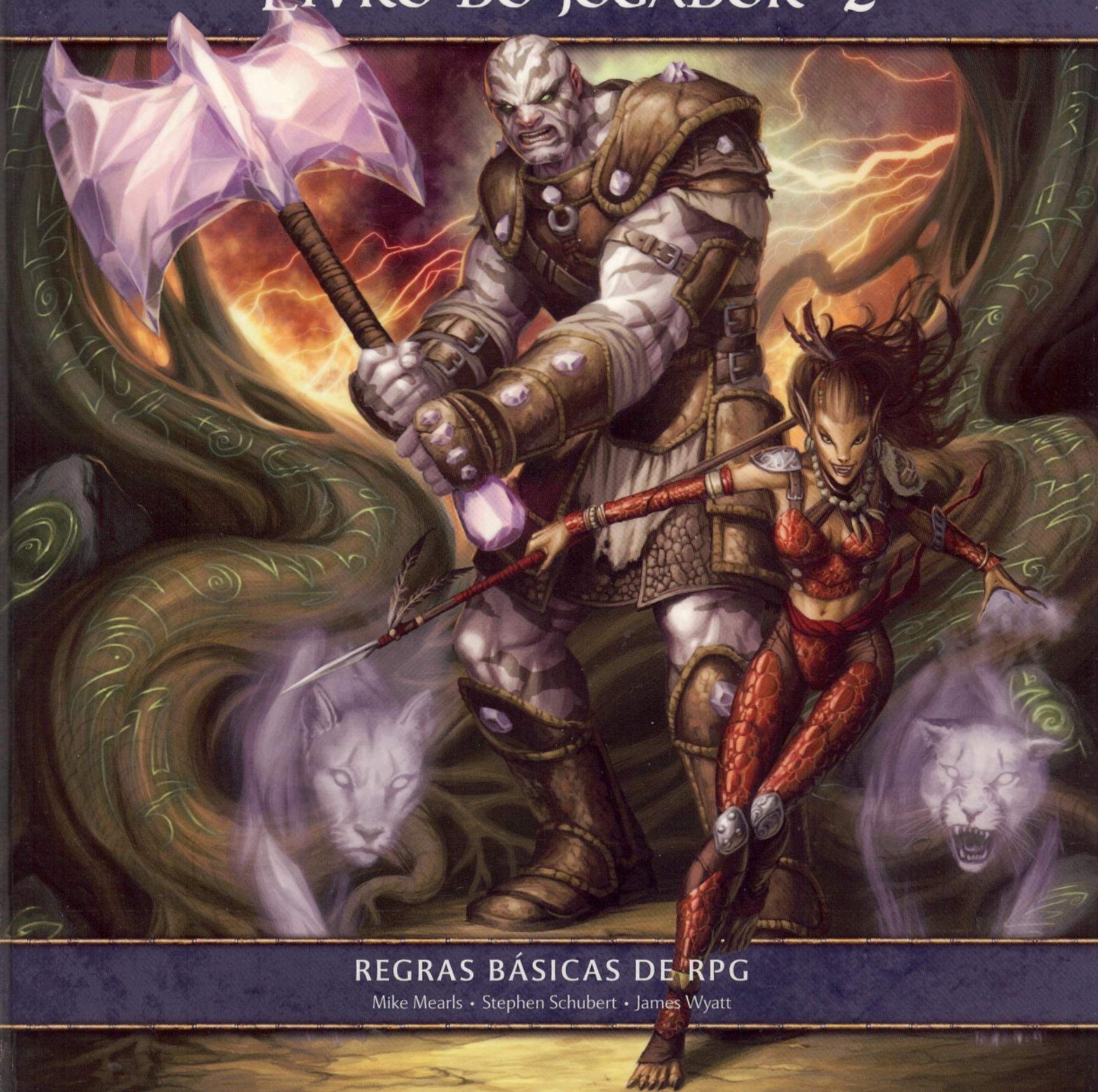


DUNGEONS & DRAGONS®

LIVRO DO JOGADOR® 2



REGRAS BÁSICAS DE RPG

Mike Mearls • Stephen Schubert • James Wyatt

DUNGEONS DRAGONS[®]

LIVRO DO JOGADOR[®] 2



SUPLEMENTO DE RPG

Jeremy Crawford • Mike Mearls • James Wyatt



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4	Guardião.....	100	Talentos do Estágio Exemplar.....	190
A Fonte de Poder Primitivo.....	5	Poderes de Forma Guardiã.....	101	Talentos do Estágio Épico.....	194
1: Raças de Personagem.....	6	Poderes de Guardiã.....	102	Equipamento de Aventura.....	197
Devas.....	8	Trilhas Exemplares.....	114	Itens Mágicos.....	197
Ferais.....	10	Campeão Córneo.....	114	Armaduras.....	197
Gnomos.....	12	Guardião da		Armas.....	203
Criaturas Pequenas.....	13	Cólera Sanguinária.....	115	Bastões.....	205
Golias.....	14	Lorde Verdejante.....	116	Cajados.....	206
Meio-Orcs.....	16	Sentinela da Tempestade.....	117	Totens.....	207
Trilhas Exemplares Raciais.....	18	Invocador.....	118	Itens Maravilhosos.....	209
Abençoado Rochoso.....	18	Invocadores e Divindades.....	120	Rituais.....	211
Cavaleiro Shiere.....	19	Poderes de Invocador.....	120	Livros de Rituais Alternativos.....	211
Descendente de Arkhosia.....	20	Trilhas Exemplares.....	132	Descrições dos Rituais.....	212
Encarnado Ancestral.....	21	Aspecto Angelical.....	132	Afetar Fogo Mundano.....	212
Enganador Feérico.....	22	Chama da Esperança.....	133	Amizade Animal.....	212
Explorador Experiente.....	23	Martelo da Vingança.....	134	Ária da Revelação.....	212
Guardião do Crepúsculo.....	24	Porta-Voz da Mácula.....	135	Balbuciar dos Tolos.....	213
Halfling Vigarista.....	25	Vingador.....	136	Canção de Ninar.....	213
Nobre Turathi.....	26	Vingadores e Divindades.....	137	Canção do Descanso Pleno.....	213
Perseguidor da Lua.....	27	Poderes de Vingador.....	138	Canção do Sustento.....	213
Primogênito de Moradin.....	28	Trilhas Exemplares.....	148	Canto do Viajante.....	214
Selvagem da Fúria Sanguínea.....	29	Assassino Zeloso.....	148	Chamado do Guia da Natureza.....	214
		Juramentado.....	149	Controlar o Clima.....	215
2: CLASSES DE PERSONAGEM.....	30	Martelo do Julgamento.....	150	Criar Acampamento.....	215
Bárbaro.....	32	Semblante Verdadeiro.....	151	Enroscar.....	215
Poderes de Bárbaro.....	34	Xamã.....	152	Falar com a Natureza.....	215
Trilhas Exemplares.....	46	Personalizando		Florescer.....	216
Corredor Selvagem.....	46	Companheiros Espirituais.....	153	Forma de Árvore.....	216
Enfurecido Frenético.....	47	Poderes de Xamã.....	154	Melodia da Alegria.....	216
Guerreiro Urso.....	48	Trilhas Exemplares.....	166	Pau-Ferro.....	216
Nobre Aterrorizante.....	49	Discípulo da Serpente Mundo.....	166	Pirotecnia.....	216
Bardo.....	50	Espírito Tempestuoso.....	167	Quintilha Eloquente.....	216
Poderes de Bardo.....	52	Pantera Fantasma.....	168	Refrão da Verdade.....	217
Trilhas Exemplares.....	62	Xamã Grande Urso.....	169	Reverter Portal.....	217
Chantre da Guerra.....	62	Destinos Épicos.....	170	Travessia de Árvores.....	217
Estudante dos Sete.....	63	Arauto da Perdição.....	170	Vigília da Wyvern.....	217
Versejador do Verão.....	64	Avatar Primitivo.....	171		
Voz do Trovão.....	65	Cantor do Destino.....	172	APÊNDICE:	
Druida.....	66	Espírito Glorioso.....	173	ATUALIZAÇÃO DE REGRAS.....	218
Poderes de Druida.....	68	Protetor do Conhecimento.....	174	Lendo os Poderes.....	218
Trilhas Exemplares.....	80	Reverenciado.....	175	O Formato dos Poderes.....	218
Caçador dos Céus.....	80			A Descrição do Poder.....	218
Guardião da Chama Oculta.....	81	3: OPÇÕES DE PERSONAGEM.....	176	A Condição Marcado.....	218
Guardião do Portal Vivo.....	82	Antecedentes.....	178	Efeitos de Movimento.....	219
Perseguidor da Lua de Sangue.....	83	Geográfico.....	178	Palavras-Chave.....	219
Feiticeiro.....	84	Social.....	178	Dano Adicional.....	221
Poderes de Feiticeiro.....	86	Nascência.....	178	Regras de Furtividade.....	222
Trilhas Exemplares.....	96	Ocupacional.....	179	Blefe.....	222
Adepto da Pele Demoníaca.....	96	Antecedentes Raciais.....	180	Furtividade.....	222
Herdeiro da Alma Dracônica.....	97	Outros Benefícios em Jogo.....	182		
Mago Selvagem.....	98	Talentos.....	184	GLOSSÁRIO.....	223
Nascente Arcana.....	99	Talentos do Estágio Heroico.....	184	ÍNDICE.....	223



INTRODUÇÃO

PREPARE-SE para evoluir!

O *Livro do Jogador 2* é a expansão mais importante até o momento da 4ª edição de DUNGEONS & DRAGONS®. O *Livro do Jogador* apresenta oito raças e oito classes. Este livro apresenta cinco raças adicionais e oito novas classes, incluindo algumas antigas prediletas e outras totalmente novas, juntamente com uma gama de novas opções para qualquer tipo de personagem.

O Capítulo 1 apresenta cinco raças adicionais. O gnomo e o feral foram adicionados do *Manual dos Monstros*® e são reproduzidos aqui. A raça Golias (apresentada no livro *Races of Stone*, de 2004) e o meio-orc retornam ao D&D®, atualizados. Os devas são uma nova raça de espíritos imortais reencarnados em busca da perfeição de suas almas. Esse capítulo também inclui trilhas exemplares específicas para as raças deste livro e do *Livro do Jogador*.

O Capítulo 2 compõe o coração do livro, apresentando oito novas classes. Jogadores de D&D de longa data reconhecerão algumas classes de versões anteriores, mas não da mesma forma que elas foram inseridas aqui. Expandimos as classes arcanas que agora incluem o bardo e o feiticeiro. O invocador e o vingador se unem às classes divinas. A fonte de poder primitivo tem sua estreia com classes para as quatro funções: o bárbaro, o druida, o guardião e o xamã. Encerramos o capítulo com seis novos destinos épicos.

O Capítulo 3 introduz o conceito de antecedentes, um novo elemento de jogo que pode ser usado para personalizar o personagem e serve de ferramenta para expandir a personalidade e história dele. Se estiver usando o *Guia do Jogador de FORGOTTEN REALMS*, você já está familiarizado com o conceito de escolher uma região natal para seu personagem e receber o benefício de acordo com sua escolha. Os antecedentes apresentados aqui oferecem dezenas de ideias para expandir a história de seu personagem e escolher benefícios relacionados. Esse capítulo também apresenta novos talentos, equipamentos e itens mágicos, incluindo armaduras, armas e implementos para serem usados com as novas classes. O capítulo termina com uma série de novos rituais.

No final do livro há um apêndice importante com algumas atualizações de regras. Ele traz explicações sobre como interpretar a descrição de um poder, inclui novas regras aplicáveis aos poderes do livro – em especial, regras sobre palavras-chaves como forma animal, espírito e convocação.

O jogo de D&D está em constante evolução. O *Livro do Jogador 2* é o segundo livro de uma série que, ao longo dos anos, trará mais opções aos personagens. Contudo, o jogo também muda de formas mais sutis e a melhor forma de acompanhar essas mudanças é visitar o site da Wizards of the Coast e da Devir Livraria.

SEU PAPEL NA HISTÓRIA

Uma das tarefas do Mestre de D&D é ser o narrador – descrever o que está acontecendo no mundo do jogo conforme ele é explorado pelos aventureiros. Quando um grupo entra numa sala, o Mestre informa como ela se parece e o que ela contém. Por outro lado, a narrativa não é tarefa exclusiva do Mestre: como jogador você descreve as ações de seu personagem e até mesmo durante um combate intenso você ode ajudar a contar a história do jogo.

O texto descritivo incluído nos poderes auxilia o jogador a narrar suas ações durante o combate. Quando seu bárbaro ataca, você poderia simplesmente dizer algo como “Krusk usa seu *golpe uivante*. Tirei 24.” Ou usar o texto descritivo e narrar algo como “Com um urro de gelar o coração, eu me atiro em meio aos inimigos! Eu acerto com 24?”

O texto descritivo de um poder é apenas um ponto de partida. É possível modificá-lo como quiser, desde que os efeitos de jogo não sejam alterados. Talvez você prefira que o poder de bárbaro *fúria do cauda-de-maça* canalize a Serpente Mundo, um espírito primitivo que aparece em alguns poderes de xamã. Nesse caso ele poderia dizer, “A terra treme sob meus pés conforme a Serpente Mundo se agita, derubando os inimigos ao chão!”

A escolha de um antecedente também pode fornecer uma boa oportunidade para o personagem participar do desenrolar da história do jogo. Após consultar a seção “Antecedentes” do Capítulo 3, converse com seu Mestre sobre os elementos de antecedente que você deseja usar na aventura.

O jogo de D&D trata-se de contar histórias. Se você tomar parte ativa na narrativa da história de seu personagem, todos se divertirão ainda mais.

Quatro das classes apresentadas nesse livro – o bárbaro, o druida, o guardião e o xamã – usam a fonte de poder primitivo. Alguns poderes primitivos são visualmente mais mágicos do que outros, mas todos canalizam as energias dos espíritos da natureza que permeiam o mundo e, até certo ponto, do plano dimensional conhecido como Agrestia das Fadas.

De acordo com as lendas, quando os deuses guerream contra os primordiais na aurora dos tempos, as batalhas se propagaram pelo cosmos por incontáveis séculos. Lentamente, os deuses obtiveram vantagem, aprisionando com sucesso ou banindo muito dos primordiais. Entretanto, essa guerra ameaçou a própria existência do mundo, pois os primordiais do Caos Elemental tentavam impedir que os deuses fixassem a forma do mundo, tornando-a permanente. Nos últimos dias da guerra, uma nova força se fez conhecida na existência: a expressão espiritual do próprio mundo. Esses espíritos primitivos declararam o fim do conflito, declarando que o mundo não seria mais o campo de batalha dessas forças opostas. Os deuses e os primordiais foram então banidos para seus planos natais e os espíritos primitivos do mundo decretaram um equilíbrio: o mundo permaneceria um local onde a matéria e o espírito se misturariam livremente, onde a vida e a morte aconteceriam em um círculo perfeito, onde as estações mudariam em sua roda sem fim e sem interferência. Os deuses e primordiais ainda poderiam influenciar o mundo, mas não governá-lo.

Os espíritos primitivos são incontáveis, desde aqueles fracos demais para terem nomes próprios até as encarnações mais poderosas da natureza: a Fera Primitiva, a Tecelã do Destino, o Grande Urso, a Serpente Mundo e outros. Eles são espíritos do vento e do clima, de predadores e presas, das planícies e florestas, de montanhas e pântanos. Com o aumento do conhecimento dos povos da terra sobre esses espíritos, eles aprenderam a viver em harmonia com criaturas tão poderosas e percebeu-se que depois da morte, a alma de alguns mortais até mesmo se unia a eles, da mesma forma que outras almas migram para o domínio de seus deuses. Esses grandes ancestrais estão entre os espíritos primitivos mais poderosos.

Personagens que usam a fonte de poder primitivo estão profundamente ligados ao mundo, enraizados entre o poder divino do Mar Astral e o turbilhão incessante do Caos Elemental. Eles têm afinidade com os habitantes nativos da Agrestia das Fadas, que compartilham de seu amor e respeito pelo mundo natural. Tais personagens são inimigos ferrenhos de criaturas aberrantes cuja própria existência é uma mácula no mundo natural, além dos demônios que buscam a tudo destruir, mortos-vivos que violam o ciclo natural e (em menor grau) todos que provocam a destruição das áreas selvagens em nome do progresso e da civilização.

Isso não significa que um personagem primitivo deve ser um inimigo jurado dos deuses, ou de um personagem como um paladino de Erathis que busque “civilizar” o mundo. É possível que haja um certo grau de conflito e desacordo entre esses personagens, mas eles têm outros inimigos em comum. A grande preocupação de um personagem primitivo é com criaturas e forças que ameaçam a estabilidade do mundo e o equilíbrio do ciclo da natureza. De forma geral, as cidades e a os focos de civilização humana e de outras raças também fazem parte da natureza como as florestas e montanhas primevas e também merecem ser protegidos.

Muitos personagens primitivos respeitam os deuses, pois sem sua intervenção, os primordiais teriam deixado o mundo num estado eterno de mudança, não muito diferente do que é hoje o Caos Elemental. Tal ambiente é hostil para a vida natural. Em geral, até mesmo os deuses malignos preferem governar um mundo a destruí-lo.

Por essa razão, personagens dotados de poderes primitivos às vezes veneram os deuses. Como uma deusa das áreas selvagens, Melora é vista como uma aliada dos espíritos primitivos. Kord é ocasionalmente chamado de senhor dos espíritos da tempestade e tanto Corellon quanto Sehanine têm laços com a Agrestia das Fadas e são amigáveis com relação aos espíritos da natureza.

Os poderes primitivos são chamados de evocações, pois os personagens literalmente evocam os espíritos primitivos para atacar seus inimigos e afetar o mundo. Alguns personagens canalizam os espíritos através de seus corpos para alterá-los e desferir ataques de maneira mais formidável. Bárbaros convidam os espíritos primitivos a habitarem seus corpos, entrando num transe de fúria onde a ferocidade do espírito sobrepuja a própria razão do bárbaro. Guardiões extraem sua energia dos espíritos da terra, das árvores e dos animais para transformarem seus corpos, dando-lhes força para vencer os inimigos. Druidas canalizam a Fera Primitiva para alterar seus corpos em formas animais, assumindo os vários aspectos da natureza desse poderoso espírito.

Outros personagens evocam espíritos primitivos para criar efeitos externos. Xamãs usam espíritos companheiros como elo principal com o mundo espiritual. Um companheiro espiritual pode atacar um inimigo ou o xamã pode evocar outros espíritos para criar efeitos diversos – efeitos que muitas vezes persistem, unindo-se ao companheiro espiritual do xamã. Os druidas também conseguem evocar espíritos primitivos para criar efeitos no terreno, atingir inimigos com trovões e vento ou até criar explosões flamejantes.

RAÇAS DE PERSONAGEM

AS OITO raças descritas no *Livro do Jogador* são as raças heroicas mais comuns no mundo de *DUNGEONS & DRAGONS*®, mas não são as únicas. Este capítulo apresenta cinco raças novas, do humilde gnomo ao iluminado deva.

Duas dessas raças – o gnomo e o feral – aparecem no *Manual dos Monstros*, mas foram reformuladas para se adaptarem à utilização pelos PdJs. (As informações neste livro substituem as encontradas no *Manual dos Monstros*.) As outras raças – deva, golias e meio-orc – são novas adições ao jogo.

Este capítulo também apresenta trilhas exemplares para as raças deste livro e do *Livro do Jogador*.

As raças apresentadas aqui seguem o mesmo formato usado no *Livro do Jogador*. Quando estiver criando um personagem, você pode escolher as raças apresentadas aqui em vez das do *Livro do Jogador*.

Os **devas** são criaturas nobres e virtuosas que buscam atingir a perfeição por meio de um ciclo interminável de reencarnações. Eles eram espíritos imortais que serviam os deuses do bem, mas agora estão presos à carne, para melhor combater as forças do mal no mundo e além dele.

Os **gnomos** são descendentes de fadas pequenos e furtivos que apreciam a sagacidade mental e a habilidade de passarem despercebidos. Eles têm predileção por ilusões e pela enganação. Costumam explorar o mundo com olhos curiosos e maravilhados.

Os **golias** vivem nas altitudes montanhosas, viajando com grupos migratórios de alces e outros animais de caça. Eles encaram a vida como uma grande competição e contam com o poder primitivo para aprimorar sua já considerável força e tolerância física.

Os **meio-orcs** combinam as melhores características dos humanos e orcs e são fortes, decisivos e habilidosos. Apreciam os pequenos prazeres da vida, de banquetes e festas até o calor do combate.

Os **ferais** carregam o sangue de licantropos nas veias. No calor da batalha, eles canalizam sua fera interior, liberando a selvageria que espreita sob a superfície. São predadores natos, definindo o mundo em termos simples: existem os caçadores e existem as presas.





Espíritos imortais encarnações da virtude, nascidos e re-nascidos numa vida mortal no mundo natural.

ASPECTOS RACIAIS

Altura Média: 1,85 m – 1,98 m

Peso Médio: 79 kg – 127 kg

Valores de Atributo: +2 em Inteligência, +2 em Sabedoria

Tamanho: Médio

Deslocamento: 6 quadrados

Visão: Normal

Idiomas: Comum, escolha mais duas

Bônus nas Perícias: +2 em História, +2 em Religião

Majestade Astral: Os devas recebem +1 de bônus em todas as defesas contra ataques realizados por criaturas sangrando.

Resistência Astral: Os devas têm resistência vs. necrótico e radiante igual a 5 + metade do nível do personagem.

Origem Imortal: O espírito desta raça é nativo do Mar Astral, portanto os devas são considerados criaturas imortais para efeitos relacionados à sua origem.

Memória de Mil Vidas: Os devas recebem o poder Memória de Mil Vidas.

Memória de Mil Vidas

Poder Racial de Deva

Como sonhos, memórias de vidas passadas retornam para ajudá-lo.

Encontro

Nenhuma Ação

Pessoal

Gatilho: O deva realiza uma jogada de ataque, teste de resistência ou teste de atributo e não gosta do resultado.

Efeito: O personagem adiciona 1d6 ao resultado da jogada que ativou o gatilho.

Nas profundezas de suas mentes, os devas ainda podem se lembrar do que um dia já foram: servos imortais dos deuses do bem; espíritos que escolher se prender ao mundo na carne. Por milênios, suas almas renascem para travar uma guerra eterna contra as forças da escuridão. A maioria dos devas é extremamente comprometida com a causa do bem, pois temem o que se tornariam se seguissem o caminho do mal: quando a alma de um deva é corrompida, ele pode renascer como um rakshasa.

Jogue com um deva se você quiser...

- ♦ Ter vagas lembrança de sua conexão com suas milhares de vidas heroicas.
- ♦ Abraçar a causa do bem e buscar a perfeição em tudo o que fizer.
- ♦ Pertencer a uma raça que privilegia as classes vingador, clérigo, invocador e mago.

APARÊNCIA FÍSICA

A aparência dos devas é muito similar a dos humanos, mas com uma beleza quase celestial e uma quietude misteriosa. São quase tão altos quanto os draconatos, mas muito mais esbeltos.

A coloração dos devas é mais distinta que a dos humanos. Eles possuem padrões claros e escuros na pele. As partes claras são brancas como giz e as escuras variam do azul ou do púrpura até o cinza escuro ou negro. Num indivíduo, a parte clara ou escura pode ser dominante, com o tom oposto aparecendo em padrões elegantes na face, tórax e ombros. O cabelo de um deva costuma ser da mesma cor dos padrões de sua pele.

Quando descansam, sentados ou em pé, os devas permanecem quase totalmente parados, exceto por um ocasional piscar de olhos. Eles não se movem ou mudam de posição e seus olhos só são movimentados quando eles estão analisando algo ativamente.

Os devas não podem ter filhos. Quando um deles morre, seu espírito reencarna num novo corpo já adulto, que aparece em algum local sagrado, como um pico de montanha, a delta de rio ou um oásis no deserto. O novo deva retém fragmentos de sua vida passada, mas apenas o bastante para falar e entender alguns idiomas e oferecer as ações apropriadas para os deuses do bem.

JOGANDO COM DEVAS

Devas são refinados e educados. Eles seguem os mais altos padrões morais, mas não desvalorizam a violência justificada. Eles acreditam que a busca do bem é uma eterna guerra contra as forças do mal, personificadas pelos rakshasas, demônios, diabos e os deuses malignos e seus anjos lacaios. Eles também travam batalhas em seus corações, mantendo-se sempre vigilantes contra o mal que possa dar frutos em seu âmago, transformando-os nas próprias criaturas que eles tanto desprezam.

Por se lembrarem, ainda que de maneira fragmentada, de suas vidas no Mar Astral na companhia dos deuses, a maioria dos devas se devota e adora os deuses do bem, especialmente Bahamut, mas também Moradin e Pelor. Eles buscam atingir uma conexão pessoal com os deuses em vez de se aproximarem deles através de templos ou sacerdotes. Eles os reverenciam durante as refeições em seus lares, deixando um lugar à mesa sempre vago, e buscam através de meditação e da oração, se tornarem mais como os deuses que servem. Devas aventureiros costumam ser vingadores, clérigos e invocadores, que apreciam o contato com o poder divino que flui através de seus corpos sem intermediário algum.

Devas não contam com cidades ou uma sociedade própria e são tão poucos que um deva poderia passar uma vida inteira sem sequer encontrar outro de sua raça. Eles vivem entre outras raças e, em alguns casos, adotam os maneirismos delas. Entretanto, todos os devas recordam de elementos da vida que tiveram antes de sua encarnação e do início do seu ciclo de renascimento e, sendo assim, compartilham de alguns elementos culturais como vestimenta, religião e costumes. Eles preferem roupas finas de seda, armaduras de metal polido com ornamentos nos ombros que imitam asas e elmos ou adereços para a cabeça semelhantes a coroas e halos. De maneira geral, os devas preferem viver de maneira simples, sem muitas extravagâncias.

Características dos Devas: Dedicado, devotado, elegante, esclarecido, espiritualizado, íntegro, introspectivo, místico, pensativo, refinado

Nomes Masculinos: Adiah, Ansis, Ayab, Bavak, Beriah, Eben, Elyas, Galad, Gamal, Hiyal, Iannes, Kerem, Mahar, Marach, Mathas, Natan, Nehem, Oris, Raham, Ronen, Samel, Sered, Tavar, Vered, Zachar

Nomes Femininos: Abea, Adara, Asha, Chana, Danel, Darah, Davi, Elka, Eranah, Hania, Hava, Idria, Isa, Jael, Kana, Kayah, Lihl, Mahel, Marek, Noma, Navah, Paziah, Ravah, Riya, Sada, Shara, Tirah

AVENTUREIROS DEVAS

Três exemplos de aventureiros devas são descritos abaixo:

Galad é um deva mago que acredita que o objetivo de sua existência é alcançar o conhecimento perfeito do universo. Ele acredita que seu poder arcano é uma manifestação de tudo que aprendeu ao longo de suas vidas passadas e que nesta vida, ou talvez na próxima, ele irá atingir o domínio perfeito e se transformar em um semideus, libertando-se do ciclo de reencarnações.

Eranah é um invocador que utiliza o poder de Bahamut. Assim como seu deus combateu Tiamat quando o mundo era jovem, Eranah acredita que sua tarefa nesta encarnação é lutar contra dragões malignos e crias dracônicas que poluem o mundo. Palavras de poder ressoam em sua mente como ecos da voz do Dragão de Platina quando ela invoca sua fúria contra seus inimigos.

Raham é um xamã que aceitou sua vida no mundo natural, abandonando todos os preceitos de sua existência astral anterior. Os espíritos primitivos do mundo são seus patronos e aliados, não os deuses que ele deixou para trás. Raham considera seu renascimento eterno como parte do ciclo da natureza e não deseja escapar dele.

Esses ferozes herdeiros da selva são a mistura perfeita entre as raças civilizadas e a besta selvagem.

ASPECTOS RACIAIS

Altura Média: 1,70 m – 1,83 m

Peso Médio: 59 kg – 82 kg

Tamanho: Médio

Deslocamento: 6 quadrados

Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, escolha mais um

FERAL DENTE-ALONGADO

Valores de Atributo: +2 em Força, +2 em Sabedoria

Bônus nas Perícias: +2 em Atletismo, +2 em Tolerância

Mutação do Dente-Alongado: Os ferais dente-alongados recebem o poder *mutação do dente-alongado*.

FERAL GARRA-NAVALHA

Valores de Atributo: +2 Destreza, +2 Sabedoria

Bônus nas Perícias: +2 Acrobacia, +2 Furtividade

Mutação do Dente-Alongado: Os ferais garras-navalha recebem o poder *mutação do garra-navalha*.

Mutação do Dente-Alongado Poder Racial de Feral

Você libera a fera primitiva em seu interior e assume um aspecto mais selvagem.

Encontro ♦ Cura

Ação Mínima Pessoal

Condição: O personagem deve estar sangrando.

Efeito: Até o final do encontro, o personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de dano. Além disso, ele adquire regeneração 2 enquanto estiver sangrando.

Nível 11: Regeneração 4.

Nível 21: Regeneração 6.

Mutação do Garra-Navalha Poder Racial de Feral

Você libera a fera primitiva em seu interior e assume um aspecto mais selvagem.

Encontro

Ação Mínima Pessoal

Condição: O personagem deve estar sangrando.

Efeito: Até o final do encontro, o deslocamento do personagem aumenta em 2 quadrados e ele recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos.

Ferais são caçadores implacáveis influenciados principalmente por sua natureza animal. Mesmo sem a habilidade de se transformarem completamente como seus ancestrais licantropos, os ferais adquirem traços bestiais no calor da batalha, canalizando o poder primitivo da fera interior.

Jogue com um feral se você quiser. . .

- ♦ Canalizar a força ou a velocidade animal em batalha.
- ♦ Ser um personagem em sintonia com sua natureza selvagem primitiva.
- ♦ Pertencer a uma raça que privilegia as classes druida, guardião, guerreiro e patrulheiro.

APARÊNCIA FÍSICA

De maneira geral, os ferais se parecem com humanos dotados de características animais. Seus corpos são ágeis e fortes e eles geralmente andam em uma postura curvada, correndo e saltando pelo caminho. Seus rostos apresentam traços bestiais, com narizes largos e achatados, olhos grandes, sobrancelhas grossas, orelhas pontudas e costeletas longas. Seus cabelos costumam ser longos e espessos — pele e cabelos compartilham um mesmo tom amarronzado.

Os ferais dente-alongados alegam ter os lobisomens como seus antepassados e possuem caninos levemente projetados que se acentuam ainda mais quando eles usam seu poder racial *mutaçao do dente-alongado*. Os ferais garra-navalha são descendentes de meio-tigres e possuem um aspecto mais felino, particularmente quando utilizam o poder racial *mutaçao do garra-navalha*.

Os ferais vivem tanto quanto os seres humanos.

JOGANDO COM FERAIS

Os ferais são muito influenciados por sua natureza animal. Eles pensam e agem como predadores, encarando grande parte de suas atividades nos termos de predador e presa.

Os ferais dente-alongados são atraídos por grupos, sejam de aventureiros ou de familiares. Em combate, eles trabalham bem como uma equipe, coordenando seus ataques com os aliados e correndo para auxiliar amigos em perigo. Eles são atraídos pelas unções de líder e defensor e são excelentes clérigos, guerreiros, paladinos e guardiões.

Os ferais garra-navalha são mais independentes, autossuficientes e adaptáveis. Eles são menos dedicados a seus companheiros de aventura, acreditando que cada um é deve ser capaz de cuidar de si mesmo em combate. Como eles o fazem. Esses ferais preferem as funções de agressor ou controlador e classes como o druida, ladino, patrulheiro e vingador.

Historicamente, a maioria dos ferais habitava tribos nômades nas planícies e florestas, longe das cidades e vilas. Desde a queda de Nerath, no entanto, o crescente perigo nas áreas selvagens tem conduzido muitos membros da raça às proximidades das comunidades humanas e élficas. Alguns ferais se adaptam gradativamente a essa mudança, escolhendo funções de caçadores, pescadores, rastreadores, guias, batedores ou militares. Outros passam por períodos mais árduos de adaptação. Aqueles que se sentem alienados das planícies e florestas que tanto amam geralmente adotam a vida de aventureiro como um modo de escapar do confinamento e retornar ao mundo natural. Existem ainda os ferais que recorrem a uma vida de crimes, saqueando as comunidades onde vivem como os caçadores que são.

Características dos Ferais: Ativo, alerta, autossuficiente, espírito livre, exagerado, feroz, intuitivo, perceptivo, predador, selvagem

Nomes Masculinos: Ash, Brook, Claw, Cliff, Flint, Frost, River, Rock, Storm, Thorn, Tor

Nomes Femininos: Aurora, Outono, Alvorada, Hazel, Iris, Lily, Rain, Rose, Verão

AVENTUREIROS FERAIS

Três exemplos de aventureiros ferais são descritos abaixo:

Ash é um orgulhoso dente-alongado clérigo devoto de Melora. Seu clã se mudou de uma planície aberta para uma área próxima a uma pequena cidade após a queda de Nerath e a maioria deles tem se ajustado bem à vida urbana. Ainda assim, durante sua infância, Ash sentiu um chamado vindo das áreas selvagens do mundo e se aventurou além dos limites de sua cidade. Como um rito pessoal de passagem para a vida adulta, aos 18 anos ele viajou por 10 dias, da cidade até as áreas selvagens, acampando na região e caçando, colhendo frutos e orando para os deuses selvagens. Ele planejava retornar após esses dez dias, mas Melora tinha outros planos. Ele evita cidades e vilas, exceto quando não tem escolha, passando seu tempo nas áreas naturais, explorando ruínas antigas e combatendo monstros que são verdadeiras ameaças à vida selvagem.

Summer é uma garra-navalha druida cuja tribo ainda vaga por uma floresta virgem longe de qualquer cidade humana. Para sua tribo, ela era um arauto da lua, uma líder religiosa que viajava entre os clãs da tribo. Em um dos encontros, ela decidiu visitar um clã mais ao norte, mas não o encontrou. Ela viajou cada vez mais longe até que encontrou uma cidade de hobgoblins. Perambulando escondida pela cidade, ele descobriu que os membros sobreviventes de seu clã eram agora escravos dos hobgoblins. Ela planeja retornar até a cidade para libertar seu povo, mas enquanto isso está interessada no poder que alcançou ao se aventurar pelo mundo.

Storm é um garra-navalha vingador dedicado à Rainha de Rapina. Ele não veio de nenhuma tribo, mas de um monastério onde foi criado e treinado. Por muitos anos, nunca avistou outro feral e ele mesmo acreditava ser um abençoado pela mão da Rainha de Rapina — presenteado com velocidade, furtividade e força para ser mais perfeito nas obras para a deusa. Ao se tornar adulto, ele saiu do monastério e se aventurou pelo mundo como sua primeira tarefa para a ordem. Foi então que ele descobriu outros de sua raça e começou a questionar premissas fundamentais sobre sua identidade. Desiludido com sua deusa, ele decidiu se unir a um grupo de aventureiros até descobrir seu verdadeiro lugar no mundo que, provavelmente, será bem diferente do que ele havia imaginado.



Esses enganadores ligeiros e furtivos se destacam na Agrestia das Fadas por evitar serem percebidos.

ASPECTOS RACIAIS

Altura Média: 1,01 m – 1,10 m

Peso Médio: 23 Kg – 34 Kg

Valores de Atributo: +2 em Inteligência, +2 em Carisma

Tamanho: Pequeno (consulte a caixa de texto)

Deslocamento: 5 quadrados

Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, élfico

Bônus nas Perícias: +2 em Arcanismo, +2 em Furtividade

Origem Feérica: Os ancestrais desta raça são nativos da Agrestia das Fadas, portanto os gnomos são considerados criaturas feéricas para os efeitos relacionados à sua origem.

Mestre Trapaceiro: Uma vez por encontro, os gnomos podem usar o truque de mago *som fantasma* (Livro do Jogador, pág. 119) usando uma ação mínima.

Furtividade Reativa: Se tiver cobertura ou ocultação ao realizar um teste de iniciativa, os Gnomos podem realizar um teste de Furtividade.

Malandro Astuto: Os gnomos recebem +5 de bônus racial nos teste de resistência contra efeitos de ilusão.

Desvanecer: Os gnomos recebem o poder *desvanecer*.

Desvanecer

Poder Racial de Gnome

Você fica invisível em resposta ao perigo.

Encontro ♦ Ilusão

Reação Imediata **Pessoal**

Gatilho: O gnome sofre dano

Efeito: O gnome fica invisível até atacar ou até o final do seu próximo turno.

Na Agrestia das Fadas, a melhor maneira de uma criatura pequena sobreviver é ser ignorada. Enquanto sofriam como escravos nas garras tirânicas dos fomorianos, os gnomos aprenderam a se esconder, a enganar e desviar a atenção – e dessa forma, sobreviver. Esses mesmos talentos ainda são usados, permitindo que eles prosperem em um mundo repleto de criaturas muito maiores e muito mais perigosas do que eles.

Jogue com um gnome se você quiser...

- ♦ Ser curioso, engraçado e cheio de truques
- ♦ Depender mais da furtividade e enganação do que da força bruta e intimidação
- ♦ Pertencer a uma raça que privilegia as classes bardo, bruxo, feiticeiro e mago

APARÊNCIA FÍSICA

Gnomos são pequenos, raramente atingindo mais que 1,20 m de altura. Exceto pelo tamanho, eles se assemelham a elfos e eladrin, com orelhas pontudas e traços faciais característicos, como ossos da face proeminentes e mandíbulas retas. Eles têm uma aparência mais selvagem que a dos eladrin, especialmente os cabelos que parecem crescer para todos os lados. Alguns membros masculinos da raça apresentam tufo de barba no queixo, mas eles geralmente não possuem pelos no corpo.

O tom da pele dos gnomos varia de um marrom avermelhado até um cinza rochoso. Seus cabelos podem ser praticamente de qualquer cor, do branco pálido ao louro, ou desde várias tonalidades de marrom até o alaranjado ou verde outonal. Em seus olhos se encontram esferas negras e brilhantes.

Os gnomos têm uma vida tão longa quanto à dos eladrin, vivendo mais de 300 anos, mas eles demonstram muito mais os efeitos da idade. Um gnomos com mais de 100 anos já possui cabelos brancos e acinzentados e uma pele enrugada que indica um século de risadas, mas até mesmo o mais velho dos gnomos mantém a força e agilidade da juventude.

JOGANDO COM GNOMOS

No silêncio das florestas da Agrestia das Fadas e em remotas florestas por todo o mundo, os gnomos vivem fora da vista e principalmente da atenção das grandes raças. Eles vivem em casas escavadas entre as raízes das árvores, difíceis de perceber e habilmente disfarçadas pela camuflagem e ilusão. Eles adoram mamíferos escavadores que compartilham de seu habitat, como texugos, raposas e coelhos, além de possuírem um bom senso de amizade com os pequenos animais com quem compartilham a floresta.

Discrição é uma das virtudes dos gnomos. Eles crescem com jogos de furtividade e silêncio, no qual o vencedor é o último a ser descoberto. Um gnomos adulto que atrai a atenção de uma multidão é considerado perigoso e rude. Os heróis mais populares entre os gnomos, não são poderosos guerreiros, mas os trapaceiros que fogem de seus cativos aprontam as maiores travessuras sem serem detectados, ou passam furtivamente por guardiões mágicos. Com muito bom humor, eles detestam a violência e chamar a atenção, guardando seus pensamentos para si, sempre com um sorriso amigável.

Eles também valorizam uma mente ágil e a habilidade de encontrar uma solução inteligente para qualquer pro-

blema. Eles gostam de conversar, especialmente se utilizando de respostas rápidas e acaloradas. São inventivos e habilidosos, mas se interessam pouco pelo tipo de tecnologia encontrada nas cidades humanas. Eles possuem um talento natural para magia e um amor por ilusões, música, poesia e história.

Ansiosos para descobrir o que o mundo tem a oferecer e dispostos a serem surpreendidos por suas maravilhas, os gnomos saúdam o mundo com uma curiosidade genuína. Os gnomos que são atraídos para aventuras são, na maioria das vezes, mais impulsionados pela curiosidade e sede por viagens do que por qualquer desejo de riqueza ou glória.

A raça já foi subjugada pelos fomorianos, soberanos da Agrestia Sombria, nas cavernas subterrâneas de Agrestia das Fadas. Agora eles se lembram de seus antigos mestres mais com medo do que com ódio e sentem algum nível de simpatia pelas criaturas feéricas que ficaram para trás, sob o jugo fomoriano — especialmente os esprigados, que muitos dizem ser gnomos corrompidos. Os gnomos não se relacionam muito bem com os goblins ou kobolds, mas bem como os gnomos, eles preferem evitar as criaturas que não gostam em vez de combatê-las. Eles são amigos dos eladrin e de outras criaturas feéricas pacíficas e aqueles que viajam pelo mundo, costumam se relacionar bem com elfos e meio-elfos.

Características dos Gnomos: Amável, astuto, curioso, discreto, engenhoso, engraçado, inteligente, inventivo, malandro, manhoso, reservado

Nomes Masculinos: Alston, Alvyn, Brocc, Eldon, Frug, Kellen, Ku, Nim, Orryn, Pock, Sindri, Warryn, Wrenn

Nomes Femininos: Breena, Carlin, Donella, Ella, Lilli, Lorilla, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roswyn, Tana, Zanna

AVENTUREIROS GNOMOS

Dois exemplos de aventureiros gnomos são descritos abaixo:

Kellen é um gnomos bardo com um senso de humor ácido e uma lâmina sempre pronta. Ele foi arremessado sem querer na carreira de aventureiro quando ciclopes atacaram seu vilarejo e o capturaram. Ele trabalhou como escravo de um rei fomoriano por uma década, antes de finalmente conseguir escapar e abandonar a Agrestia das Fadas completamente. Ele jurou voltar um dia para libertar a família que foi forçado a deixar para trás, mas o medo do que o aguarda em seu retorno à Agrestia das Fadas o faz adiar esse propósito sempre que pode.

Orla viveu toda sua vida no mundo mortal. Ela nasceu em uma floresta entre os elfos, mas um encontro noturno na floresta mudou sua vida. Ela se viu num encontro cara a cara com um espírito feérico de tamanho poder que a jovem não conseguia se mover nem falar, somente cumprir suas ordens. Agora, a vida dela pertence a esse espírito, disso ela já está ciente. Essa criatura compartilha seu poder com Orla, através do pacto feérico dos bruxos, mas ela sente e cumpre suas ordens sem entender completamente para onde seus comandos a levarão.

PERSONAGENS PEQUENOS

Os personagens Pequenos seguem as mesmas regras que os Médios, com as seguintes exceções.

- ✦ Não podem usar armas de duas mãos (pág. 215), como as espadas largas e alabardas.
- ✦ Quando estiverem usando armas versáteis (pág. 217), como a espada longa, deverão usá-la com as duas mãos, mas não causarão dano adicional por causa disso.



Nômades tribais das montanhas – fortes como a rocha e orgulhosos como o pico da mais alta montanha.

ASPECTOS RACIAIS

Altura Média: 2,19 m – 2,37 m

Peso Médio: 127 Kg – 154 Kg

Valores de Atributo: +2 em Força, +2 em Constituição

Tamanho: Médio

Deslocamento: 6 quadrados

Visão: Normal

Idiomas: Comum, escolha anão ou gigante.

Bônus nas Perícias: +2 em Atletismo, +2 em Natureza

Tenacidade da Montanha: Os goliath recebem +1 de bônus racial na defesa de Vontade.

Atleta Poderoso: Quando realizam um teste de Atletismo para pular ou escalar, os goliath podem jogar duas vezes e escolher um resultado.

Resistência de pedra: Os goliath recebem o poder *resistência de pedra*.

Resistência de Pedra

Poder Racial de Goliath

Os ataques de seus inimigos resvalam em seu corpo pedregoso.

Encontro

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O goliath adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.

Nível 11: Resistência 10 contra todos os tipos de dano.

Nível 21: Resistência 15 contra todos os tipos de dano.

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

Jogue com um goliath se você quer...

- ♦ Ser mais forte e mais resistente que qualquer um.
- ♦ Ter o domínio das montanhas e cordilheiras.
- ♦ Pertencer a uma raça que privilegia as classes bárbaro, guardião e guerreiro.

APARÊNCIA FÍSICA

Os golias são ainda mais altos que os draconatos, com cerca de 2,10 a 3 metros. Sua pele é cinza ou marrom, com manchas escuras que eles acreditam ser pistas sobre o destino ou a sorte de cada membro da raça. Sua pele é repleta de litodermes – protuberâncias de ossos do tamanho de moedas que crescem como pedras em seus braços, ombros, torso e cabeça. Eles possuem uma crista óssea logo acima dos olhos, geralmente azuis ou verdes brilhantes. Os membros masculinos da raça são carecas, enquanto as mulheres possuem cabelos negros que normalmente usam cumpridos e com tranças.

Os golias podem viver tanto quanto os humanos.

JOGANDO COM GOLIAS

Os golias são movidos por uma forte paixão pela competição. Qualquer coisa que possa ser considerada como um desafio os convida a marcar pontos e monitorar seu progresso contra os companheiros e contra si mesmo. Um golias guerreiro provavelmente está sempre contando o número de vezes que atingiu um inimigo antes de seus companheiros num encontro e comparando esse valor à contagem do ladino; ele certamente está comparando esse placar ao seu próprio desempenho numa masmorra anterior. Essa competitividade toma a forma de uma rivalidade agradável entre os golias. Como raça, eles não têm paciência para charlatanismo, enganação ou perdedores de orgulho ferido, mas eles podem ser muito duros consigo mesmos quando não fazem jus ao seu próprio passado de conquistas.

Outro traço comum entre os golias é uma ousadia que beira à estupidez. Eles não temem as alturas, pois estão acostumados a escalar desfiladeiros íngremes e saltar sobre grandes abismos com facilidade. Seu estilo de vida nômade de caça e colheita criou neles um interesse inquisidor sobre aquilo que existem além da próxima montanha ou no fundo de um penhasco. Na mente de um caçador andarilho, essa curiosidade pode levar até uma caça melhor ou um ótimo suprimento de água que de outra forma não seria descoberta.

Os golias respeitam e reverenciam o mundo natural e os aventureiros dessa raça geralmente exploram a fonte de energia primitiva. Os druidas e xamãs são mais comuns que os clérigos – chamados de olhadores do céu – e os sacerdotes da raça invocam os espíritos da natureza e de seus ancestrais com muito mais frequência do que convocam os deuses distantes do Mar Astral. Algumas tribos golias honram Kord, Melora e Avandra, especialmente as que têm maior contato com outras raças. Algumas tribos comercializam com os anões e também cultuam o deus Moradin.

Características dos Golias: Competitivo, confiável, curioso, impulsivo, inquieto, ousado, poderoso, verdadeiro

Nomes Masculinos: Aukan, Eglath, Gauthak, Ilikan, Kavaki, Keothi, Lo-Kag, Maveith, Meavoi, Thotham, Vimak

Nomes Femininos: Gae-Al, Kuori, Manneo, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Uthal, Vaunea

AVENTUREIROS GOLIAS

Três exemplos de aventureiros golias são descritos abaixo:

Kavaki foi ferido numa avalanche quando era jovem e foi exilado de sua tribo por não conseguir acompanhar quando todos se mudaram para um novo campo de caça. Sua tribo lamentou sua perda, celebrou seus feitos e então o deixou para morrer. Entretanto, um espírito do carneiro lhe deu abrigo contra as nevascas e tempestades até ele ficar curado e agora ele evoca o poder desse espírito para fortificar sua fúria de bárbaro. Ainda separado da tribo, Kavaki encontrou uma nova família – um grupo de aventureiros – e está determinado a nunca se colocar numa posição onde venha a atrapalhar o grupo.

Nalla era uma mãe de aluguel em sua tribo, cuidando de bebês e crianças enquanto os pais realizavam suas próprias tarefas em prol da tribo. Um dia, quando sua própria filha morreu em um ataque orc, Nalla sentiu que não poderia mais cuidar de crianças e escolheu o exílio voluntário. Como uma guerreira, ela encontrou um grupo de aventureiros que agora defende com sua própria vida, quase como se eles fossem as crianças de sua tribo.

Lo-Kag era um comerciante em sua tribo, interagindo regularmente com um clã de anões vizinho. Como um guardião, ele sempre se interessou nas tradições dos anões defensores – guerreiros e paladinos determinados que juraram defender seus clãs – até que conseguiu aprender essa tradição com um tutor. Em sua última viagem ao clã anão, no entanto, tudo estava deserto. Os cadáveres haviam sido jogados do lado de fora da cidadela, mas não havia sinal de luta ou de roubo. Em vez de retornar à sua tribo, Lo-Kag saiu pelo mundo para investigar o mistério da erradicação dos anões.

Guerreiros temíveis que combinam a determinação dos humanos com a selvageria dos orcs

ASPECTOS RACIAIS

Altura Média: 1,75 m – 1,93 m

Peso Médio: 70 kg – 102 kg

Valores de Atributo: +2 em Força, +2 em Destreza

Tamanho: Médio

Deslocamento: 6 quadrados

Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, gigante

Bônus nas Perícias: +2 em Intimidação, +2 em Tolerância

Resiliência dos Meio-orcs: Ao sangrar pela primeira vez no encontro, os meio-orcs recebem 5 pontos de vida temporários. O número de pontos de vida temporários aumenta para 10 no nível 11 e para 15 no nível 21.

Investida Célere: Os meio-orcs recebem +2 de bônus no deslocamento ao realizar uma investida.

Assalto Furioso: Os meio-orcs recebem o poder assalto furioso.

Assalto Furioso

Poder Racial de Meio-Orc

Sua ira monstruosa queima dentro de seu corpo, aumentando a força de seu ataque.

Encontro

Ação Livre

Pessoal

Gatilho: O personagem atinge um inimigo

Efeito: O ataque causa 1[A] de dano adicional se for um ataque com arma ou 1d8 de dano adicional se não for.

Uma lenda obscura afirma que, quando Corellon extirpou o olho de Grumsh em uma batalha muito antiga, parte da essência desse deus selvagem caiu à terra, onde transformou uma raça de humanos em temíveis meio-orcs. Outra história sugere que um antigo império hobgoblin criou os meio-orcs para liderar as tribos orcs em prol do império. Há ainda outra lenda que afirma que uma tribo de humanos bárbaros brutais decidiu procriar com orcs para fortalecer a linhagem. Alguns dizem que Kord criou os meio-orcs, copiando os melhores elementos das duas raças para fazer um povo forte e temível à imagem de seu coração. Se perguntado sobre suas origens, um meio-orc pode dizer qualquer uma dessas histórias. Ou talvez a pessoa leve um soco na cara por fazer perguntas desse tipo.

Jogue com um meio-orc se você quiser...

- ♦ Ser forte, grande e rápido.
- ♦ Transformar sua raiva em resistência e poder de combate.
- ♦ Pertencer a uma raça que privilegia as classes bárbaro, guerreiro, ladino e patrulheiro.

APARÊNCIA FÍSICA

Meio-orcs têm o lado humano dominante em sua aparência, mas são diferenciados por sua pele com tons de cinza, mandíbulas largas e dentes caninos inferiores proeminentes – mas são muito menores do que as presas enormes dos orcs. De forma geral, eles são mais fortes e mais altos do que os humanos. Seus cabelos costumam ser pretos, mas embranquecem rápido com a idade. A maioria dos que vivem entre os humanos prefere vestimentas e cabelos ao estilo humano, mas alguns ainda adotam as tradições orcs, amarrando ossos ou contas em longas tranças ou chumaços de cabelo.

Os meio-orcs não vivem tanto quanto os humanos. Eles amadurecem mais cedo, atingido a maioridade aos 16 anos em média e raramente vivem além dos 60 anos.

JOGANDO COM MEIO-ORCS

Meio-orcs combinam as melhores qualidades dos humanos e orcs – claro que alguns diriam que orcs não possuem boas qualidades. De seu sangue orc, eles herdaram a força física e resistência formidáveis. Eles são guerreiros habilidosos, céleres quando avançam em combate.

Seu sangue humano os torna decididos e corajosos, habilidosos e autoconfiantes. Eles são adaptáveis e conseguem sobreviver a praticamente qualquer situação. Apesar dos meio-orcs geralmente viverem às margens da sociedade, em vilas e cidades, eles ainda encontram formas para prosperar em um mundo ao qual não pertencem totalmente.

Por todas as suas qualidades, muitos meio-orcs exibem características que uma sociedade educada consideraria desnecessária ou inculta. Eles não têm muita paciência com o complicado mundo da etiqueta ou dos bons modos e não enxergam o valor em esconder suas verdadeiras opiniões para não ferir o sentimento de terceiros. Eles apreciam os simples prazeres da vida como a comida e a bebida, festas e cantorias, combate desarmado, tambores e a dança e gostam de se gabar de seus feitos, mas não encontram satisfação em coisas mais refinadas como as artes. Os meio-orcs normalmente agem sem pensar e preferem lidar com problemas assim que eles surgem, em vez de considerar resultados possíveis e criar planos de contingência. Essas características fazem com que alguns membros de outras raças os considerem rudes ou ignorantes, mas existem aqueles que acham essa imprudência revigorante.

Os meio-orcs geralmente vivem em culturas humanas ou orcs – em vilas ou cidades humanas agitadas ou tribos remotas, humanas ou orcs. A maioria possui dois pais meio-orcs, mas às vezes eles são fruto da união entre um meio-orc e um humano ou orc. Os orcs demonstram um respeito rancoroso pelos meio-orcs, mas devido à sua força considerável, inteligência e astúcia eles muitas vezes ascendam a posições de liderança nas tribos orcs.

Apesar de possuírem muitos pontos fortes, os meio-orcs enfrentam o preconceito em muitas comunidades humanas. Assim, a maioria deles pende para carreiras que envolvam o trabalho físico ou a violência. Para alguns, a vida de aventureiro é uma extensão natural dessa situação ou uma maneira de minimizar o peso do preconceito. A vida

de aventuras também significa encontrar um lugar para si como igual dentro de um grupo de aventureiros – um prazer simples, mas quase impossível para um meio-orc em qualquer outro lugar.

Características de Meio-Orc: Desinibido, feroz, hedonista, impetuoso, impulsivo, resistente, pavio curto

Nomes Masculinos: Brug, Dorn, Druuk, Gnash, Grumbar, Hogar, Karash, Korgul, Krusk, Lubash, Mord, Ohr, Rendar, Sark, Scrag, Tanglar, Tarak, Thar, Ugath, Yurk

Nomes Femininos: Augh, Bree, Ekk, Gaaki, Grai, Grigri, Gynk, Huru, Lagazi, Murook, Nogu, Ootah, Puyet, Tawar, Tomph, Ubada, Vanchu

AVENTUREIROS MEIO-ORCS

Três exemplos de aventureiros meio-orcs são descritos abaixo:

Tarak, um meio-orc ladino, sente-se em casa na cidade. Ele cresceu numa vizinhança nas docas sem eira nem beira e já corria pelas ruas com gangues e marinheiros rudes quando criança. Tudo isso mudou quando um marinheiro caiu morto aos seus pés, deixando a ele uma caixa misteriosa. A caixa trouxe o caos para a vida de Tarak até que ele conseguiu fugir da cidade e se juntar a um grupo de aventureiros na estrada. Ele não sabe o que a caixa contém – sua estranha fechadura já frustrou todas as suas tentativas de arrombá-la e seu metal resiste a qualquer tipo de dano. Tudo o que ele sabe é que goblins e doppelgangers têm demonstrado um grande interesse pela caixa – e ele deseja saber o porquê.

Murook é uma guardiã, nascida e crescida numa tribo de orcs. Por anos ela foi a maior defensora de sua tribo, mas seus laços com os espíritos primitivos da madeira e da pedra lentamente a afastou do culto ao deus Grummsh e a fez se questionar sobre a brutalidade que os orcs propagavam em nome dele. Abandonando a tribo ela seguiu seu caminho até chegar a uma tribo de humanos e desde então batalha para se adequar, tentando deixar para trás o modo de vida bárbaro e adotar um mínimo de civilidade. Apesar disso, ela ainda se sente mais confortável entre as árvores e montanhas do que confinada em vilas ou cidades.

Dorn é um meio-orc patrulheiro que prefere não falar sobre seu nascimento ou sua família. Ele passou a maior parte de sua vida em uma cabana nos arredores de um vilarejo agrícola, caçando e colocando armadilhas para animais pequenos na floresta vizinha, desejando apenas ficar sozinho e sendo sempre discreto. Sua vida virou de cabeça para baixo em seu aniversário de 30 anos, quando um grupo de aventureiros passou pelo vilarejo em busca de um conjunto de ruínas antigas. O povo do vilarejo enviou o grupo para Dorn, que concordou em guiá-los pela floresta. Ele nunca mais retornou à sua cabana, pois essa aventura o levou a muitas outras.

Muitas trilhas exemplares são específicas para algumas classes. Esta seção apresenta trilhas exemplares raciais que são específicas para as raças apresentadas neste livro e no *Livro do Jogador*. O único pré-requisito para qualquer uma dessas trilhas é que o personagem seja da raça apropriada. Por exemplo, apenas um anão pode ser um primogênito de Moradin, enquanto apenas um meio-orc pode seguir a trilha do selvagem da fúria sanguínea. As trilhas exemplares raciais representam estereótipos das características que definem uma raça. Um descendente de Arkhosia não é um herói draconato qualquer: ele representa as melhores qualidades que tornam os draconatos uma raça única.

Os maiores representantes dos meio-elfos não costumam seguir trilhas exemplares: eles geralmente escolhem o talento Mestre Versátil no Capítulo 3.

Exemplares dos meio-elfos não costumam seguir trilhas exemplares: eles geralmente escolhem o talento Mestre Versátil no Capítulo 3.

Escolhendo uma Trilha Exemplar Racial: Quando um personagem atinge o nível 11, ele pode escolher uma trilha exemplar racial (consulte o *Livro do Jogador*, pág. 53). Se o fizer, ele adquire as características e os poderes da trilha nos níveis indicados na descrição de cada uma delas.

Implementos: Se a trilha exemplar racial de um personagem apresenta poderes com a palavra-chave implemento, ele pode usar quaisquer implementos de sua classe com esses poderes, além de quaisquer outros que ele saiba usar por causa de um talento. Quando empunha uma versão mágica desses implementos, o personagem adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes da trilha exemplar racial que possuam a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem utilizar esses poderes.

ABENÇOADO ROCHOSO

"As montanhas guardam segredos, mistérios que descobri e aceitei como meus."

Pré-requisito: Golias

É fato que os golias possuem ligações profundas com seus lares nas montanhas. Assim como elas, eles se mantêm majestosos diante da vida árdua em meio a vendavais, neve e o gelo das escarpas elevadas. A maioria dos golias tem orgulho de nascer em um ambiente como os picos elevados, mas existem aqueles que realmente incorporam o espírito das montanhas.

Seu personagem é um desses heróis, um golias abençoado rochoso, dono de uma conexão rara com as pedras e a terra. A rocha sob seus pés o encoraja e os elementos o nutrem até que ele se torne a personificação dos picos de sua terra natal. Como um abençoado rochoso, ele extrai o poder da própria rocha, que o permite transcender os limites de sua forma mortal e realizar incríveis façanhas de força. Seus ataques atingem os inimigos com o peso da montanha. Ao atingir o ápice dessa trilha, ele conseguirá se transformar em uma entidade de pedra, esmagando todos que se opõem a ele.

Ao completar o primeiro passo nessa trilha, sua aparência e forma começam a se alterar lentamente. Sua pele adquire uma textura rochosa e rústica, endurecendo para protegê-lo do perigo. Seus olhos perdem toda a umidade até endurecerem e adquirirem o brilho do diamante, refletindo a luz como um prisma. As protuberâncias rochosas em seus ombros e cotovelos se transformam em cristais. Entre os golias, essas características marcam o herói como um verdadeiro campeão, o herói escolhido de sua raça.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ABENÇOADO ROCHOSO

Ação da Pele Rochosa (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o abençoado rochoso também recebe +2 de bônus na CA até o final do seu próximo turno.

Alcance Incomum (Nível 11): O alcance do combate corpo a corpo do golias aumenta em 1.

Esmagamento da Montanha (Nível 16): Sempre que o golias obtiver um sucesso decisivo com uma arma de duas mãos, seu ataque causa dano adicional igual ao dobro do seu modificador de Constituição.

PODERES DE ABENÇOADO ROCHOSO

Arrebatador da Montanha

Ataque de Abençoado Rochoso 11

Você brande sua arma em um arco, cortando os inimigos como se eles fossem trigo atingido pela foice do fazendeiro.

Encontro ♦ Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força + modificador de Constituição de dano.

Vantagem do Cume

Utilitário do Abençoado Rochoso 12

Ao focalizar sua atenção, você se prepara para atacar um inimigo dentro do alcance que lhe dê essa oportunidade.

Encontro

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do próximo turno do abençoado rochoso, ele adquire a habilidade alcance ameaçador.

Assalto Avalanche

Ataque de Abençoado Rochoso 20

Com o poder de uma avalanche, você desfere golpes no inimigo. O poder da montanha permanece em seus membros enquanto você mantém essa postura.

Diário ♦ Arma, Postura

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O abençoado rochoso assume a postura da avalanche.

Enquanto adotar esta postura, o personagem pode se mover através do espaço de um inimigo se esse inimigo for de uma categoria de tamanho igual ou inferior à dele e o golias recebe um bônus nas jogadas de dano de seus ataques sem limite igual ao seu modificador de Constituição.

CAVALEIRO SHIERE

"Pela Corte da Rainha do Verão, você pagará por seus crimes!"

Pré-requisito: Eladrin



Muitos eladrin nobres, incluindo os bralani e os ghaele descritos no *Manual dos Monstros*, são figuras proeminentes em suas casas; lordes com posições de autoridade sobre os membros de menor estatura de suas casas. Mas existem aqueles que se destacam como verdadeiros campeões que lutam pela causa da raça como um todo e não apenas de sua casa. Apesar de geralmente serem aprovados pelas casas nobres, os cavaleiros shiere são agentes livres, não ligados a nenhuma casa e dedicados a proteger os eladrin de ameaças como os fomorianos e espriguanos, além de outros habitantes hostis de Agrestia das Fadas.

Tornar-se um cavaleiro shiere é mais que obter um título. Como um campeão de sua raça, seu personagem é a personificação viva do poder da Agrestia das Fadas. Sua aparência é marcada por sinais do poder feérico que existe dentro dele: um brilho tênue que contorna sua silhueta ou que intensifica seus olhos; um vento místico que sopra constantemente e esvoaçam seus cabelos; ou outra manifestação de natureza sobrenatural. Ele pode canalizar esse poder para enfeitiçar seus inimigos ou deixá-los com medo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CAVALEIRO SHIERE

Abençoado das Fadas (Nível 11): Sempre que estiver sob um efeito de encanto que possa ser encerrado por um teste de resistência, o cavaleiro de shiere pode realizar um teste de resistência contra o efeito de encanto no começo do seu turno. Se não obtiver sucesso, o personagem ainda pode realizar outro teste de resistência no final do seu turno.

Ação do Pulo Feérico (Nível 11): O eladrin pode gastar um ponto de ação para se teleportar 10 quadrados, em vez de realizar uma ação adicional.

Coberto em Magia (Nível 16): Sempre que se teleportar, o personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

PODERES DE CAVALEIRO SHIERE

Mente Enfeitiçada

Ataque de Cavaleiro Shiere 11

Você inunda a mente de um inimigo com imagens terríveis das maravilhas e beleza da Agrestia das Fadas. Como resultado, esse inimigo não suporta vê-lo ferido.

Encontro ♦ Encanto

Ação Padrão

À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Inteligência, Sabedoria ou Carisma +4 vs. Vontade

Nível 21: Inteligência, Sabedoria ou Carisma +6 vs. Vontade

Sucesso: Até o final do próximo turno do cavaleiro shiere, o alvo não pode atacá-lo. Além disso, quando uma criatura qualquer dentro do alcance do alvo atacar o personagem, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra a criatura usando uma ação livre, recebendo +2 de bônus na jogada de ataque.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

Fuga Feérica

Utilitário de Cavaleiro Shiere 12

Quando um inimigo se aproxima, um redemoinho de folhas gira ao seu redor e o teleporta para um local seguro.

Diário ♦ Teleporte

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: Um inimigo ingressa num quadrado adjacente ao personagem

Efeito: O cavaleiro shiere se teleporta 5 quadrados.

Presença Imperiosa

Ataque de Cavaleiro Shiere 20

Repleto do poder da Agrestia das Fadas, você expulsa os inimigos através do medo, privando-os de suas forças.

Diário ♦ Medo

Ação Padrão

Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Inteligência, Sabedoria ou Carisma +6 vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica enfraquecido (TR encerra). Depois disso, usando uma ação livre, o alvo percorre seu deslocamento, afastando-se do cavaleiro shiere.

Fracasso: O alvo fica enfraquecido (TR encerra) até o final do próximo turno do cavaleiro shiere e é empurrado 3 quadrados.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

DESCENDENTE DE ARKHOSIA

"Você cairá pelo Sangue de Io!"

Pré-requisito: Draconato

Os descendentes de Arkhosia são os herdeiros dos nobres heróis draconatos do império caído de Arkhosia. Nos anos que seguiram a queda desse reino, seus herdeiros se espalharam pelo mundo e sua linhagem e herança foram deturpadas ou perdidas na escuridão da era atual. Muitos draconatos passam suas vidas sem saber o potencial que carregam dentro deles, mas existem alguns que conseguiram despertar e controlar suas reservas ocultas de poder.

Seu personagem é um desses herdeiros e já iniciou sua longa e árdua jornada em busca da liberação do poder de seu sangue nobre. Sua origem o coloca mais próximo de seus irmãos dragões do que os outros draconatos jamais estarão. Assim, ele adquiriu um controle ainda maior sobre seu *sopro de dragão*, assim como a capacidade de alterar sua composição quando desejar.

O sinal mais claro de sua herança nobre são as asas dracônicas que começam a crescer em suas costas assim que ele adota essa trilha exemplar. Apesar de levarem algum tempo para adquirir a capacidade de sustentar voos, elas crescem o suficiente para marcar o personagem como o que ele realmente é: um herói renascido de seu povo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO DESCENDENTE DE ARKHOSIA

Sopro Versátil (Nível 11): Sempre que o descendente de Arkhosia atacar com seu poder racial *sopro de dragão* escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, congelante, elétrico, flamejante ou venenoso. O dano do ataque é do tipo escolhido.

Estouro Dracônico (Nível 11): Quando o descendente de Arkhosia gasta um ponto de ação para realizar um ataque, cada inimigo adjacente a ele sofre dano igual a 5 + o modificador de Constituição do personagem após o resultado do ataque. Esse dano é do mesmo tipo do dano do *sopro de dragão* escolhido inicialmente pelo personagem.

Sangue de Io (Nível 16): O personagem adquire voo prolongado com deslocamento de 12.

PODERES DE DESCENDENTE DE ARKHOSIA

Cólera do Dragão Ataque de Descendente de Arkhosia 11

Você sopra uma energia dracônica que explode à distância.

Encontro ♦ Variável

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força, Constituição ou Destreza +4 vs. Reflexos

Nível 21: Força, Constituição ou Destreza +6 vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Constituição de dano.

Especial: Este poder usa o mesmo atributo e o mesmo tipo de dano do poder racial *sopro de dragão* do personagem.



Asas de Dragão Utilitário de Descendente de Arkhosia 12

Asas de dragão completas nascem de suas costas, concedendo a habilidade de voar.

Sem Limite

Pessoal

Efeito: O descendente de Arkhosia voa um número de quadrados igual ao seu deslocamento. Ele deve aterrissar no final do movimento.

Sopro Aderente Ataque de Descendente de Arkhosia 20

Seu sopro de dragão se prende às criaturas em sua frente, devorando-as vivas.

Diário ♦ Variável

Ação Padrão

Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Força, Constituição ou Destreza +6 vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Constituição de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Especial: Este poder usa o mesmo atributo e o mesmo tipo de dano do poder racial *sopro de dragão* do personagem.

ENCARNADO ANCESTRAL

“Parece-me que você levou a vida inteira para aprimorar essa técnica. Deixe-me anulá-la – usando uma que levei muitas vidas para aprender”.

Pré-requisito: Deva

Todos os devas têm uma pequena conexão com suas vidas passadas e se consideram descendentes espirituais de suas encarnações anteriores. Para seu personagem, a conexão com suas vidas passadas é mais tangível. Como um espírito encarnado, ele consegue convocar seu próprio espírito na forma como ele existiu há anos ou séculos para receber conselhos, proteção e confundir seus inimigos. Os que têm a coragem de encará-lo em combate logo descobrem que não estão lutando contra sua encarnação atual, mas também contra cada uma de suas vidas passadas.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ENCARNADO ANCESTRAL

Ação do Renascido (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o encarnado ancestral pode recuperar a utilização de um poder de ataque por encontro já gasto. O nível do poder deve ser no máximo igual ao nível do personagem -4 e o encarnado ancestral deve utilizar o poder durante a ação adicional.

Feição Serena (Nível 11): O encarnado ancestral recebe +2 de bônus nos testes de resistência para encerrar efeitos que o deixem pasmo ou atordoado.

Acólitos de Vidas Passadas (Nível 16): Quando realiza um ritual, o encarnado ancestral pode criar até três encarnações fantasmas de si mesmo que saem de dentro do seu corpo para ajudá-lo. Cada encarnação concede +2 de bônus no teste de perícia do ritual ou contribui com um pulso de cura para ajudar com o pagamento do custo do ritual, se houver um. O número de encarnações aumenta para quatro no nível 20, cinco no nível 25 e seis no nível 30.

PODERES DE ENCARNADO ANCESTRAL

Guardião de Vidas Passadas

Ataque de Encarnado Ancestral 11

Um espírito deva translúcido sai de seu corpo e se interpõe para protegê-lo de um inimigo.

Encontro ♦ Conjuração, Implemento

Ação Padrão À distância 5

Efeito: O deva conjura um guardião espectral que ocupa 1 quadrado dentro do alcance do poder. O guardião persiste até o final de próximo turno do personagem. Ele realiza o ataque abaixo quando é conjurado e depois pode repetir esse ataque como um ataque de oportunidade.

Alvo: Uma criatura adjacente ao guardião

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Servo de Vidas Passadas

Utilitário de Encarnado Ancestral 12

Um espírito parecido com uma de suas encarnações passadas sai de seu corpo, curva-se respeitosamente e move-se conforme suas ordens.

Diário ♦ Conjuração

Ação Mínima À distância 20

Efeito: O deva conjura um servo espectral em um quadrado não ocupado dentro do alcance do poder. O servo pode realizar um das tarefas a seguir quando é conjurado:

- ♦ Mover-se 6 quadrados.
- ♦ Apanhar um objeto que não estiver em posse de nenhuma criatura e que pese no máximo 9 quilos.
- ♦ Manipular um objeto adjacente que não estiver em posse de nenhuma criatura.

Sustentação Mínima: O servo persiste e pode realizar outra ação listada acima. O personagem pode gastar várias ações mínimas na mesma rodada para que o servo realize várias ações.

Vanguardista de Vidas Passadas

Ataque de Encarnado Ancestral 20

Inúmeros espíritos, alguns portando espadas, saltam de seu corpo. Cada um deles golpeia um inimigo próximo, depois saltam de volta, revigorando-o no momento do retorno.

Diário ♦ Cura, Implemento

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: O encarnado ancestral recupera 5 pontos de vida para cada alvo do ataque.



ENGANADOR FEÉRICO

"Agora você me vê – mas não por muito tempo!"

Pré-requisito: Gnomo

Os gnomos aprenderam a sobreviver nesse mundo perigoso mantendo-se ocultos, longe dos olhos alheios e se utilizando de magias para ficar invisíveis. Como um enganador feérico, seu personagem deu um passo além, usando a magia para confundir a mente dos inimigos, enquanto aperfeiçoa seus talentos de furtividade e discrição.

Durante sua progressão nessa trilha exemplar, o gnomo aprendeu vários métodos para se movimentar sem ser notado e ainda conseguir atormentar seus inimigos. Ele pode ficar invisível, atingir o inimigo com um globo de luz feérico e desaparecer rapidamente, ou pode enfraquecer o inimigo, deixando-o vulnerável aos ataques de seus aliados aventureiros. Para complementar os poderes da trilha e da classe, ele também aprende perícias e poderes utilitários que normalmente só estão disponíveis para ladinos



e magos – truques mundanos ou mágicos para aprimorar sua furtividade e deslocamento, entre outras habilidades. A chave do seu sucesso é passar despercebido e ele possui um arsenal de técnicas para conseguir esse feito.

Ele é astuto e furtivo, movendo e espreitando-se nas sombras; afinal, a furtividade é uma ferramenta valiosa e saber ocultar-se pode salvar sua vida. Mas, às vezes, um ataque direto contra a mente do inimigo é tudo que ele precisa para finalizar o trabalho.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ENGANADOR FEÉRICO

Aprender Perícia (Nível 11): O enganador feérico adquire treinamento em uma perícia da lista de perícias do ladino ou do mago.

Truque do Desaparecimento (Nível 11): O enganador feérico pode gastar um ponto de ação para ficar invisível até o final do seu próximo turno ou até realizar um ataque, em vez de realizar uma ação adicional.

Versatilidade Sagaz (Nível 12): O enganador feérico adquire um poder utilitário de nível 10 ou inferior de ladino ou de mago.

Gnomo Sorrateiro (Nível 16): Sempre que realizar um teste de Furtividade, o enganador feérico joga duas vezes e escolhe um resultado.

PODERES DE ENGANADOR FEÉRICO

Orbe Estonteante Ataque de Enganador Feérico 11

Quando você desaparece, um orbe de luz feérica brilhante atinge seu oponente e explode em um espetáculo de luzes brilhantes que o deixa pasmo.

Encontro ♦ Ilusão, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Efeito: Antes do ataque o enganador feérico fica invisível até o final do turno.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Inteligência ou Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Inteligência ou Carisma de dano radiante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do gnomo.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Inteligência ou Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

Raio da Enganação Ataque de Enganador Feérico 20

Seu ataque mental deixa o oponente indefeso e vulnerável aos ataques ao mesmo tempo em que você canaliza o poder das fadas para recuperar sua habilidade de desvanecer.

Diário ♦ Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Inteligência ou Carisma vs. Vontade

Sucesso: 4d10 + modificador de Inteligência ou Carisma de dano psíquico e o alvo concede vantagem de combate (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo concede vantagem de combate até o final do seu próximo turno.

Efeito: O enganador feérico recupera a utilização do poder racial *desvanecer* se já tiver utilizado o poder durante o encontro.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Inteligência ou Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

EXPLORADOR EXPERIENTE

"Meia volta? Agora? Mas nem vimos o que tem no andar de cima!"

Pré-requisito: Humano

O desconhecido atrai seu personagem de maneira inexplicável. Suas grandes ambições são descobrir, desenterrar e explorar. Ele é a expressão perfeita da tendência humana de vasculhar o mundo em busca de conhecimento e poder, dotado de uma determinação quase sobre-humana. Essa determinação é o centro de sua natureza – um ímpeto que o leva a trabalhar cada vez mais, lutar mais e almejar mais do que o que seria possível conseguir por seus próprios méritos. Ele não se satisfaz até que tenha obtido a vitória plena em seus assuntos e costuma desenvolver poderes que o auxiliam a atingir esses objetivos. Sua vontade fica mais forte quando ele está encurralado e ele luta ainda mais nesses momentos, para ter certeza de que vai vencer.

Seja ele motivado pela sede do conhecimento das civilizações antigas do mundo, pela vontade de descobrir antigos poderes arcanos, pelo ímpeto de conquistar e civilizar o mundo em nome de Erathis, ou pelo desejo pelo ouro e glória, ele enfrentará perigos extremos para alcançar seus objetivos. Graças à sua dedicação inabalável, ele geralmente consegue escapar inteiro dos perigos, mesmo que às vezes seja por pouco.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO EXPLORADOR EXPERIENTE

Esforço Ambicioso (Nível 11): Escolha um poder de ataque por encontro de nível 7 ou inferior da classe de seu personagem. Ele recebe esse poder. Se escolher um poder de ataque por encontro que o personagem já possui, ele adquire uma utilização adicional desse poder. No nível 21, o poder escolhido pode ser substituído por um poder de ataque por encontro de nível 13 ou inferior da mesma classe.

Determinação Sangrenta (Nível 11): Ao sangrar pela primeira vez num encontro, o explorador experiente recebe +5 de bônus na próxima jogada de ataque até antes do final do seu próximo turno contra o inimigo que o fez sangrar.

Ação Heroica (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o explorador experiente também adquire resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno. A resistência aumenta para 20 no nível 21.

Campeão da Humanidade (Nível 16): Depois de cada descanso prolongado, o personagem recebe 2 pontos de ação em vez de 1.

PODERES DE EXPLORADOR EXPERIENTE

Destinado à Grandeza

Utilitário de Explorador Experiente 12

O desespero não é uma opção.

Encontro ♦ Cura

Nenhuma Ação

Pessoal

Gatilho: O explorador experiente fracassa num teste de resistência e não está morrendo

Efeito: O personagem refaz o teste de resistência com +4 de bônus de poder. Além disso, ele pode gastar um pulso de cura.

Grandeza Sangrenta

Ataque de Explorador Experiente 20

Os ataques de seus inimigos o levam ao limite e você recebe uma reserva inesperada de força. Seus ataques furiosos são liberados, energizados por sua dor.

Diário

Reação Imediata

Pessoal

Gatilho: Um inimigo deixa o explorador experiente sangrando.

Efeito: O personagem usa um poder de ataque por encontro contra o inimigo que ativou o gatilho. O poder escolhido pode já ter sido utilizado durante o encontro, mas se não foi, ele não é gasto.

GUARDIÃO DO CREPÚSCULO

"Destruidor! Sinta a fúria da natureza!"

Pré-requisito: Elfo

Entre os elfos, alguns poucos abraçam o esplendor do mundo natural e extraem o poder da vida abundante de maneira que outros não conseguem entender. Esse elfos, verdadeiros campeões da natureza, surgem de várias formas, colocando as necessidades da natureza acima das suas. Eles são heróis conhecidos como guardiões do crepúsculo, pois preservam o mundo natural da escuridão alastrante, protegendo-o da destruição pelas mãos dos incautos e dos malignos.

Pode parecer que um campeão do crepúsculo escolheu ser o defensor da natureza, mas a maioria deles diria que foi ele o escolhido para tal missão. Eles acreditam que o mundo responde àqueles que reverenciam a natureza de forma incomum, a quem apresenta uma percepção do verdadeiro poder da vida e o entendimento da necessidade do equilíbrio harmonioso para garantir a sobrevivência do mundo. Essas são qualidades quase sempre inerentes aos elfos e por isso a trilha exemplar do guardião do crepúsculo só pode ser alcançado pelos membros dessa raça.

Como um guardião do crepúsculo, seu personagem evoluiu para se tornar um verdadeiro canalizador do poder natural, desviando a força vital da terra para melhor combater seus inimigos. O poder que flui por ele aguçá seus sentidos e aumenta sua sintoniza com o ambiente.

Proteger as áreas selvagens é sua preocupação principal. Ele não precisa defender uma região em particular, mas deve proteger a natureza por onde quer que suas viagens o levem. Desde que ele se mantenha como o protetor da terra, o mundo natural o irá auxiliar nessa jornada, emprestando sua força para se certificar que ele triunfe sobre todos aqueles que contaminam a natureza.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO GUARDIÃO DO CREPÚSCULO

Visão dos Elfos (Nível 11): O guardião do crepúsculo ignora a penalidade de -2 quando ataca um inimigo com ocultação. Além disso, seu bônus racial nos testes de Percepção aumenta para +4 e o bônus racial para os testes de Percepção concedidos pelo aspecto racial Prontidão Coletiva aumenta para +2.

Ação Precisa (Nível 12): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque, o guardião do crepúsculo joga dois dados para uma das jogadas de ataque do ataque e escolhe um resultado.

Caminhar do Crepúsculo (Nível 16): O personagem ignora terreno acidentado.

PODERES DE GUARDIÃO DO CREPÚSCULO

Elos da Vida Ataque de Guardiã do Crepúsculo 11

Tentáculos irrompem do corpo do inimigo, envolvendo-o com firmeza.

Encontro

Ação Padrão

À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Inteligência, Sabedoria ou Carisma +4 vs. Reflexos

Nível 21: Inteligência, Sabedoria ou Carisma +6 vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica impedido até o final do próximo turno do guardião do crepúsculo.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Inteligência, Sabedoria e Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

Furtividade do Crepúsculo

Utilitário do Guardiã do Crepúsculo 12

Com um simples pensamento, você desaparece no ambiente.

Diário ♦ Ilusão

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o guardião do crepúsculo fica invisível para qualquer criatura contra a qual ele tenha cobertura ou ocultação.

Fúria da Natureza Ataque de Guardiã do Crepúsculo 20

O mundo demonstra seu ódio, adquirindo vida de maneira repentina, feroz e aprisionadora.

Diário ♦ Zona

Ação Padrão

Rajada contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Inteligência, Sabedoria ou Carisma +6 vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica impedido (TR encerra).

Efeito: A rajada cria uma zona de plantas enredantes que persiste até o final do encontro. Qualquer inimigo que ingressar na zona fica impedido (TR encerra).



HALFLING VIGARISTA

"Quanto maior o tamanho, maior a queda."

Pré-requisito: Halfling

Os maiores heróis das lendas halfling são aqueles que derrotam gigantes, dragões ou outras grandes ameaças para defender seus lares e comunidades, usando sua astúcia, agilidade e uma boa dose de audácia. Eles não são necessariamente guerreiros com espadas lendárias ou donos de títulos de nobreza ou terras. São pessoas comuns que aceitaram o desafio das eras, provando que tamanho e força não são qualidades imprescindíveis para se chegar ao topo. Seu personagem é um desses heróis.

Como muitos halflings, ele chegou à conclusão que a melhor maneira de sobreviver no mundo de criaturas muito maiores é ficando fora do caminho delas. Isso significa que ele é furtivo ou apela para o lado bondoso no coração de cada criatura. Também significa ficar fora do alcance ou se esquivar dos ataques dessas criaturas. É fato que a furtividade e truques audazes não são propriamente armas e armaduras, mas podem ser tão úteis quanto. Armado apenas com sua coragem e determinação naturais, ele tem o bastante para garantir a vitória contra qualquer inimigo, não importa o tamanho.

Comparado com os heróis lendários de outras raças, seu personagem poderia ser considerado um salafrário ou um pilantra. Mas ser habilidoso, inteligente e furtivo, não o tornam um herói de menor qualidade. Avandra o abençoou com uma coragem que vai além da incerteza, a perspicácia para enfrentar qualquer desafio e a furtividade que precisa para sobreviver.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO HALFLING VIGARISTA

Vigarista Temerário (Nível 11): Sempre que estiver sob um efeito de medo que possa ser encerrado por um teste de resistência, o halfling vigarista pode realizar um teste de resistência contra o efeito de medo no começo do seu turno. Se não obtiver sucesso, o personagem ainda pode realizar outro teste de resistência no final do seu turno.



Ação Engenhosa (Nível 11): O halfling vigarista pode gastar um ponto de ação para receber um bônus de +5 numa jogada de ataque, teste de resistência ou teste de perícia que acabou de realizar, em vez de realizar uma ação adicional.

Combatente Engenhoso (Nível 16): Quando o halfling vigarista utiliza o poder racial segunda chance e o inimigo fracassa no novo ataque, este inimigo concede vantagem de combate ao halfling até o final do próximo turno do personagem.

PODERES DE HALFLING VIGARISTA

Ofensiva Ardilosa

Ataque de Halfling Vigarista 11

Sua arma atinge exatamente onde o inimigo não esperava, tirando-lhe o equilíbrio.

Encontro ♦ Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza ou Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Destreza ou Carisma de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o halfling vigarista até o final do seu próximo turno. Se o alvo fracassar em qualquer ataque durante esse período, o halfling pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza ou Carisma usando uma ação de oportunidade.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Destreza ou Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

Solucionar Problemas

Utilitário de Halfling Vigarista 12

Você encontra soluções para os piores problemas.

Encontro

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: Um aliado do halfling vigarista a até 10 quadrados dele fracassa num teste com uma perícia na qual o personagem é treinado.

Alvo: O aliado que ativou o gatilho

Efeito: O alvo pode refazer o teste de perícia com +2 de bônus de poder.

Provocação do Halfling

Ataque de Halfling Vigarista 20

Você enfurece seu inimigo com uma risada e palavras de deboche. A fúria do inimigo aumenta quando ele erra o ataque e é atingido por você em resposta.

Diário ♦ Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Destreza ou Carisma vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Destreza ou Carisma de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, se o alvo atacar, ele deve incluir o personagem como alvo do ataque se nenhum dos aliados do halfling vigarista estiver mais próximo dele do que o próprio personagem. O halfling recebe +2 de bônus em todas as defesas contra os ataques do alvo. Se o alvo fracassar em um ataque contra o personagem, o halfling pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação de oportunidade.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Destreza ou Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

NOBRE TURATHI

"O erro de meus ancestrais foi lidar com poderes malignos além do controle deles"

Pré-requisito: Tiefling

Os pecados de Bael Turath se encontram expostos no semblante sinistro de seus descendentes tieflings. Cada par de chifres, cada cauda pontuda e cada par de olhos vermelhos lembram o mundo dos perigos em se lidar com diabos e o resultado maligno de tais acordos profanos. Muitos tieflings conseguem resistir a essa escuridão que carregam em suas almas, mas existem aqueles que acham mais difícil se libertar dessa herança sinistra, principalmente devido a laços familiares com os primeiros tieflings que forjaram pactos com Asmodeus e outros arquidiabos dos Nove Infernos.

Como um nobre turathi, seu personagem carrega um fardo mais pesado que o dos outros de sua raça, pois seus ancestrais foram os que causaram a danação da raça tiefling. Seja essa ligação com os Nove Infernos uma dádiva ou uma maldição, ela é mais forte nele do que nos outros membros da raça. Ele arremessa rajadas de fogo infernal em seus inimigos quando está em cólera e esse poder é o que dá força a seus outros talentos. Incentivado pelo conhecimento da antiga nobreza de Bael Turath, ele consegue ludibriar a mente de seus inimigos ou fazer deles seus escravos — enquanto os atinge com o fogo do inferno.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO NOBRE TURATHI

Frenesi Turathi (Nível 11): O nobre Turathi recebe um bônus nas jogadas de dano contra inimigos sangrando igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Ação do Fogo Infernal (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque, esse ataque causa 2d6 de dano flamejante adicional se obtiver sucesso.

Ajoelhe-se Perante os Turathi (Nível 16): Quando o nobre turathi obtém sucesso num ataque que recebeu o benefício do seu poder racial *fúria infernal*, o alvo também fica derrubado.

PODERES DE NOBRE TURATHI

Raios Molestadores

Ataque de Nobre Turathi 11

Dois raios de fogo negro saltam de suas mãos e giram ao redor do inimigo, enganando-o a atacar um dos aliados dele.

Encontro + Encanto, Flamejante

Ação Padrão

A distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma, Constituição ou Inteligência +4 vs. Vontade
Nível 21: Carisma, Constituição ou Inteligência +6 vs. Vontade

Sucesso: Usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra uma criatura à escolha do nobre Turathi. Ele recebe +2 de bônus de poder na jogada de ataque e, se obtiver sucesso, causa 2d6 de dano flamejante adicional.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Carisma, Constituição ou Inteligência como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

Nova Infernal

Utilitário de Nobre Turathi 12

Você é recoberto de chamas vermelhas e negras que queimam seus inimigos quando você é atingido por um golpe corpo a corpo.

Diário + Flamejante, Postura

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que o nobre Turathi sofrer dano de ataques corpo a corpo, cada inimigo adjacente a ele sofre 5 de dano flamejante.

Serviçal de Turath

Ataque de Nobre Turathi 20

Você preenche a mente de seu inimigo com fogo infernal, queimando-o vivo enquanto ele é obrigado a cumprir suas ordens.

Diário + Encanto, Flamejante

Ação Padrão

Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma, Constituição ou Inteligência +6 vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Constituição de dano flamejante e o alvo fica dominado e sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e, usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra uma criatura à escolha do nobre Turathi.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Carisma, Constituição ou Inteligência como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

PERSEGUIDOR DA LUA

"Consigo vislumbrar meu destino na face da lua e clamar sua presença."

Pré-requisitos: Feral

A natureza da fera habita o âmago dos ferais. Quando um deles passa por algum tipo de estresse, essa natureza se revela em suas feições e habilidades. Essa selvageria inata é a dádiva dos ancestrais licanthropos dos ferais, uma qualidade passada através das gerações que dá à raça sua identidade. A maioria dos ferais consegue canalizar esse ancestral quando necessário, mas seu personagem possui uma afinidade ainda maior com seus ancestrais licanthropos.

Seu personagem assumiu o termo perseguidor da lua por causa da herança licantrópica desperta em seu espírito. Ele sempre foi dotado de um lado animalesco, manifestado em sua aparência física e às vezes em seu comportamento, mas em algum momento ele descobriu que era diferente; que a herança de seus ancestrais era muito mais do que ele poderia acreditar. Ele ainda consegue alterar sua forma, expressando fisicamente os traços ferais, mas sabe explorar esse poder ainda melhor e usar sua natureza bestial para se transformar completamente em um lobo ou tigre. Essa habilidade vem acompanhada de uma série de outras mudanças; o comportamento do perseguidor da lua deixa de lado os métodos civilizados em prol das táticas do predador indomável.



CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO PERSEGUIDOR DA LUA

Ação do Caçador (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, antes ou depois do ataque, o perseguidor da lua pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria usando uma ação livre.

Atacar a Garganta (Nível 11): Quando o perseguidor da lua atinge um oponente derrubado com um ataque corpo a corpo, o ataque causa 1d6 de dano adicional. O dano adicional aumenta para 2d6 no nível 21.

Táticas de Matilha (Nível 16): Enquanto o perseguidor da lua estiver adjacente a um inimigo derrubado, o feral e seus aliados adicionam o modificador de Sabedoria do personagem às jogadas de dano contra esse inimigo.

PODERES DE PERSEGUIDOR DA LUA

Chamado à Lua

Ataque de Perseguidor da Lua 11

Um uivo de gelar o sangue escapa de sua garganta, anunciando o início da caçada.

Encontro ♦ Medo, Psíquico

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria +4 vs. Vontade

Nível 21: Sabedoria +6 vs. Vontade

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo concede vantagem de combate até o final do próximo turno do personagem.

Libertar o Predador Silencioso

Utilitário de Perseguidor da Lua 12

Seu corpo se contorce enquanto você se transforma na criatura que habita o interior de seu ser.

Diário ♦ Metamorfose

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O perseguidor da lua assume a forma de um lobo cinzento ou um tigre de seu próprio tamanho até o final do encontro, até ficar inconsciente ou até ser reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Nessa forma, o personagem adiciona seu modificador de Sabedoria ao deslocamento e sempre que caminhar usando uma ação de movimento, ele pode ajustar 1 quadrado usando uma ação livre antes de fazê-lo.

Rodear a Presa

Ataque de Perseguidor da Lua 20

Você gira ao redor do inimigo, procurando uma abertura para dar o golpe fatal.

Diário ♦ Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força ou Destreza vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Força ou Destreza de dano e o alvo sofre 10 de dano contínuo (TR encerra) e fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Antes ou depois do ataque, o perseguidor da lua ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria. Depois do ataque, o alvo concede vantagem de combate ao personagem até o final do próximo turno do feral.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Força e Destreza como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

PRIMOGENITO DE MORADIN

"Minha força é a fortaleza eterna das montanhas. Jamais cederei."

Pré-requisito: Anão

De acordo com as lendas, foi na aurora da criação que Moradin criou os anões. Seus primogênitos eram dotados de ossos cortados do leito rochoso, almas moldadas do ferro e corações de puro diamante. Esses primogênitos foram os modelos usados para a criação de toda a raça.

Apesar dos primogênitos de Moradin terem desaparecido por causa da escravidão na mão dos gigantes, suas técnicas e tradições místicas não se perderam. Uma nova era de heroísmo anão chegou e o legado dos primogênitos continua. Aqueles que seguem de forma exemplar o caminho dos primogênitos, lentamente são transformados na imagem dos primogênitos de Moradin.

Como um dos novos primogênitos de Moradin, seu personagem foi forjado com uma ligação profunda com a terra e é capaz de canalizar o poder das rochas que flui sob seus pés. Ele extrai a força das montanhas para resistir ferimentos, expandir seus sentidos através das rochas e enraizar-se nos ossos da terra. Ele agora faz parte das lendas.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO PRIMOGÊNITO DE MORADIN

Ossos de Pedra (Nível 11): Sempre que o primogênito de Moradin sofrer um sucesso decisivo, jogue um d20. Se o resultado for 10 ou superior, o sucesso decisivo se torna um sucesso normal.

Força da Terra (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o primogênito de Moradin também pode gastar um pulso de cura.

Ressurgimento dos Anões (Nível 16): Quando retoma o fôlego, o primogênito de Moradin pode realizar um teste de resistência contra cada efeito que possa ser encerrado dessa forma.

PODERES DE PRIMOGÊNITO DE MORADIN

Receber a Investida Ataque de Primogênito de Moradin 11

Você se prepara para o inimigo que se aproxima, manobrando-se habilidosamente para uma posição melhor e atingindo-o antes que ele o atinja.

Encontro ♦ Arma

Reação Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo ingressa num quadrado adjacente ao primogênito de Moradin

Efeito: Antes do ataque o anão ajusta 1 quadrado.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.



Sentidos da Terra Utilitário de Primogênito de Moradin 12

Sua conexão com a terra o permite sentir até os mais ínfimos tremores de pedra e concedem um vislumbre do que os outros não conseguem enxergar.

Diário ♦ Postura

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o primogênito de Moradin adquire sentido sísmico 10.

Golpe da Postura da Montanha

Ataque de Primogênito de Moradin 20

Você convoca o peso das montanhas para esmagar seus oponentes para se proteger dos ataques inimigos.

Diário ♦ Arma, Postura

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derubado. Se o alvo se levantar antes do final do próximo turno do primogênito de Moradin, o anão pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra ele usando uma interrupção imediata, desde que esteja adjacente ao alvo.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O personagem assume a postura da montanha. Enquanto adotar esta postura, ele recebe +2 de bônus na CA e não pode ser puxado, empurrado, conduzido nem ficar derrubado.

SELVAGEM DA FÚRIA SANGUÍNEA

"Vou arrancar seu coração e comê-lo!"

Pré-requisito: Meio-orc



Nas veias do povo do selvagem da fúria sanguínea flui o sangue de orcs e humanos, representando a união perfeita entre ferocidade e adaptabilidade. De modo geral, os meio-orcs manifestam o que há de melhor nos humanos e orcs. No coração do personagem, os tambores orcs o chamam para a batalha, atizando o desejo selvagem pela violência. Ele treme com uma fúria que mal pode conter e no calor do combate, se transforma numa torrente de fúria incontrolável. Só a batalha pode saciar a fome em sua alma, pois ele nasceu da fúria sanguínea.

Por toda a sua vida, o selvagem da fúria sanguínea sentiu o clamor da guerra dentro de si, o conflito entre as metades humana e orc que definem sua natureza miscigenada. É dessa batalha interior que ele extrai seu grande poder, grande força e acima de tudo, sua grande capacidade de destruição. Em combate, ele se deixa levar pela tempestade, liberando toda sua fúria sanguínea em uma demonstração clara da violência que causa medo em todos os que ele enfrenta.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO SELVAGEM DA FÚRIA SANGUÍNEA

Ação Ávida (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o selvagem da fúria sanguínea recebe um bônus no deslocamento igual ao seu modificador de Destreza até o final do seu próximo turno.

Disposição Temível (Nível 11): Quando o selvagem da fúria de sangue realiza um teste de Intimidação, o meio-orc pode jogar o dado duas vezes e escolher um resultado.

Resiliência Selvagem (Nível 16): Quando utiliza seu aspecto racial Resiliência dos Meio-Orcs, o selvagem da fúria de sangue também recebe resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.

PODERES DE SELVAGEM DA FÚRIA SANGUÍNEA

Assalto Irrestrito Ataque de Selvagem da Fúria de Sangue 11

Você avança pelo campo de batalha, buscando causar mais mortes com sua arma.

Encontro ♦ Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Efeito: Antes do ataque, o selvagem da fúria sanguínea ajusta 3 quadrados.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força ou Destreza vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força ou Destreza de dano e o personagem recebe +4 de bônus nas jogadas de dano contra o alvo até o final do seu próximo turno.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Força e Destreza como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

Loucura Espumante

Utilitário de Selvagem da Fúria Sanguínea 12

Algo irrompe dentro de você, transformando-o numa força incansável de destruição.

Diário ♦ Postura

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o selvagem da fúria sanguínea recebe +2 de bônus nas jogadas de dano e +5 de bônus nos testes de resistência.

Furor Homicida Ataque de Selvagem da Fúria Sanguínea 20

Você jura que seu inimigo não sobreviverá a essa batalha e focaliza toda sua fúria interior nesse juramento.

Diário ♦ Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força ou Destreza vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força ou Destreza de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, o selvagem da fúria sanguínea recebe +1 de bônus nas jogadas de dano contra o alvo. Sempre que o personagem atinge o alvo, esse bônus aumenta em 1.

Especial: Quando adquire este poder, o personagem escolhe entre Força e Destreza como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque e dano do poder.

CLASSES DE PERSONAGEM

A **CLASSE** de um personagem é o fator mais importante e determinante do que ele consegue fazer. A classe determina quais armadura e armas ele consegue utilizar, quais perícias ele pode aprender, quantos pontos de vida ele tem e – mais importante – as características e poderes de classe que possui. Esses poderes determinam a função mais recomendada para o personagem durante um encontro de combate ou outros encontros gerais.

Este capítulo introduz oito novas classes ao jogo de D&D, englobando três fontes de poder e todas as quatro funções de personagem. O bardo e o feiticeiro se unem às classes arcanas. O vingador e o invocador expandem o grupo de classes divinas completando as quatro funções. A fonte de poder primitivo é representada nesse livro por uma classe de cada função; o bárbaro, o druida, o guardião e o xamã.

Cada classe apresentada neste livro lida com aspectos relacionados a outras funções. Algumas possuem funções secundárias claras, enquanto outras apresentam inclinações a uma ou duas outras funções, dependendo das escolhas do personagem no que se refere a poderes e características de classe. A linha “função” na descrição das classes fala sobre a função ou funções secundárias daquela classe.

A partir daqui você conhecerá essas oito novas classes, assim como quatro trilhas exemplares para cada uma delas. O capítulo termina com seis novos destinos épicos.

Bárbaro (pág. 32): Um agressor que se beneficia da fúria primitiva.

Bardo (pág. 50): Um líder arcano, dotado de habilidades que inspiram e fortalecem seus aliados, através do uso de canções e versos.

Druida (pág. 66): Um controlador dotado de maestria da magia primitiva e que pode assumir formas de animais.

Feiticeiro (pág. 84): Um agressor que é uma verdadeira fonte de poder arcano bruto.

Guardião (pág. 100): Um defensor irrefreável que canaliza o poder da terra e das plantas.

Invocador (pág. 118): Um controlador munido do poder divino; a magia que os deuses usaram para combater os primordiais.

Vingador (pág. 136): Um agressor divino treinado em ritos secretos que executa a justiça dos deuses.

Xamã (pág. 152): Um líder místico que canaliza o poder primitivo através de um companheiro espiritual.



WILLIAM O'CONNOR





“Minha força é a fúria da natureza.”

PERFIL DA CLASSE

Função: Agressor. O bárbaro empunha poderosas armas de duas mãos para causar danos sérios a seus inimigos. Seu poder físico e sua presença aterradora fazem com que os inimigos se acovardem diante dele e ele pode aumentar temporariamente suas habilidades ao canalizar explosões de fúria. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o bárbaro tende ao defensor ou líder como função secundária.

Fonte de Poder: Primitivo. O bárbaro é o campeão primitivo, um combatente devotado ao mundo natural e uma encarnação das tradições selvagens de sua tribo.

Atributos Principais: Força, Constituição, Carisma

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares

Bônus na Defesa: +2 em Fortitude

Pontos de Vida no Nível 1: 15 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 6

Pulsos de Cura por Dia: 8 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Intimidação (Car), Natureza (Sab), Percepção (Sab), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Agilidade do Bárbaro, Arremetida, golpe em fúria, Poder Ferino

Os bárbaros são guerreiros selvagens que conseguem desferir golpes terríveis com suas armas poderosas. Eles avançam de um inimigo para outro e raramente sentem a dor de um golpe sofrido. Para os inimigos, os momentos de maior terror são aqueles em que o bárbaro convoca as forças primitivas e concede sua força a esses espíritos furiosos. Esse estado de fúria, ainda que temporário, fornece ao bárbaro poderes incríveis, numa combinação de perícias, força de vontade e um legado dos rituais tribais antigos.

Como um bárbaro, seu personagem possui um elo com poderosos espíritos da natureza e outras forças primitivas que são ligadas aos guerreiros de sua tribo por canções e totens que representam esse legado. Esses espíritos concedem energia à fúria do bárbaro, transformando-o numa força devastadora no campo de batalha. Na medida em que sua experiência aumenta, esses acessos de fúria transcendem às limitações mortais, manifestando-se diretamente como ondas de poder elemental ou concedendo ao bárbaro poderes regenerativos sobrenaturais.

Quando o furor da batalha assolar seu personagem, ele responderá com uma investida repentina e um golpe mortal de sua arma, ou com uma fúria devastadora que deixará os inimigos destruídos pelo caminho?

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS BÁRBAROS

Os bárbaros possuem as seguintes características de classe.

AGILIDADE DO BÁRBARO

Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o bárbaro recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos. Esse bônus aumenta para +2 no nível 11 e para +3 no nível 21.

ARREMETIDA

Uma vez por rodada, quando obtiver um sucesso decisivo com um poder de ataque bárbaro, o personagem pode realizar imediatamente um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre. O bárbaro não precisa atacar o mesmo alvo contra o qual obteve o sucesso decisivo.

GOLPE EM FÚRIA

Os poderes diários de bárbaro apresentam a palavra-chave *fúria* (pág. 220). Esses poderes permitem que o personagem liberte uma poderosa explosão de emoções, força de vontade e energia primitiva. Todos os poderes de *fúria* começam com um ataque poderoso e então, colocam o personagem num estado de *fúria* que concede um benefício contínuo.

No nível 5 o bárbaro recebe o poder *golpe em fúria*, que permite a ele canalizar um poder de *fúria* não utilizado num golpe devastador enquanto ele está em *fúria*. O *golpe em fúria* é uma alternativa para que o personagem possa usar um segundo poder de *fúria* durante uma batalha climática, causando o potencial de dano de um poder diário sem ser forçado a manifestar um novo estado de *fúria*.

PODER FERINO

Os bárbaros se conectam ao mundo natural de várias maneiras. Alguns crescem tão acostumados com o castigo físico que acham mais fácil absorver os ataques do que esquivar deles. Outros são exemplos vivos de como o poder da força de vontade pode moldar o destino.

Escolha uma das opções abaixo. Essa escolha concede ao personagem o benefício descrito a seguir, assim como um bônus em alguns poderes de bárbaro, conforme detalhado nesses poderes.

Triunfo do Nobre Nato: O bárbaro recebe o poder *rugido de triunfo*. Além disso, sempre que o personagem deixar um inimigo sangrando, o próximo ataque realizado por ele ou por um de seus aliados contra o mesmo inimigo recebe um bônus na jogada de ataque igual ao modificador de Carisma do bárbaro.

Vigor da Fúria Sangrenta: O bárbaro recebe o poder *investida célere*. Além disso, sempre que os ataques do personagem fazem com que um inimigo seja reduzido a 0 ponto de vida ou menos, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição. O número de pontos de vida temporários aumenta para 5 + modificador de Constituição no nível 11 e para 10 + modificador de Constituição no nível 21.

CRIANDO UM BÁRBARO

Embora muitos poderes de bárbaro favoreçam uma das duas estruturas (o bárbaro da *fúria sangrenta* ou o bárbaro nobre nato), você pode escolher o poder que quiser para seu personagem. Todos os bárbaros dependem de um alto valor de Força e também da Constituição ou Carisma, dependendo da expressão da classe que escolherem.

BÁRBARO DA FÚRIA SANGRENTA

Esse tipo de bárbaro é capaz de suportar terríveis castigos físicos, principalmente durante a loucura da *fúria*. Em níveis mais elevados, os poderes do personagem (particularmente os de *fúria*) visivelmente manifestam os espíritos sagrados da tribo dele. A Força deve ser o maior atributo deste tipo de bárbaro, uma vez que ele a usa para atacar, mas a Constituição deve ficar próxima em segundo lugar. O Carisma pode ser o terceiro atributo, principalmente se você quiser escolher alguns poderes da estrutura do bárbaro nobre nato. Os bárbaros da *fúria sangrenta* tendem a defensores como função secundária.

Característica de Classe Sugerida: Vigor da Fúria Sangrenta

Talento Sugerido: Especialidade com Armas

Perícias Sugeridas: Atletismo, Percepção, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: *golpe devastador*, *golpe de recuperação*

Poder Por Encontro Sugerido: *golpe avalanche*

Poder Diário Sugerido: *fúria da caçada de sangue*

VISÃO GERAL DO BÁRBARO

Características: Os bárbaros combinam poderosos ataques corpo a corpo com uma excelente habilidade de absorver dano. Eles manifestam enormes explosões de poder por meio de seus poderes de *fúria*. Eles apresentam um alto número de pontos de vida, incomum até mesmo para sua função, portanto são mais resistente que outros agressores.

Religião: A maioria dos bárbaros venera os espíritos primitivos do mundo natural em vez de clamar pelos deuses do Mar Astral. Alguns não veem conflito entre os deuses e os espíritos primitivos e por isso honram divindades da natureza ou da guerra além dos espíritos primitivos. Esses bárbaros frequentemente reverenciam Kord, Melora, Avandra ou A Rainha de Rapina. Bárbaros malignos ou caóticos se voltam a Grumsh ou, mais raramente, a Bane ou Zehir.

Raças: Os goliats são ótimos bárbaros da *fúria sangrenta*, enquanto os draconatos fazem excelentes bárbaros nobres natos. Muitos meio-orcs também se tornam bárbaros, mas não apresentam predileção entre os dois tipos. Bárbaros anões e ferais também tendem à estrutura do bárbaro da *fúria sangrenta*, enquanto os halflings e meio-elfos costumam escolher o caminho do nobre nato.

BÁRBARO NOBRE NATO

Esse tipo de bárbaro usa o poder primitivo como combustível para suas poderosas fúrias, proporcionando ainda mais poder à sua já imponente presença pessoal. A combinação de façanhas físicas com seu apelo carismático conquistam aliados tão facilmente como enchem seus inimigos de medo. Novamente, tenha a Força como atributo principal, seguida do Carisma e Constituição. Bárbaros nobre nato tendem a liderar como função secundária.

Característica de Classe Sugerida: Triunfo do Nobre Nato

Talento Sugerido: Fúria Ascendente

Perícias Sugeridas: Atletismo, Intimidação, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe uivante, golpe insistente

Poder Por Encontro Sugerido: saltar o caído

Poder Diário Sugerido: fúria do cauda-de-maça

PODERES DE BÁRBARO

Os poderes desta classe são evocações da força primitiva. Nos níveis mais baixos, eles se apoiam basicamente na habilidade marcial e presença pessoal, mas não muito distante na carreira do personagem, os espíritos primitivos do mundo natural passam a infundir o corpo do bárbaro com vigor. Nos níveis mais elevados, os espíritos primitivos fluem livremente pelo personagem e pela arma dele, criando efeitos visivelmente sobrenaturais.

Os poderes de ataque diários do bárbaro têm a palavra-chave fúria (pág. 220). Enquanto o personagem estiver em fúria, seus poderes sem limite de bárbaro recebem alguns benefícios, conforme detalhado nesses poderes.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todo bárbaro recebe o poder *golpe em fúria* que pode ser utilizado a partir do nível 5, enquanto o personagem estiver em fúria.

Golpe em Fúria

Característica de Bárbaro

Você canaliza sua fúria primitiva num ataque devastador.

Diário (Especial) ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O personagem deve estar em fúria e deve ter pelo menos um poder de bárbaro com a palavra-chave fúria não utilizado.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. Para realizar este ataque, o personagem deve gastar a utilização de um poder de bárbaro com a palavra-chave fúria não utilizado.

Sucesso: O bárbaro causa dano de acordo com o nível do poder de fúria que foi gasto:

Nível 1: 3[A] + modificador de Força

Nível 5: 4[A] + modificador de Força

Nível 9: 5[A] + modificador de Força

Nível 15: 6[A] + modificador de Força

Nível 19: 7[A] + modificador de Força

Nível 20: 7[A] + modificador de Força

Nível 25: 8[A] + modificador de Força

Nível 29: 9[A] + modificador de Força

Fracasso: Metade do dano.

Especial: O personagem pode utilizar este poder duas vezes por dia.

A característica de classe Poder Ferino concede aos bárbaros uma das opções a seguir.

Investida Célere

Característica de Bárbaro

Conforme seu inimigo cai, você corre em direção à sua próxima vítima.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Livre Pessoal

Gatilho: Um ataque do bárbaro reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: O bárbaro realiza uma investida contra um inimigo.

Rugido de Triunfo

Característica de Bárbaro

Seu uivo de vitória abala os inimigos no âmag, pois eles sabem que sua ânsia por sangue ainda não foi saciada.

Encontro ♦ Medo, Primitivo

Ação Livre Explosão contígua 5

Gatilho: Um ataque do bárbaro reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Efeito: O alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do personagem.

EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Golpe de Recuperação

Ataque de Bárbaro 1

Nada restaura sua vontade de lutar como um golpe bem dado no oponente. Com cada balanço esmagador, você tem mais vontade de pressioná-lo.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O bárbaro deve empunhar uma arma de combate corpo a corpo com as duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o bárbaro recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição. Se estiver em fúria, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + seu modificador de Constituição.

Nível 11: 1[A] + 1d6 + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + 2d6 + modificador de Força de dano.

Golpe Devastador

Ataque de Bárbaro 1

Você golpeia com um poder terrível, mais interessado com a força ofensiva que com o posicionamento defensivo.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O bárbaro deve empunhar uma arma de combate corpo a corpo com as duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + 1d8 + modificador de Força de dano.

Nível 11: 1[A] + 2d8 + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + 3d8 + modificador de Força de dano.

Efeito: Até o começo do próximo turno do bárbaro, qualquer atacante recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra ele. Se o personagem estiver em fúria, os atacantes não recebem esse bônus.

Golpe Insistente

Ataque de Bárbaro 1

Você tira os inimigos menores do caminho, movendo-se à vontade pelas fileiras de batalha.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: O bárbaro ajusta 2 quadrados antes de atacar. Durante o ajuste, ele pode se mover através de um espaço ocupado por um inimigo, mas não pode encerrar o movimento nele.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado. Se o bárbaro estiver em fúria, o ataque causa 1d6 de dano adicional.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Golpe Uivante

Ataque de Bárbaro 1

Com um grito de congelar o sangue, você se lança ao combate.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O bárbaro deve empunhar uma arma de combate corpo a corpo com as duas mãos.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + 1d6 + modificador de Força de dano.

Nível 11: 1[A] + 2d6 + modificador de Força de dano.

Nível 21: 2[A] + 3d6 + modificador de Força de dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o bárbaro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se estiver em fúria, o personagem pode se mover 2 quadrados adicionais como parte da investida.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1**Golpe Avalanche**

Ataque de Bárbaro 1

Você baixa a guarda e coloca toda sua força em um balanço devastador por sobre a cabeça.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Vigor da Fúria Sangrenta: O ataque causa um dano adicional igual ao modificador de Constituição do bárbaro.

Efeito: Até o final do próximo turno do bárbaro, os atacantes recebem +4 de bônus nas jogadas de ataque contra ele.

Grande Trespassar

Ataque de Bárbaro 1

O número dos que se opõe a você nada significam. Você gira sua arma num grande arco, que não vai parar por nada tão trivial quanto carne e ossos.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano, mais 1 de dano para cada inimigo adjacente ao bárbaro.

Saltar o Caído

Ataque de Bárbaro 1

Você salta de um inimigo ao outro, deixando sangue em seu rastro.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + 1d6 + modificador de Força de dano.

Efeito: Se for atacar duas criaturas, o bárbaro pode ajustar 1 quadrado depois do primeiro ataque.

Triunfo do Nobre Nato: O bárbaro ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma.

Sangria

Ataque de Bárbaro 1

Seu ataque poderoso busca finalizar o inimigo ferido.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo estiver sangrando, o ataque causa um dano adicional igual ao modificador de Constituição do bárbaro.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1**Fúria da Caçada de Sangue**

Ataque de Bárbaro 1

Sua fúria emerge das profundezas de seu sofrimento para levar a dor aos feridos.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da caçada de sangue. Enquanto estiver em fúria, se ele ou o alvo estiverem sangrando, o personagem recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo igual ao seu modificador de Constituição.

Fúria da Pantera Célere

Ataque de Bárbaro 1

Você corta o inimigo com fúria na medida em que o espírito da pantera veloz concede a você velocidade e agilidade.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da pantera célere. Enquanto estiver em fúria, o personagem recebe +2 de bônus no deslocamento e pode ajustar 2 quadrados usando uma ação de movimento.

Fúria do Cauda-de-Maça

Ataque de Bárbaro 1

Você derruba o inimigo ao chão com uma pancada similar à da cauda de um beemote. Nesse momento, a fúria da cauda-de-maça preenche você, revigorando-o com cada golpe de sua arma.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: As criaturas dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do beemote cauda-de-maça. Enquanto estiver em fúria, sempre que obtiver sucesso num ataque, o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Força.

Fúria do Dragonete Raivoso

Ataque de Bárbaro 1

Você bate sua arma contra um inimigo ferido e a fúria do dragonete raivoso preenche seu corpo. Você irrompe em violência, atingindo furiosamente um novo inimigo sempre que o anterior é derrubado.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. Se o alvo estiver sangrando, o bárbaro recebe + 2 de bônus na jogada de ataque.

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do dragonete raivoso. Enquanto estiver em fúria, uma vez por rodada, quando reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, o personagem realiza um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Britadeira

Utilitário de Bárbaro 2

Sem hesitação, você derruba a porta em seu caminho.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o bárbaro recebe +5 de bônus nos testes de Força para quebrar objetos e causa o dobro do dano em objetos.

Disparar em Combate

Utilitário de Bárbaro 2

Tendo economizado energia para esse momento, você dispara pelo campo de batalha.

Encontro ♦ Primitivo

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O bárbaro percorre seu deslocamento + 4. Ele recebe +4 de bônus em todas as defesas contra os ataques de oportunidade que provocar com esse movimento.

Pulo do Tigre

Utilitário de Bárbaro 2

Com um ímpeto de força e vontade, você salta uma grande distância, mesmo sem pegar impulso.

Encontro ♦ Primitivo

Ação de Movimento Pessoal

Pré-requisito: O bárbaro deve ser treinado em Atletismo.

Efeito: O bárbaro realiza um teste de Atletismo com + 5 de bônus de poder. O personagem realiza o salto como se tivesse impulso e pode se mover a distância determinada pelo teste.

Vitalidade Primitiva

Utilitário de Bárbaro 2

Drenando forças do solo sob seus pés, você afasta a dor causada por ferimentos menores.

Diário ♦ Primitiva

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O bárbaro recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível + seu modificador de Constituição. Se estiver em fúria, ele recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível + duas vezes seu modificador de Constituição.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Arrebatrar de Lâminas

Ataque de Bárbaro 3

Embora sua fúria seja direcionada a um único oponente, nenhum inimigo próximo está livre de sua ira.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e os inimigos adjacentes ao bárbaro que estiverem sangrando sofrem dano igual ao modificador de Constituição do personagem.

Vigor da Fúria Sangrenta: Os inimigos adjacentes ao bárbaro que não estiverem sangrando também sofrem dano igual ao modificador de Constituição do personagem.

Golpe de Sangue

Ataque de Bárbaro 3

Sangue clama por sangue. Sua dor e a de seu inimigo dão força a seu ataque.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o bárbaro ou o alvo estiverem sangrando, o ataque causa 1[A] de dano adicional.

Golpe Esmaga-Ossos

Ataque de Bárbaro 3

A fúria de seu assalto tira o equilíbrio do oponente, deixando uma abertura nas defesas dele.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do bárbaro.

Triunfo do Nobre Nato: O alvo sofre uma penalidade na CA igual ao modificador de Carisma do personagem.

Investida Audaciosa

Ataque de Bárbaro 3

Você avança contra os oponentes e une força daqueles que tentam atingi-lo durante sua investida.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o bárbaro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se o fizer, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano para cada ataque de oportunidade que ele sofrer durante a investida.

Triunfo do Nobre Nato: O bárbaro recebe um bônus na CA igual ao seu modificador de Carisma contra os ataques de oportunidade que provocar durante a investida.

Queda do Martelo

Ataque de Bárbaro 3

Você gira sua arma num grande arco de cima para baixo e o impacto tira o chão do oponente, lançando-o com força novamente ao solo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Fúria da Fênix Prateada

Ataque de Bárbaro 5

Seu golpe poderoso irrompe em fogo prateado conforme o espírito da fênix entra em você. Na medida em que você se enfurece, uma vitalidade surge para protegê-lo da morte.

Diário ♦ Arma, Cura, Flamejante, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da fênix prateada. Enquanto estiver em fúria, você recebe regeneração 3. Além disso, na primeira vez que seus pontos de vida caíam a 0 ou menos, você pode gastar um pulso de cura como uma interrupção imediata.

Fúria da Tempestade Vingativa

Ataque de Bárbaro 5

Seu ataque giratório engolfa os inimigos em eletricidade conforme você canaliza a fúria da tempestade.

Diário ♦ Arma, Elétrico, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano elétrico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da tempestade vingativa. Enquanto o personagem estiver em fúria, no começo de cada um de seus turnos, os inimigos adjacentes a ele sofrem 3 de dano elétrico.

Fúria do Falcão do Trovão

Ataque de Bárbaro 5

Seu ataque trovejante deixa o inimigo pasmo na medida em que você canaliza o grande espírito do falcão do trovão, cujas asas ressoam pelos céus. Sua investida ruidosa explode nos inimigos como um trovão.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo, Trovejante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do falcão do trovão. Enquanto estiver em fúria, o personagem pode realizar o seguinte ataque secundário uma vez por turno.

Ação Livre Corpo a corpo 1

Alvo Secundário: Uma criatura

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: O alvo fica derrubado.

Fúria do Lobo Álgido

Ataque de Bárbaro 5

Assim como o grande espírito do lobo, cujo sopro é gélido como o vento do norte, você fica coberto de gelo, resfriando aqueles que tentem causar dano a você.

Diário ♦ Arma, Congelante, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: Antes do ataque, o alvo pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o bárbaro usando uma ação livre. Se ele o fizer, o ataque do personagem causa 1[A] de dano congelante adicional.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano congelante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do lobo álgido. Enquanto o personagem estiver em fúria, qualquer inimigo que obtiver sucesso num ataque corpo a corpo contra ele sofre 3 + o modificador de Constituição do personagem de dano congelante.



EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Ajuste Indomável Utilitário de Bárbaro 6

Você marcha pelo campo de batalha, não deixando aberturas e reunindo forças dos que se colocam contra você.

Diário ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O bárbaro ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Constituição. Depois, ele recebe 1d10 ponto de vida temporário mais 1 ponto de vida temporário adicional para cada inimigo a até 2 quadrados dele.

Ímpeto de Combate Utilitário de Bárbaro 6

Depois de fracassar no ataque, você reage com o fervor da fúria, sem pausa ou pensamento, revertendo o curso da arma e atacando novamente.

Diário ♦ Primitivo

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O bárbaro fracassa num ataque

Condição: O bárbaro deve estar em fúria.

Efeito: O personagem refaz a jogada de ataque.

Investida Instintiva Utilitário de Bárbaro 6

Estando instintivamente alerta do perigo, você se prepara para lutar tão logo a batalha se inicie.

Diário ♦ Primitivo

Nenhuma Ação Pessoal

Gatilho: O bárbaro realiza um teste de iniciativa no começo de um encontro

Efeito: O bárbaro recebe +5 de bônus de poder na iniciativa. Ele também recebe +2 de bônus de poder na primeira jogada de ataque durante o encontro.

Perda da Vontade Utilitário de Bárbaro 6

Na medida em que se afasta do golpe do adversário, você fixa os olhos nos dele. Agora ele sabe que a batalha está a seu favor.

Encontro ♦ Primitivo

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: Um inimigo fracassa num ataque contra o bárbaro

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o alvo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque contra o bárbaro igual ao modificador de Carisma do personagem.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Banquete da Violência Ataque de Bárbaro 7

Você baixa a guarda conforme se aproxima do momento do ataque, atraindo a energia primitiva da violência direcionada a você.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Especial: O bárbaro pode escolher provocar ataques de oportunidade quando realizar este ataque. Se o fizer, ele recebe +1 de bônus na jogada de ataque para cada criatura que atacá-lo e o ataque causa 1[A] de dano adicional.

Cortina de Aço Ataque de Bárbaro 7

Você é o leão que marcha, o predador que ronda. Nenhum ataque será dirigido a você sem ser respondido de acordo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Reação Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo adjacente ao bárbaro ataca o personagem

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Triunfo do Nobre Nato: O bárbaro recebe um bônus na jogada de ataque igual ao seu modificador de Carisma.

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Grande Grito Ataque de Bárbaro 7

Você atinge um inimigo com sua arma e então dá voz à fúria de seus ancestrais, intimidando aqueles que se atrevem enfrentá-lo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e os inimigos a até 5 quadrados do bárbaro sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Maré de Sangue Ataque de Bárbaro 7

Sua raiva arrebatadora recai sobre os inimigos próximos e você usa o poder do sangue derramado para alimentar a força da maré do ataque direcionado a um deles.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. O ataque causa 1 de dano adicional aos inimigos adjacentes ao bárbaro.

Vigor da Fúria Sangrenta: Em vez disso, o ataque causa 1 de dano adicional aos inimigos a até um número de quadrados do bárbaro igual ao modificador de Constituição do personagem.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Fúria do Carvalho Martelo Ataque de Bárbaro 9

O espírito ancestral do carvalho derruba o oponente ao chão. Durante sua fúria, você lança ao chão um inimigo atrás do outro, para depois atingi-los com a fúria da terra.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do carvalho martelo. Enquanto estiver em fúria, toda vez que o personagem atingir um inimigo com um ataque corpo a corpo, o alvo fica derrubado. Se o inimigo já estiver derrubado, em vez disso o ataque causa um dano adicional igual ao modificador de Constituição do bárbaro.

**Fúria do Dragão Negro**

Ataque de Bárbaro 9

Canalizando o espírito do coração cáustico do dragão negro, seu ataque irrompe num ácido abrasador. Durante sua fúria, o ácido queima os olhos dos inimigos próximos.

Diário ♦ Ácido, Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do dragão negro. Enquanto o personagem estiver em fúria, no começo de cada um de seus turnos, os inimigos adjacentes a ele ficam cegos até o final do próximo turno do bárbaro.

Fúria do Urso Pedra

Ataque de Bárbaro 9

O espírito do urso pedra que caça nos sopés das montanhas percorre seu corpo e a fúria ameniza a dor de suas feridas.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[W] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do urso pedra. Enquanto estiver em fúria, o personagem adquire um valor de resistência contra todos os tipos de dano igual ao seu modificador de Constituição.

Fúria do Tigre Branco

Ataque de Bárbaro 9

O espírito do tigre branco fortalece seu ataque, congelando o inimigo no lugar. Conforme a fúria do tigre preenche seu corpo, o calafrio do inverno retarda seus inimigos.

Diário ♦ Arma, Congelante, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento (TR encerra).

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do tigre branco. Enquanto o personagem estiver em fúria, qualquer inimigo que começar o turno adjacente a ele fica lento até o final do seu próximo turno.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10**Golpe do Âmagô**

Utilitário de Bárbaro 10

Você coloca o peso de seu espírito por trás de cada balanço de sua arma.

Diário ♦ Postura, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, sempre que o bárbaro obtiver sucesso num ataque com um poder sem limite, este ataque causa um dano adicional igual ao seu modificador de Carisma.

Nascente da Renovação Utilitário de Bárbaro 10

Você canaliza uma fonte de energia primitiva para renovar sua força e concentração.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O bárbaro recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível + seu modificador de Constituição. Além disso, se estiver marcado, ele encerra essa condição.

Negar a Morte Utilitário de Bárbaro 10

A escuridão não irá levá-lo até que você tenha cumprido seu destino.

Diário ♦ Primitivo

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O bárbaro é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, mas não morre

Efeito: O bárbaro não fica inconsciente, mesmo que ainda esteja morrendo. No final do seu próximo turno, se ainda estiver morrendo, o personagem fica inconsciente.

Raízes da Montanha Utilitário de Bárbaro 10

Você afunda seu espírito na terra para permanecer em pé.

Diário ♦ Postura, Primitivo

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O bárbaro é empurrado, puxado ou conduzido

Efeito: O movimento forçado é anulado. Enquanto adotar esta postura, o personagem nega todo o movimento forçado contra ele.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Brado do Terror Ataque de Bárbaro 13

Na medida em que causa ferimento ao inimigo, você profere um terrível uivo que causa terror no coração dos inimigos.

Encontro ♦ Arma, Medo, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. O bárbaro realiza um ataque secundário de explosão contígua 1.

Alvo Secundário: Os inimigos dentro da explosão

Ataque Secundário: Carisma vs. Vontade

Sucesso: Usando uma ação livre, o alvo secundário se move 2 quadrados para longe do bárbaro e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Triunfo do Nobre Nato: A penalidade nas jogadas de ataque é igual ao modificador de Carisma do bárbaro.

Quebrar o Crânio Ataque de Bárbaro 13

Você acerta sua arma contra o crânio do oponente, deixando-o desorientado.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Queda do Trovão Ataque de Bárbaro 13

Você abaixa o ombro, mergulha a arma por sob a guarda do oponente e então traz a lâmina para cima, tirando o equilíbrio do adversário.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Especial: Quando realizar uma investida, o bárbaro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se ele o fizer e obtiver sucesso no ataque, o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do personagem.

Tempestade de Lâminas Ataque de Bárbaro 13

Você desfere golpes em sequência e cada impacto fortalece o próximo ataque.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. Repita o ataque até fracassar ou até obter três sucessos. Assim que um ataque fracassar, o poder se encerra.

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Turbilhão de Lâminas Ataque de Bárbaro 13

Dirigida pela força e determinação, sua arma gira num arco poderoso que corta cada inimigo à sua volta, jogando-os para trás por conta de sua fúria.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Vigor da Fúria Sangrenta: O alvo também é empurrado 1 quadrado.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Fúria do Coração Flamejante Ataque de Bárbaro 15

O espírito do dragão vermelho imbui seus ataques com uma cólera ígnea, incendiando o inimigo. Durante a fúria, o fogo do coração do dragão açoitava aqueles que o atacarem.

Diário ♦ Arma, Flamejante, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvos: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do dragão vermelho. Enquanto o personagem estiver em fúria, qualquer criatura que atingi-lo com um ataque corpo a corpo sofre 5 + o modificador de Constituição do bárbaro de dano flamejante.

Fúria do Fúria do Trovão Ataque de Bárbaro 15

Investindo contra um inimigo e lançando-o ao chão, você clama para que o espírito do javali fúria do trovão o conduza a um frenesi. Em sua fúria, você açoitava os inimigos que o atacam.

Diário + Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do javali fúria do trovão. Enquanto estiver em fúria, sempre que o personagem for atingido por um inimigo adjacente, ele pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra esse inimigo usando uma interrupção imediata.

Fúria do Leão Caçador Ataque de Bárbaro 15

Você canaliza o espírito do leão caçador em um golpe poderoso. Durante a fúria, o espírito do leão o ensina a aproveitar cada situação de vantagem.

Diário + Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do leão caçador. Enquanto estiver em fúria, o personagem recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Fúria do Martelo de Ferro Ataque de Bárbaro 15

Até mesmo o ferro que descansa sob a terra tem seus espíritos primitivos. Eles alimentam seus ataques para arremessar os oponentes contra paredes ou grandes árvores.

Diário + Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Força do personagem.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do machado de ferro. Enquanto estiver em fúria, sempre que o personagem obtiver sucesso num ataque corpo a corpo, o alvo é empurrado 2 quadrados. Se a criatura estiver adjacente a um terreno obstruído no final do movimento forçado, ela sofre dano igual ao modificador de Força do personagem.

Estimular o Ciclo Utilitário de Bárbaro 16

Da mesma forma que no mundo natural, a morte leva a nova vida: matar seus inimigos estimula você a uma nova ação.

Diário + Primitivo

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O bárbaro reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos durante seu turno

Efeito: O personagem ganha uma ação padrão

Grande Pisão Utilitário de Bárbaro 16

Você bate o pé no chão e energias primitivas fluem através de você, afundando o solo devido a tanto poder.

Diário + Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 5

Efeito: Os quadrados dentro da explosão se tornam terreno acidentado até o final do próximo turno do bárbaro.

Resistência Primitiva Utilitário de Bárbaro 16

Você permanece intocado pelas energias mágicas de seus inimigos.

Diário + Postura, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o bárbaro adquire resistência 10 contra um tipo de dano à sua escolha dentre: ácido, congelante, flamejante, elétrico ou trovejante.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 17**Aperto da Montanha** Ataque de Bárbaro 17

Você traz sua arma para baixo num grande arco de cima para baixo, enraizando seu inimigo naquele lugar com o peso de seu golpe.

Encontro + Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado e concede vantagem em combate até o final do próximo turno do bárbaro.

Fúria Ameaçadora Ataque de Bárbaro 17

Seus ataques ferozes levam você muito próximo ao inimigo, assegurando que ele não possa atacá-lo ou escapar sem represália.

Encontro + Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: Até antes do final do próximo turno do bárbaro, sempre que o alvo ajustar ou realizar um ataque contra o personagem, este pode realizar um ataque de oportunidade contra o alvo.

Golpe da Devastação Ataque de Bárbaro 17

Seu golpe poderoso devasta as defesas do alvo.

Encontro + Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do bárbaro.

Triunfo do Nobre Nato: O alvo sofre uma penalidade na CA igual ao modificador de Carisma do bárbaro.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16**Alimentar o Fogo** Utilitário de Bárbaro 16

Você baixa a arma, permitindo que o oponente acerte um golpe fácil, mas a dor só alimenta sua fúria e dá força a seus ataques.

Encontro + Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Os inimigos adjacentes ao bárbaro podem realizar um ataque de oportunidade contra ele. Até o final do próximo turno do personagem, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque para cada inimigo que realizou um ataque de oportunidade contra ele.

Golpe Vigoroso

Ataque de Bárbaro 17

Você atinge o oponente com um ataque poderoso que reforça sua resistência contra ataques.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o bárbaro recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível.

Vigor da Fúria Sangrenta: O bárbaro recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível + seu modificador de Constituição.

Pancada com o Ombro

Ataque de Bárbaro 17

Você baixa o ombro e se lança contra o inimigo, lançando-o ao chão.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado. Depois disso, o bárbaro ajusta 1 quadrado e realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura que não seja o alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o bárbaro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se o fizer, ele recebe um bônus na jogada do ataque primário igual ao seu modificador de Constituição.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 19

Fúria da Fênix do Inverno

Ataque de Bárbaro 19

Seu golpe eclode com uma algidez enredante conforme o espírito da fênix do inverno entra em você. Durante a fúria, uma estranha vitalidade pulsa em você, protegendo-o da morte.

Diário ♦ Arma, Congelante, Cura, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano congelante e 10 de dano congelante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da fênix do inverno. Enquanto estiver em fúria, o personagem adquire regeneração 5 + seu modificador de Constituição. Além disso, na primeira vez que o bárbaro for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, ele pode gastar um pulso de cura usando uma interrupção imediata.

Fúria da Hidra

Ataque de Bárbaro 19

Seu ataque oprimido deixa o alvo vacilante enquanto o espírito da hidra percorre seu corpo. Durante essa fúria, sua arma avança e morde como uma hidra de muitas cabeças.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da hidra. Enquanto estiver em fúria, uma vez por turno quando fracassar num ataque, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre.

Fúria da Víbora Fantasma

Ataque de Bárbaro 19

O espírito da víbora fantasma preenche você, infundindo seu veneno nas veias do oponente. Durante sua fúria, o espírito da víbora baixa a guarda dos adversários.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo, Venenoso

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da víbora fantasma. Enquanto o personagem estiver em fúria, qualquer inimigo que começar seu turno adjacente a ele concede vantagem de combate ao personagem e seus aliados até o final do próximo turno dele.

Fúria do Dragonete da Tempestade

Ataque de Bárbaro 19

Cascatas de eletricidade o envolvem e fluem para o inimigo. Durante sua fúria, essa eletricidade açoita qualquer oponente que atingi-lo, lançando-o ao chão.

Diário ♦ Arma, Elétrico, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano elétrico e 10 de dano elétrico contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do dragonete da tempestade. Enquanto o personagem estiver em fúria, qualquer inimigo que atingi-lo com um ataque corpo a corpo sofre 5 de dano elétrico e fica derrubado.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Instinto Primitivo

Utilitário de Bárbaro 22

Você fecha os olhos e ataca, guiado mais por seus instintos que por seus sentidos.

Diário ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O bárbaro adquire percepção às cegas até o final do encontro.

Intocado

Utilitário de Bárbaro 22

A energia primitiva da terra e do ar percorrem seu corpo, purificando-o dos malefícios da batalha.

Diário ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O bárbaro realiza um teste de resistência contra todos os efeitos que possam ser encerrados dessa forma. Ele recebe um bônus nesses testes igual ao seu modificador de Constituição.

Último Suspiro

Utilitário de Bárbaro 22

A morte paira diante de você, que se impulsiona ao combate.

Diário ♦ Primitivo

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O bárbaro é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, mas não morre

Efeito: O bárbaro não fica inconsciente, mesmo que ainda esteja morrendo. No final do seu próximo turno, se ainda estiver morrendo, o personagem fica inconsciente.

Sustentação Mínima: O personagem sofre 5 de dano, mas não fica inconsciente.

Vigor Primitivo

Utilitário de Bárbaro 22

Infundido de energia primitiva, você usa o poder do ataque do inimigo para alimentar sua vontade de viver.

Diário ♦ Primitivo**Interrupção Imediata** Pessoal**Gatilho:** O bárbaro é atingido por um ataque

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o bárbaro adquire uma resistência contra todos os tipos de dano igual à metade do seu nível + seu modificador de Constituição.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 23**Arremesso em Arco**

Ataque de Bárbaro 23

Os espíritos do vento e da tempestade carregam sua arma pelo campo de batalha para atingir seu alvo e depois permanecem ao redor dele para atrapalhar seu movimento.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** À distância 5/10**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do bárbaro.

Especial: Quando utilizar este poder, o bárbaro pode realizar o ataque com uma arma de combate corpo a corpo como se ela fosse uma arma pesada de arremesso. Se a arma for mágica, ela retorna para a mão do personagem depois do ataque.

Golpe Assombroso

Ataque de Bárbaro 23

Como que por instinto, você atinge o inimigo, deixando-o inconsciente no chão.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica atordado até o final do próximo turno do bárbaro.

Golpe Fatal

Ataque de Bárbaro 23

Como a chegada inclemente do inverno, seu ataque poderoso impede o crescimento e cura.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo não pode recuperar pontos de vida até o começo do próximo turno do bárbaro.

Vigor da Fúria Sangrenta: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Constituição do bárbaro.

Grito do Enfurecido

Ataque de Bárbaro 23

Com um grito furioso, você atinge o inimigo, instilando o medo como adagas afiadas nos corações dos inimigos próximos.

Encontro ♦ Arma, Medo, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Força de dano e os inimigos adjacentes ao bárbaro sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Triunfo do Nobre Nato: A penalidade nas jogadas de ataque é igual ao modificador de Carisma do bárbaro.

Pêndulo Ferino

Ataque de Bárbaro 23

Tal como um vórtice de destruição, sua arma atinge profundamente cada inimigo ao seu lado.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Explosão contígua 1**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.**Queda na Cratera**

Ataque de Bárbaro 23

Você balança sua arma num arco descendente e depois a puxa novamente de baixo para cima, arremessando o inimigo pelo ar tal a força de seu golpe.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados e fica derrubado. Esse movimento forçado ignora qualquer terreno acidentado (como fossos) entre o quadrado de origem do inimigo e o quadrado de destino. Se o alvo for empurrado através de quadrados ocupados por outros inimigos, esses inimigos ficam derrubados.

Especial: Quando realizar uma investida, o bárbaro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se o fizer, o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Força do personagem.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 25**Fúria da Sede de Sangue**

Ataque de Bárbaro 25

Seu ataque feroz deixa o alvo cambaleante. Em sua fúria, a Fera Primitiva surge em seu sangue, buscando poder na violência ao seu poder para fortalecer seus ataques.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 7[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da sede de sangue. Enquanto estiver em fúria, o personagem recebe um bônus nas jogadas de ataque igual ao número de criaturas sangrando a até 3 quadrados dele.

Fúria da Tempestade de Pedras

Ataque de Bárbaro 25

Assim como as tempestades poderosas que fazem a terra tremer, seus ataques explodem no inimigo, levando-o ao chão. Em sua fúria, sua ira transforma seus ataques em ferimentos profundos.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo, Trovejante**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 7[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da tempestade de pedras. Enquanto estiver em fúria, o personagem obtém um sucesso decisivo num resultado natural de 18 a 20.

Fúria do Dragão Azul

Ataque de Bárbaro 25

Sua arma explode com eletricidade como o chifre de um dragão azul. Em sua fúria, o espírito do dragão flui por seu corpo e, a cada golpe, essa eletricidade atinge dolorosamente o inimigo.

Diário ♦ Arma, Elétrico, Fúria, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 5[A] + modificador de Força de dano elétrico e 10 de dano elétrico contínuo (TR encerra).**Fracasso:** Metade do dano.**Efeito:** O bárbaro manifesta a fúria do dragão azul. Enquanto estiver em fúria, uma vez por rodada quando obtiver sucesso num ataque corpo a corpo, os inimigos adjacentes ao alvo sofrem 10 de dano elétrico.**Fúria do Martelo de Cinzas**

Ataque de Bárbaro 25

Canalizando o poder eterno da floresta em sua arma, você afasta o inimigo. Em sua fúria, a vitalidade das árvores migra para seu âmagão através de sua conexão com o solo.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 7[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do bárbaro.**Fracasso:** Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.**Efeito:** O bárbaro manifesta a fúria do martelo de cinzas. Enquanto estiver em fúria, sempre que obtiver sucesso num ataque, o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual a 10 + seu modificador de Carisma. Se o ataque já conceder pontos de vida temporários, adicione o modificador de Carisma do personagem ao número de pontos de vida temporários recebidos.**EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 27****Banquete do Carniceiro**

Ataque de Bárbaro 27

Todo ataque sofrido será respondido à altura.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 6[A] + modificador de Força de dano. Até o final do seu próximo turno, usando uma ação livre, o bárbaro pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra qualquer inimigo adjacente que realizar um ataque contra ele.**Triunfo do Nobre Nato:** Até o final do seu próximo turno, o bárbaro recebe um bônus nas jogadas de ataque igual ao seu modificador de Carisma.**Cólera Sangrenta**

Ataque de Bárbaro 27

O odor e a visão do sangue do inimigo o deixam mais desejoso pela violência.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA. O bárbaro recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque se o alvo estiver sangrando.**Sucesso:** 5[A] + modificador de Força de dano e o bárbaro recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.**Vigor da Fúria Sangrenta:** O bônus nas jogadas de ataque é igual ao modificador de Constituição do personagem.**Furacão de Lâminas**

Ataque de Bárbaro 27

Como uma tempestade de aço, você atravessa os inimigos em uma sordida demonstração de violência.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.**Efeito:** O bárbaro realiza este ataque mais três vezes contra o mesmo alvo ou alvos diferentes.**Golpe do Dragão Enlouquecido**

Ataque de Bárbaro 27

Você domina o campo de batalha, como um temível dragão, arremessando os inimigos mais fracos para os lados e focando nos mais fortes.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo Primário:** Uma ou duas criaturas**Ataque Primário:** Força vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo primário é empurrado 1 quadrado.**Efeito:** O bárbaro percorre seu deslocamento e então realiza um ataque secundário.**Alvo Secundário:** Uma criatura que não seja o alvo primário**Ataque Secundário:** Força + 1 vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.**Quebra-Ossos**

Ataque de Bárbaro 27

Usando o peso de seu corpo, você corta os ossos e a carne de seu inimigo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Interrupção Imediata** Arma corpo a corpo**Gatilho:** Um inimigo abandona um quadrado adjacente ao bárbaro**Alvo:** O inimigo que ativou o gatilho**Ataque:** Força vs. Fortitude**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre 10 de dano se mover-se mais que 1 quadrado durante o movimento interrompido por este ataque.



EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Fúria da Fênix Escarlate

Ataque de Bárbaro 29

Seu próximo ataque explode em chamas que engolfam seus inimigos próximos ao mesmo tempo em que o espírito da fênix escarlate adentra seu corpo. Em sua fúria, sua arma brota chamas a cada golpe e a energia vital flui através de você, protegendo-o da morte.

Diário + Arma, Cura, Flamejante, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da fênix escarlate. Enquanto o personagem estiver em fúria, seus poderes de ataque sem limite causam 1[A] de dano flamejante adicional se obtiverem sucesso. Além disso, sempre que for reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o bárbaro pode gastar um pulso de cura usando uma interrupção imediata.

Fúria da Fera Primitiva

Ataque de Bárbaro 29

Com o despertar da Fera Primitiva em seu âmag, seus ataques sangram os inimigos. Em sua fúria, seu espírito se alimenta da desvantagem numérica em relação aos oponentes.

Diário + Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Força de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da Fera Primitiva. Enquanto estiver em fúria, o personagem recebe um bônus nas jogadas de ataque igual ao número de inimigos em sua linha de visão.

Fúria da Serpente Mundo

Ataque de Bárbaro 29

Ao atingir seu oponente com toda a força, a Serpente Mundo adentra seu corpo. Em sua fúria, o espírito alongado mantém os inimigos próximos e fortalece seus ataques contra eles.

Diário + Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 7[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria da Serpente Mundo. Enquanto estiver em fúria, usando uma ação livre, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra qualquer inimigo adjacente a ele que ajustar. Além disso, durante o seu turno, o bárbaro recebe +5 de bônus nas jogadas de dano contra os inimigos que estavam adjacente a ele no começo do seu turno.

Especial: Quando realizar uma investida, o bárbaro pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Fúria do Fantasma do Inverno

Ataque de Bárbaro 29

O toque de sua arma causa o calafrio álgido da morte. Em sua fúria, o espírito do inverno o toma de assalto, transformando-o em um fantasma para seus inimigos na medida em que a morte se avizinha.

Diário + Arma, Congelante, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 6[A] + modificador de Força de dano congelante e 10 de dano congelante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do fantasma do inverno. Enquanto estiver em fúria, o personagem fica incorpóreo enquanto estiver sangrando.

CORREDOR SELVAGEM

"A terra dá asas aos meus pés e eleva meu espírito aos ares."

Pré-requisito: Bárbaro, treinado em Natureza



Os corredores selvagens consideram a natureza seu lar. Sua ligação com os espíritos primitivos da terra o concede velocidade e fúria. Ele se move pela floresta como um gamo e adentra o combate com a fúria e velocidade de um leopardo.

Os poderes do corredor selvagem enfatizam a mobilidade, permitindo que ele ajuste e se mova rapidamente enquanto atinge seus oponentes. Ele salta de inimigo para inimigo, evitando ataques de oportunidade enquanto causa todo o dano que sua fúria permitir.

Bárbaros elfos muitas vezes seguem essa trilha exemplar, pois os poderes que ela concede complementam sua mobilidade natural. Da mesma forma, muitos que nutrem uma conexão com as forças primitivas da natureza e escolhem talentos de multiclasse de bárbaro são atraídos para essa trilha.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CORREDOR SELVAGEM

Fúria do Caçador (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque corpo a corpo, o corredor selvagem ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Força depois do ataque.

Celeridade do Corredor Selvagem (Nível 11): O corredor selvagem recebe +1 de bônus no deslocamento, ou +2 de bônus se estiver em fúria.

Resiliência Selvagem (Nível 16): Enquanto estiver em fúria, o corredor selvagem recebe +2 de bônus nos testes de resistência.

EVOCÇÕES DE CORREDOR SELVAGEM

Golpe do Ajuste Selvagem

Ataque de Corredor Selvagem 11

Como um predador na selva, você ajusta para uma posição melhor depois do ataque.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o corredor selvagem ajusta 3 quadrados.

Especial: Se o corredor selvagem estiver em fúria quando utilizar este poder, jogue um d20. Se obtiver um resultado de 10 ou mais, o personagem não gasta a utilização deste poder.

Manter a Matança

Utilitário de Corredor Selvagem 12

Conforme seu inimigo cai, você se vira com uma velocidade alucinante e se prepara para atacar seu próximo alvo.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O corredor selvagem reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: O corredor selvagem ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Força.

Fúria do Corredor Selvagem

Ataque de Corredor Selvagem 20

Você se lança em meio aos inimigos, interrompendo o movimento deles com cada ataque bem colocado.

Diário ♦ Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo primário fica imobilizado até o final do próximo turno do corredor selvagem.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O corredor selvagem ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Força e então realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura que não seja o alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo secundário fica imobilizado até o final do próximo turno do corredor selvagem.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bárbaro manifesta a fúria do corredor selvagem. Enquanto estiver em fúria, o personagem recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Reflexos e ignora terreno acidentado. Além disso, ele pode ajustar 2 quadrados usando uma ação de movimento.

ENFURECIDO FRENÉTICO

"Cuidado? Discrição? Não! Coragem é enfrentar o inimigo em batalha e olhar de cima seu cadáver despedaçado."

Pré-requisito: Bárbaro

A devastação das tempestades elétricas ruge na alma selvagem e indomada de um enfurecido frenético. Eles se emocionam no caos da batalha, liberando sua ira inextinguível e incontrolável. Para eles, a batalha não é um meio para alcançar um fim, mas um fim por si própria. A empolgação do combate o conduz e ferimentos servem apenas para conduzi-lo mais rapidamente à sua fúria.

Quando envolto na confusão de sua própria fúria, ele precisa atacar – manobras e estratégias elaboradas só atrapalham. Seus golpes e ataques são destruidores e atropelam os inimigos, ou aciuam um adversário solitário numa situação de combate cara a cara que só pode terminar com a morte de um dos combatentes. Pego pelo frenesi do combate, ele ignora a dor e continua lutando mesmo quando outros já teriam perecido, enfurecido como um furacão destruidor.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ENFURECIDO FRENÉTICO

Sangue Frenético (Nível 11): Se gastar um ponto de ação para realizar um ataque corpo a corpo e fracassar no ataque, o enfurecido frenético causa metade do dano do ataque num fracasso. Este benefício não se aplica a ataques que já causam dano num fracasso.

Caminho da Guerra (Nível 11): Sempre que o enfurecido frenético obtiver sucesso num ataque corpo a corpo enquanto estiver em fúria, o ataque causa 2 de dano adicional. Além disso, sempre que o personagem puder realizar ações e começar seu turno adjacente a um ou mais inimigos enquanto estiver em fúria, ele deve realizar um ataque corpo a corpo ou contíguo contra um desses inimigos durante seu turno ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

Fúria Insensível (Nível 16): O enfurecido frenético adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano enquanto estiver sangrando e em fúria.

EVOCÇÕES DE ENFURECIDO FRENÉTICO

Frenesi Persistente Ataque de Enfurecido Frenético 11

Motivado pela loucura de sua fúria, você golpeia com sua arma de forma incansável.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: As criaturas dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Especial: Se o enfurecido frenético estiver em fúria quando utilizar este poder, jogue um d20. Se obtiver um resultado de 10 ou mais, o personagem não gasta a utilização deste poder.

Frenesi Imortal Utilitário de Enfurecido Frenético 12

Por algum tempo, sua raiva pode afugentar até mesmo a morte.

Diário ♦ Primitivo

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O enfurecido frenético é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, mas não morre

Efeito: Até recuperar pontos de vida, o enfurecido frenético não fica inconsciente, mesmo que ainda esteja morrendo. Se fracassar num teste de resistência contra a morte, o personagem fica inconsciente e este efeito se encerra.

Confronto Final Ataque de Enfurecido Frenético 20

Sua fúria infecta o inimigo, colocando os dois num duelo letal.

Diário ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: Antes do ataque, se o alvo estiver marcado, essa condição se encerra. O alvo pode então realizar um ataque básico corpo a corpo contra o enfurecido frenético usando uma ação livre.

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 7[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Depois do ataque, o enfurecido frenético pode permitir que o alvo realize um ataque básico corpo a corpo contra ele usando uma ação livre. Se o alvo realizar o ataque, o personagem também pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre. O enfurecido frenético pode repetir esse efeito até que o alvo escolha não realizar o ataque.



GUERREIRO URSO

“O poder e a força do Urso são meus guias. A forma do Urso é minha arma predileta.”

Pré-requisito: Bárbaro

O urso é o totem de seu personagem, pois representa a força e as proezas do combatente. Por meio de rituais antigos e exaustivos, seu personagem uniu seu coração a esse símbolo mais do que com meras palavras. Em batalha, ele se torna o urso, adquirindo sua forma e sua força.

A maioria dos guerreiros urso se esforça para incorporar o urso também fora do combate. Eles costumam apalhar peixes com as mãos, abrir colmeias para se deliciarem com o mel ou rugir em demonstrações agressivas de disputa territorial. Assim como muitos bárbaros, eles se sentem mais à vontade em áreas selvagens do que cercados pela civilização.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO GUERREIRO URSO

Vitalidade do Urso (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o guerreiro urso também pode gastar um pulso de cura.



Forma de Urso (Nível 11): Como um guerreiro urso, o personagem tem a habilidade de canalizar a energia primitiva das feras em sua forma física. Enquanto estiver em fúria, o guerreiro urso assume a aparência de um urso. Sua cabeça fica igual à do urso, pelos grossos surgem em seu corpo e suas mãos se tornam garras pesadas. Enquanto estiver em fúria, o personagem recebe +1 de bônus na CA e pode retomar o fôlego usando uma ação livre.

Empurrão Selvagem (Nível 16): Sempre que o guerreiro urso obtiver um sucesso decisivo num ataque corpo a corpo enquanto estiver em fúria, o alvo do ataque é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Força do personagem.

EVOCações DE GUERREIRO URSO

Urso Espancador

Ataque de Guerreiro Urso 11

Você canaliza a força do urso num golpe poderoso que derruba o oponente ao chão. Como um urso enraivecido, você se coloca sobre o inimigo, esperando o próximo movimento dele.

Encontro + Arma, Primitivo

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Efeito: Até o final do seu próximo turno, se estiver adjacente ao alvo quando ele se levantar, o guerreiro urso pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra ele usando uma reação imediata.

Vigor Bestial

Utilitário de Guerreiro Urso 12

O poder primitivo jorra de dentro de você, permitindo-o ignorar ferimentos e chegar até o fim da batalha.

Diário + Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O guerreiro urso recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu valor do pulso de cura e pode realizar um teste de resistência contra cada efeito sobre ele que possa ser encerrado dessa forma.

Urso Enlouquecido

Ataque de Guerreiro Urso 20

Com um poderoso rugido, você atravessa as linhas de batalha do inimigo.

Diário + Arma, Fúria, Primitivo

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Efeito: O guerreiro urso ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Força e então realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura que não seja o alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Efeito: O guerreiro urso ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Força. O bárbaro manifesta a fúria do guerreiro urso. Enquanto estiver em fúria, o personagem adquire regeneração 5 e, sempre que for puxado, empurrado ou conduzido, ele pode reduzir em 1 quadrado a distância do movimento forçado.

NOBRE ATERRORIZANTE

"Você não precisa esperar os corpos caírem para saber quem é o vitorioso. Basta procurar pelos primeiros olhos que demonstram medo – esses são os olhos que nunca verão a vitória."

Pré-requisito: Bárbaro



Muitos bárbaros conseguem combinar sua maestria do poder primitivo com sua presença imponente e liderança natural. Os guerreiros mais temíveis dentre esses são os nobres temíveis, indivíduos que controlam poderes que instilam o terror nos corações do inimigo.

Como um nobre aterrorizante, seu personagem muda o rumo da batalha conforme sua vontade, usando de uma presença espantosa. Medo é a arma que ele empunha, transformando seus inimigos em covardes trêmulos antes de cortá-los com seu machado ou espada. Quando ele é tomado pela fúria e preenchido pelo poder primitivo, esse poder flui através dele, inspirando aliados e amedrontando inimigos.

Muitos nobres temíveis usam seus poderes para reunir hordas selvagens sob seu estandarte. Outros, incluindo a maioria dos PdJs, lideram pequenos bandos de aventureiros em invasões de masmorras e outros lugares, em busca de aventuras. Qualquer que seja o caso, o nobre aterrorizante é um misto de bárbaro e senhor da guerra, pois representa o ápice da liderança que um bárbaro pode atingir.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO NOBRE ATERRORIZANTE

Fúria Espantosa (Nível 11): Quando o nobre aterrorizante gasta um ponto de ação para realizar um ataque corpo a corpo enquanto estiver em fúria, os inimigos em sua linha de visão sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

Inspirar Ferocidade (Nível 11): Enquanto o nobre aterrorizante estiver em fúria, seus aliados a até 5 quadrados que obtiverem sucesso em um ataque corpo a corpo recebem +2 de bônus na jogada de dano.

Presença Dominante (Nível 16): Sempre que o nobre aterrorizante obtiver um sucesso decisivo, seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo até o final do próximo turno do personagem.

EVOCÇÕES DE NOBRE ATERRORIZANTE

Golpe do Falcão Esbravejante

Ataque de Nobre Aterrorizante 11

Seu ataque assustador deixa o inimigo hesitante, diminuindo as defesas dele.

Encontro ♦ Arma, Medo, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do nobre aterrorizante.

Especial: Se o nobre aterrorizante estiver em fúria quando utilizar este poder, jogue um d20. Se obtiver um resultado de 10 ou mais, o personagem não gasta a utilização deste poder.

Presença Temível Utilitário de Nobre Aterrorizante 12

Seus inimigos tremem diante de você, golpeando de forma debilitada devido ao medo.

Diário ♦ Postura, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o nobre aterrorizante recebe +2 de bônus em todas as defesas.

Maré da Batalha Ataque de Nobre Aterrorizante 20

Seus aliados se animam quando veem você golpear o inimigo com sua arma.

Diário ♦ Arma, Cura, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma, duas ou três criaturas

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Um aliado do nobre aterrorizante a até 5 quadrados dele pode gastar um pulso de cura.



**“O confronto de lâminas, uma nota.
Uma batalha lutada, um verso.
A guerra do herói, uma canção.”**

PERFIL DA CLASSE

Função: Líder. As magias dos bardos inspiram e revigoram seus aliados. Elas também incluem elementos de controle significantes, tornando controlador uma função secundária natural.

Fonte de Poder: Arcano. Os bardos canalizam poder mágico por meio das palavras e da música, estudando extensiva e duramente para dominar o poder contido no conhecimento e nas sagas de outrora.

Atributos Principais: Carisma, Inteligência, Constituição

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão, bruna, escudo leve

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, cimitarra, espada curta, espada longa, à distância simples, à distância militares

Implementos: Varinhas

Bônus na Defesa: +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 12 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 5

Pulsos de Cura por Dia: 7 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Arcanismo. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 4 como treinadas.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Arcanismo (Int), Atletismo (For), Blefe (Car), Diplomacia (Car), Exploração (Sab), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Manha (Car), Natureza (Sab), Percepção (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab)

Características de Classe: Canção do Descanso, Multi-classe Versátil, *palavra majestosa*, *palavras de amizade*, Treinamento de Bardo, Versátil em Perícias, Virtude de Bardo

Acima de tudo, os bardos são artistas que praticam a magia assim como suas canções, dramas e poesias. Eles são dotados de uma nação exata de como as pessoas percebem a realidade e por isso, são mestres das magias de encanto e ilusão. As sagas de grandes heróis fazem parte do repertório de um bardo e muitos membros dessa classe seguem esses exemplos de heroísmo, tornando-se verdadeiros peritos em diversas áreas do conhecimento. A habilidade artística de um bardo, seu conhecimento cultural e seus poderes arcanos faz com eles sejam extremamente respeitados, especialmente entre os governantes do mundo.

A arte e a magia compartilham uma beleza sublime e, como um bardo, seu personagem busca o ponto onde as duas se encontram. Ele pode ser um viajante naturalmente talentoso que conjura magias impressionantes

quase instintivamente, um estudante de um colégio de bardos que aprendeu sistemas organizados de magia e poesias épicas, um combatente do norte que mistura sua perícia em armas com sua música retumbante, um artista elegante conhecido por realizar um bom show até mesmo para seus inimigos, ou um perfeccionista que busca a fórmula perfeita que combina a arte e a magia em uma energia superior.

Um ritmo constante flui no fundo da mente de um bardo, mesmo quando ele brande sua arma. Seus olhos e ouvidos captam o movimento dos vilões que o cercam e um simples olhar pode revelar a ele como derrotá-los. Ai então ele assovia três estacados, informando aos aliados que a sinfonia da batalha está para começar.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS BARDOS

Os bardos possuem as seguintes características de classe.

CANÇÃO DO DESCANSO

Quando toca um instrumento ou canta durante um descanso breve, o bardo e seus aliados que possam ouvi-lo são afetados pela Canção do Descanso. Quando um personagem sob este efeito gasta pulsos de cura no final do descanso, ele recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do bardo para cada pulso de cura gasto. Um personagem só pode ser afetado por uma Canção do Descanso por vez.

MULTICLASSE VERSÁTIL

Os bardos podem escolher talentos de multiclasse de mais de uma classe.

PALAVRA MAJESTOSA

O poder arcano vindo da voz do bardo pode curar os aliados dele. Os bardos recebem o poder *palavra majestosa*.

PALAVRAS DE AMIZADE

Os bardos usam a magia para adocicar suas palavras e podem transformar uma discussão em uma oração atrativa. Eles recebem o poder *palavras da amizade*.

TREINAMENTO DE BARDO

Os bardos recebem o talento Conjuração Ritual como um talento adicional, permitindo que eles realizem rituais mágicos. Eles possuem um livro de rituais com dois rituais de sua escolha que eles já dominaram: um ritual de nível 1 que tenha a classe bardo como pré-requisito (consulte o Capítulo 4) e outro ritual qualquer de nível 1.

Além disso, uma vez por dia, os bardos podem realizar um ritual de bardo de nível igual ou inferior ao do personagem sem gastar componentes (mas devem pagar quaisquer outros custos do ritual e devem usar quaisquer focos exigidos pelo ritual). No nível 11, eles podem realizar dois rituais de bardo de nível igual ou inferior ao do personagem por dia sem gastar componentes. No nível 21, eles podem realizar três rituais.

VERSÁTIL EM PERÍCIAS

Os bardos recebem +1 de bônus nos testes de perícia não treinadas.

VIRTUDE DE BARDO

Os bardos valorizam inúmeras virtudes em suas histórias, narrando contos de heróis cujas qualidades os colocam acima das pessoas comuns. A bravura de heróis destemidos e a astúcia de grandes mentes estão entre essas virtudes e um bardo pode escolher enfatizar uma dessas qualidades.

Escolha uma das opções abaixo. Essa escolha concede ao personagem os benefícios descritos a seguir, assim como um bônus em alguns poderes de bardo, conforme detalhado nesses poderes.

Virtude da Astúcia: Uma vez por rodada, quando o ataque de um inimigo fracassa contra um dos aliados do bardo a até um número de quadrados dele igual a 5 + seu modificador de Inteligência, usando uma ação livre, o personagem pode fazer com que esse aliado seja conduzido 1 quadrado.

Virtude da Bravura: Uma vez por rodada, quando um aliado do bardo a até 5 quadrados dele reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, ou deixa o inimigo sangrando, usando uma ação livre, o personagem pode conceder pontos de vida temporários a esse aliado. No nível 1, o número de pontos de vida temporários concedidos é igual a 1 + o modificador de Constituição do personagem. No nível 11, esse número é igual a 3 + o modificador de Constituição do personagem. No nível 21, esse número é igual a 5 + o modificador de Constituição do personagem.

IMPLEMENTOS

Os bardos usam varinhas para direcionar e controlar suas magias. Quando empunha uma varinha mágica, o bardo adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo que possuam a palavra-chave implemento. Sem uma varinha, eles ainda podem utilizar esses poderes.

As lâminas da canção e alguns instrumentos musicais (consulte o Capítulo 3) também podem ser usados como implemento para os poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Os bardos valorizam esses instrumentos musicais mágicos não apenas pelo seu poder, mas pela melodia maravilhosa que eles produzem nas mãos de um músico hábil.

VISÃO GERAL DO BARDO

Características: Os poderes de bardo são uma mistura de ataques à distância, corpo a corpo e contíguos, dando ao personagem uma variedade de opções esteja ele liderando da dianteira ou da retaguarda. Os ataques de bardo podem conceder bônus e movimento adicional a ele ou seus aliados, ou podem encantar e iludir os inimigos.

Religião: Muitos bardos reverenciam Corellon, patrono tanto dos artistas quando dos usuários de magia arca. Alguns mais sábios também honram Avandra e Sehanine, que recebem o crédito por terem concedido astúcia aos heróis do passado. Bardos valorosos estão mais propícios a reverenciar Bahamut, Kord ou Moradin, enquanto os malignos frequentemente veneram Lolth, Tiamat ou Zehir.

Raças: É dito que os meio-elfos são os melhores bardos, em parte porque o bônus que eles recebem nos atributos favorece a estrutura do bardo valoroso, mas também porque a característica racial Diletante, complementa a Multiclasse Versátil do bardo. Os gnomos e tieflings fazem excelentes bardos astutos.

CRIANDO UM BARDO

Sua escolha de valores de atributo, características de classe e poderes sugere uma ou duas progressões baseadas nas célebres virtudes da astúcia e da bravura. Todos os bardos utilizam o Carisma em seus ataques. Além disso, a Inteligência aumenta o efeito dos ataques mais ardilosos, enquanto a Constituição funciona melhor para inspirar os aliados.

BARDO ASTUTO

Esses bardos se inspiram nos heróis do passado que venceram as dificuldades e escaparam dos perigos utilizando sua inteligência, enganando os adversários ou planejando estratégias elaboradas. Eles imitam esses heróis, combinando sua personalidade cativante com o intelecto apurado. Esses personagens devem ter um alto valor de Carisma para usar com efetividade seus poderes de ataque. Em segundo lugar, deve vir a Inteligência para ajudar nos poderes traiçoeiros. A Constituição é uma boa escolha terciária. Escolha poderes que permitam que o personagem use a astúcia. A maioria dos bardos astutos prefere poderes de ataque à distância, usando a varinha de uma distância segura para orquestrar o ritmo da batalha.

Característica de Classe Sugerida: Virtude da Astúcia

Talento Sugerido: Vantagem da Astúcia

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Bлеfе, Intimidação, Manha, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: *marca indireta, zombaria malévola*

Poder Por Encontro Sugerido: *gafe*

Poder Diário Sugerido: *grito inspirador*

BARDO VALOROSO

No ponto de vista desses bardos, os heróis antigos mais dignos de serem imitados são aqueles cuja coragem diante de dificuldades avassaladoras os levou à vitória. A fortitude e personalidade dessas figuras inspiraram valores semelhantes em seus aliados. O principal atributo de um bardo valoroso deve ser o Carisma, sempre utilizado em seus poderes de ataques, seguido da Constituição para ajudar nos poderes de inspiração. A Inteligência é uma boa escolha como atributo terciário. Escolha poderes que enfatizam a bravura e a determinação para enfrentar as adversidades. A maioria dos bardos valorosos usam ataques corpo a corpo e poderes de ataque contíguos, empunhando uma espada no furor da batalha e liderando com o exemplo.

Característica de Classe Sugerida: Virtude da Bravura

Talento Sugerido: Força da Bravura

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Atletismo, Diplomacia, Intimidação, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: *golpe condutor, golpe da canção de guerra*

Poder Por Encontro Sugerido: *grito do triunfo*

Poder Diário Sugerido: *canção do matador*

PODERES DE BARDO

Os poderes de bardo são chamados de magias, efeitos criados a partir da mistura graciosa da arte, magia e perícia com armas.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os bardos possuem o poder *palavra majestosa* e *palavras de amizade*.

Palavras de Amizade

Característica de Bardo

Suas palavras estão repletas de poder arcano e transformam até um simples discurso em uma oratória convincente.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O bardo recebe +5 de bônus de poder no próximo teste de Diplomacia que realizar até antes do final do seu próximo turno.

Palavra Majestosa

Característica de Bardo

Ao proferir palavras carregadas de inspiração sobrenatural, você restaura o vigor de um aliado e os ferimentos dele se tornam insignificantes.

Encontro (Especial) ♦ Arcano, Cura

Ação Mínima

Explosão contígua 5

(10 no nível 11, 15 no 21)

Alvo: O bardo ou um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo pode gastar um pulso de cura e recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Carisma do bardo. O alvo também é conduzido 1 quadrado.

Nível 6: 1d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 11: 2d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 16: 3d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 21: 4d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Nível 26: 5d6 + modificador de Carisma de pontos de vida adicionais

Especial: O bardo pode utilizar este poder duas vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada. No nível 16, o personagem pode utilizar este poder três vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada.

MAGIAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Golpe Condutor

Ataque de Bardo 1

O golpe de sua arma guia seus aliados, mostrando a eles onde devem focalizar seus ataques

Sem Limite ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo sofre -2 de penalidade numa defesa à escolha do bardo até o final do próximo turno do personagem.

Nível 21: 2[A] + modificador de Carisma de dano.

Golpe da Canção de Guerra

Ataque de Bardo 1

Com sua canção de vitória e de guerra, seus aliados se sentem revigorados a cada ataque.

Sem Limite ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Carisma de dano e os aliados do bardo que atingirem o alvo até antes do final do próximo turno do personagem recebem um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Constituição do bardo.

Nível 21: 2[A] + modificador de Carisma de dano.

Marca Indireta

Ataque de Bardo 1

Ao ocultar seu ataque arcano, você engana o adversário, fazendo-o crer que o ataque veio de um de seus aliados.

Sem Limite ♦ **Arcano, Implemento**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano e o alvo fica marcado por um aliado do bardo a até 5 quadrados do personagem até o final do próximo turno do bardo.

Nível 21: 2d8 + modificador de Carisma de dano.

Zombaria Malévola

Ataque de Bardo 1

Emitindo uma série de improperios contra seu adversário, você o envolve na magia dos bardos e o coloca num estado de fúria cega.

Sem Limite ♦ **Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do bardo.

Nível 21: 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1**Amigos Rápidos**

Ataque de Bardo 1

Entoando uma melodia de falsa amizade, você leva o alvo a um estado de puro devaneio.

Encontro ♦ **Arcano, Encanto, Implemento**

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: O bardo escolhe a si mesmo ou um de seus aliados. O alvo não pode atacar a criatura escolhida até o final do próximo turno do personagem ou até que o bardo ou um de seus aliados ataque o alvo.

Gafe

Ataque de Bardo 1

Seu ataque obscurece a mente do alvo, fazendo com que ele cambaleie por entre seus aliados.

Encontro ♦ **Arcano, Encanto, Implemento**

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Carisma de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados. Quando o alvo é conduzido, o bardo ou um de seus aliados pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra o alvo usando uma ação livre com +2 de bônus de poder na jogada de ataque.

Virtude da Astúcia: O bônus de poder na jogada de ataque é igual a 1 + o modificador de Inteligência do bardo.

Grito do Triunfo

Ataque de Bardo 1

Você emite um poderoso chamado ao combate, espalhando os inimigos e instigando seus aliados avante.

Encontro ♦ **Arcano, Implemento, Trovejante**

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Efeito: Os aliados do bardo dentro da rajada são conduzidos 1 quadrado.

Virtude da Bravura: O número de quadrados que o alvo é empurrado e os aliados conduzidos é igual ao modificador de Constituição do bardo.

Refrão Inspirador

Ataque de Bardo 1

Sua arma entoia uma canção arcana que guia seus aliados para a vitória.

Encontro ♦ **Arcano, Arma**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e os aliados do bardo a até 5 quadrados dele recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1**Canção do Matador**

Ataque de Bardo 1

Sua canção de batalha enfraquece as defesas do inimigo a cada golpe desferido.

Diário ♦ **Arcano, Arma**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo concede vantagem de combate ao bardo e seus aliados (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o bardo atingir um inimigo, esse inimigo concede vantagem de combate ao personagem e a seus aliados até o final do próximo turno do bardo.

Ecos do Guardiã

Ataque de Bardo 1

Entoando versos da saga de um grande guerreiro, você confunde os inimigos para que um de seus aliados possa proteger os demais.

Diário ♦ **Arcano, Arma**

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo fica marcado por um aliado do bardo a até 5 quadrados dele até o final do próximo turno do personagem.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, uma vez durante cada um de seus turnos, sempre que o bardo atingir um inimigo, ele escolhe um de seus aliados a até 5 quadrados. Até o final do próximo turno do bardo, esse inimigo fica marcado pelo aliado escolhido.

Grito Inspirador Ataque de Bardo 1

Seu brado furioso apunhala a mente do inimigo. Sempre que ele for atingido por um de seus aliados, o vigor dele lhe será negado.

Diário ♦ Arcano, Cura, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que um aliado do bardo atingir o alvo, esse aliado recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Carisma do personagem.

Verso do Triunfo Ataque de Bardo 1

O ritmo de sua canção de vitória aumenta sem parar. Com palavras inspiradoras, você incentiva seus aliados ao ataque.

Diário ♦ Arcano, Arma, Encanto

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, o bardo e seus aliados a até 5 quadrados recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de dano e nos testes de resistência. Além disso, sempre que o personagem ou um de seus aliados reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque, o bardo e seus aliados a até 5 quadrados do inimigo podem ajustar 1 quadrado usando uma ação livre.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Canção da Coragem Utilitário de Bardo 2

Sua magia cria incentivos sonoros para seus companheiros, como se um exército inteiro estivesse torcendo por eles.

Diário ♦ Arcano, Zona

Ação Mínima Explosão contígua 5

Efeito: A explosão cria uma zona de gritos inspiradores que persiste até o final do próximo turno do bardo. Quando o personagem se move, a zona se move com ele, ficando centralizada nele. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do bardo recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Canção da Defesa Utilitário de Bardo 2

Ao entoar algumas notas de um hino de batalha, sua magia reforça a capacidade de seus aliados de defender os ataques sofridos.

Diário ♦ Arcano, Zona

Ação Mínima Explosão contígua 5

Efeito: A explosão cria uma zona de canção de suporte que persiste até o final do próximo turno do bardo. Quando o personagem se move, a zona se move com ele, ficando centralizada nele. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do bardo recebem +1 de bônus de poder na CA.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Inspirar Competência Utilitário de Bardo 2

Ao canalizar a sabedoria dos antigos mestres, sua magia o auxilia em uma tarefa.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O bardo e seus aliados dentro da explosão

Sucesso: Escolha uma perícia. Até o final do encontro, os alvos recebem +2 de bônus de poder no próximo teste com a perícia escolhida.

Melodia do Caçador Utilitário de Bardo 2

Ao moldar uma corrente sonora, você elimina todos os ruídos, criando uma área de silêncio absoluto.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima À distância 10

Alvo: Um aliado

Efeito: Até o final do próximo turno do bardo, o alvo recebe +5 de bônus de poder nos testes de Furtividade e não sofre penalidade por se deslocar mais que 2 quadrados ou correr.

Sustentação Mínima: O efeito persiste se o alvo estiver dentro do alcance.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Chamado aos Cavalos de Batalha Ataque de Bardo 3

Ao compor uma breve canção sobre bravos cavaleiros e seus poderosos garanhões de batalha, você deixa seus aliados mais dispostos a se lançar ao combate.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e os aliados do bardo a até 5 quadrados dele recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque durante uma investida até o final do próximo turno do personagem.

Virtude da Bravura: O bônus nas jogadas de ataque é igual a 1 + o modificador de Constituição do bardo.

Energia Impulsora Ataque de Bardo 3

A magia cria um ataque de energia que afasta um inimigo próximo de um aliado.

Encontro ♦ Arcano, Energético, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Carisma de dano energético e o alvo é conduzido 5 quadrados para um espaço adjacente a um dos aliados do personagem.

Estrofe Dissonante Ataque de Bardo 3

Ao cantar em dois tons simultâneos, você cria uma canção que ao mesmo tempo fere um inimigo e auxilia um aliado.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do bardo. Além disso, um aliado do personagem a até 5 quadrados dele pode realizar um teste de resistência.

Ferocidade Astuta Ataque de Bardo 3

Sua arma marca a pele do alvo e seus aliados percebem que agora é mais fácil ferir este oponente.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1[A] + modificador de Carisma de dano e os aliados do bardo a até 5 quadrados dele recebem +2 de bônus nas jogadas de dano contra o alvo até o final do próximo turno do personagem.

Virtude da Astúcia: O bônus nas jogadas de dano é igual a 1 + o modificador de Inteligência do personagem.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Canção da Discórdia

Ataque de Bardo 5

Enchendo um inimigo de desconfiança, você o obriga a atacar um aliado.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica dominado até o final do próximo turno do bardo.

Efeito: Usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico contra um inimigo à escolha do bardo.

Melodia do Gelo e do Vento

Ataque de Bardo 5

Sua melodia discordante se espalha, atrasando os inimigos com o gelo e deslocando os aliados com o vento.

Diário ♦ Arcano, Congelante, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do bardo.

Efeito: Os aliados do bardo dentro da explosão são conduzidos 3 quadrados.

Palavra de Proteção Mística

Ataque de Bardo 5

Com uma palavra de poder, você ataca a mente do inimigo, deixando uma condição que o fere ainda mais se ele se aproximar de um de seus aliados.

Diário ♦ Arcano, Arma, Psíquico

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Carisma de dano psíquico. O bardo escolhe um de seus aliados a até 5 quadrados. Se o alvo se aproximar desse aliado durante o seu turno, ele sofre dano psíquico igual ao modificador de Carisma do personagem (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Sátira da Bravura

Ataque de Bardo 5

Seu verso zomba da coragem dos adversários, forçando-os a se tornarem os covardes descritos por sua poesia.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo fica sob o efeito da sátira da bravura (TR encerra). Enquanto estiver sob esse efeito, se o alvo terminar seu turno mais próximo do bardo do que quando começou o turno, ele sofre 1d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Fracasso: Metade do dano

Efeito: O alvo é empurrado 3 quadrados.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Alegro

Utilitário de Bardo 6

Você cria um ritmo apressado que concede velocidade a você e seus aliados.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: O bardo e os aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo é conduzido 2 quadrados.

Canção da Conquista

Utilitário de Bardo 6

Sua canção arcana estimula seus aliados, renovando-os o vigor e fazendo com que combatam mais e mais.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Sucesso: Até o final do próximo turno do bardo, seus aliados a até 5 quadrados que atingirem um inimigo recebem um número de pontos de vida temporários igual a 3 + o modificador de Constituição do personagem.

Cura do Trapaceiro

Utilitário de Bardo 6

Sua magia aproveita o fiasco de um inimigo, garantindo a seus aliados o tempo necessário para eles suportarem seus ferimentos.

Diário ♦ Arcano, Cura

Reação Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um ataque fracassa contra um aliado do bardo a até 10 quadrados dele

Alvo: Os aliados dentro da explosão que não foram atingidos pelo ataque

Efeito: O alvo recupera um número de pontos de vida igual à metade do nível do bardo + o modificador de Inteligência dele.

Ode ao Sacrifício

Utilitário de Bardo 6

Assim como as lendas sobre heróis que tomavam para si o sofrimento alheio, você sofre um efeito nocivo no lugar de um aliado.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Sucesso: O bardo transfere um efeito que possa ser encerrado por um teste de resistência do alvo para si mesmo ou para outro de seus aliados dentro da explosão. O novo alvo recebe um bônus de poder nos testes de resistência contra o efeito igual ao modificador de Constituição do personagem.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Desviar a Atenção

Ataque de Bardo 7

A determinação violenta do inimigo se volta para outro lugar e, ao perder o foco, ele não enxerga mais você e seu aliado — vocês estão invisíveis.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o bardo ou um de seus aliados a até 10 quadrados fica invisível para o alvo até o final do próximo turno do personagem.

Golpe da Garra do Escorpião Ataque de Bardo 7

Sua distração permite que um de seus aliados se desloque ao redor do inimigo.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e um aliado do bardo adjacente ao alvo é conduzido para outro espaço adjacente a ele.

Virtude da Bravura: Até o final do próximo turno do bardo, o aliado também recebe um bônus de poder na CA igual ao modificador de Constituição do personagem.

Grito de Distração Ataque de Bardo 7

Ao gritar, você atrai a atenção do inimigo, permitindo que seus aliados se aproximem ou se afastem dele.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo sofre -5 de penalidade nas jogadas dos ataques de oportunidade até o final do próximo turno do bardo.

Virtude da Astúcia: A penalidade nas jogadas dos ataques de oportunidade é igual a 4 + o modificador de Inteligência do bardo.

Má-Sorte Ataque de Bardo 7

O que antes parecia ser uma ode ao destino, quando pronunciada ao contrário, deturpa a onda de sorte do inimigo.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Necrótico

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano necrótico. Na próxima vez que o alvo realizar uma jogada de ataque até antes do final do próximo turno do bardo, você joga um d20 e pode substituir a jogada do alvo pela sua. Além disso, o personagem escolhe um de seus aliados a até 5 quadrados. Na próxima vez que esse aliado atacar o alvo até antes do final do próximo turno do bardo, você joga um d20 e pode substituir a jogada do aliado pela sua.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Condutor Poderoso Ataque de Bardo 9

Uma pontada de dor cria uma ligação arcana entre um inimigo e um aliado. O aliado pode enxergar através dos olhos do inimigo e usar seus poderes através do corpo dele.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo fica sob o efeito do condutor poderoso (TR encerra). O bardo escolhe um de seus aliados a até 10 quadrados. Enquanto o alvo estiver sob o efeito do condutor poderoso, o aliado escolhido pode realizar ataques com implementos durante seu turno como se ocupasse o espaço do alvo.

Fracasso: Metade do dano. Até o final do próximo turno do bardo, um de seus aliados a até 10 quadrados pode realizar ataques com implementos durante seu turno como se ocupasse o espaço do alvo.

Hino do Resgate Audacioso Ataque de Bardo 9

Seu ataque ressoa uma canção arcana que permite a um aliado se teleportar para seu lado.

Diário ♦ Arcano, Arma, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3[A] + modificador de Carisma de dano.

Efeito: O bardo escolhe um de seus aliados a até 5 quadrados. Até o final do encontro, esse aliado pode se teleportar para um espaço adjacente ao personagem usando uma ação de movimento.

Lâmina do Trovão Ataque de Bardo 9

Sua arma retumba como um trovão, atingindo um inimigo e permitindo que você mova os demais para posições onde seus aliados possam alcançá-los com mais facilidade.

Diário ♦ Arcano, Arma, Trovejante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é conduzido 2 quadrados.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o bardo atingir um alvo com um poder de ataque sem limite, o alvo é conduzido 2 quadrados para um espaço que deve ser adjacente a pelo menos um dos aliados do personagem.

Riso Repugnante Ataque de Bardo 9

Um terrível ataque de riso convulsivo assola o alvo.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo não pode realizar ações de oportunidade e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Efeito Posterior: O alvo não pode realizar ações de oportunidade (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo não pode realizar ações de oportunidade até o final do próximo turno do bardo.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Canção da Recuperação Utilitário de Bardo 10

Com uma canção inspiradora, seus aliados ficam repletos de perseverança.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Sucesso: Até o final do próximo turno do bardo, seus aliados a até 5 quadrados recebem +2 de bônus de poder nos testes de resistência.

Palavra da Vida Utilitário de Bardo 10

Uma simples palavra é o suficiente para salvar um aliado do aperto da morte enquanto pune o inimigo que ousou desferir tal golpe mortal.

Diário ♦ Arcano, Cura

Reação Imediata Explosão contígua 20

Gatilho: Um ataque inimigo reduz um aliado do bardo a até 20 quadrados dele a 0 ponto de vida ou menos

Alvo: O aliado que ativou o gatilho

Efeito: O alvo pode gastar um pulso de cura. Além disso, o inimigo atacante sofre -5 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do bardo.

Rasura Ilusória

Utilitário de Bardo 10

Com sua canção, um aliado desaparece repentinamente, recebendo a chance de se esgueirar por entre os inimigos.

Encontro ♦ Arcano, Ilusão

Ação Mínima À distância 10

Alvo: Um aliado

Sucesso: O alvo fica invisível até o final do próximo turno do bardo e é conduzido 2 quadrados.

Véu

Utilitário de Bardo 10

Você mascara a aparência de seu grupo, esculpindo um disfarce ilusório.

Diário ♦ Arcano, Ilusão

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: O bardo e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O bardo altera a voz, estrutura física e aparência dos alvos e seus equipamentos. Cada alvo assume a aparência de um humanoide de mesmo tamanho, até mesmo de um indivíduo específico que o personagem já tenha visto. A ilusão persiste por 1 hora ou o bardo pode encerrá-la usando uma ação mínima. Uma criatura pode desvendar a ilusão com um teste de Intuição resistido pelo teste de Blefe do alvo, que recebe +5 de bônus de poder.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Canção das Tempestades

Ataque de Bardo 13

Convocando um relâmpago com um zumbido ressoante, você atinge seus inimigos e concede algum poder aos ataques de seus aliados.

Encontro ♦ Arcano, Elétrico, Implemento

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano elétrico.

Efeito: Se o ataque atingir pelo menos um alvo, os aliados do bardo dentro da rajada causam 1d6 de dano elétrico adicional sempre que obtiverem sucesso num ataque até o final do próximo turno do personagem.

Golpe Terremoto

Ataque de Bardo 13

O ritmo de seu ataque faz a terra tremer sob os pés do seu alvo e dos alvos de seus aliados.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo fica derrubado. Até o final do próximo turno do bardo, sempre que um de seus aliados a até 10 quadrados atingir um alvo, ele pode escolher deixar o alvo do ataque derrubado.

Virtude da Bravura: Até o final do próximo turno do bardo, seus aliados recebem um bônus nas jogadas de dano igual ao modificador de Constituição do personagem.

Harmonia de Dois

Ataque de Bardo 13

Quando você atinge o oponente, seu aliado faz o mesmo contra um alvo próximo dele, como se os ataques estivessem em harmonia.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano. Um aliado do bardo a até 2 quadrados dele pode realizar um ataque básico contra o alvo usando uma ação livre.

Luta Imprudente

Ataque de Bardo 13

Seu ataque deixa o inimigo descuidado, fazendo-o agir sem cautela.

Encontro ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + modificador de Carisma de dano psíquico. Até o final do próximo turno do bardo, os ataques do alvo provocam ataques de oportunidade.

Virtude da Astúcia: Até o final do próximo turno do bardo, o alvo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque igual ao modificador de Inteligência do personagem.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Dança do Aço Veloz

Ataque de Bardo 15

Seu golpe poderoso confunde o adversário, redirecionando a atenção dele para um aliado próximo a você. O eco desse golpe acelera seus aliados, permitindo-os reagir ao movimento do inimigo.

Diário ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Carisma de dano e, até o final do próximo turno do bardo, o alvo fica marcado por um aliado do personagem a até 10 quadrados dele.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, sempre que um inimigo adjacente a um dos aliados do bardo ajustar, esse aliado pode ajustar 1 quadrado usando uma ação de oportunidade.

Dança do Vento Mordaz

Ataque de Bardo 15

Seus ataques impedem os ataques do inimigo. Os ecos desse poder envolvem você e seus aliados numa dança bélica, permitindo que todos se afastem de atacantes desajeitados.

Diário ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o ataque de um inimigo não atingir o bardo ou um de seus aliados a até 5 quadrados, o alvo do ataque em questão pode ajustar 1 quadrado usando uma ação livre.

Refrão da Confusão

Ataque de Bardo 15

Uma centena de vozes proferem profanações e ameaçam seu alvo por todos os lados. Atacando cegamente, o inimigo pode atingir qualquer um.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Como sua primeira ação em cada um de seus turnos, usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra uma criatura à escolha do bardo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano. Como sua primeira ação no próximo turno, usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico corpo a corpo contra uma criatura à escolha do bardo.

Trovão Ameaçador

Ataque de Bardo 15

O eco de seu golpe ressoa conforme a luta continua, guiando os ataques de seus aliados para exterminar seus alvos mais rapidamente.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Trovejante, Zona

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano trovejante.

Efeito: A explosão cria uma zona de trovões ressoantes que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do bardo recebem +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque.



MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Canção da Nevada Sublime

Utilitário de Bardo 16

Sua canção faz brilhantes flocos de neve caírem do céu, curando seus aliados e puxando seus inimigos se eles tentarem se mover na batalha.

Diário ♦ Arcano, Cura, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Carisma do bardo. A explosão cria uma zona de terreno acidentado para os inimigos que persiste até o final do próximo turno do personagem. Este terreno acidentado também afeta os inimigos voadores.

Sustentação Mínima: A zona persiste e cada alvo dentro da zona recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Carisma do bardo.

Elegia do Invicto

Utilitário de Bardo 16

Este antigo lamento traz um aliado de volta à vida.

Diário ♦ Arcano, Cura

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado dentro da explosão que estiver morrendo

Efeito: O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto dois pulsos de cura. Ele então pode se levantar usando uma ação livre.

Refrão da Recuperação

Utilitário de Bardo 16

Com uma canção sussurrada sobre paz e saúde, seus aliados são fortificados contra os efeitos malignos que os afligem.

Diário ♦ Arcano, Zona

Ação Mínima Explosão contígua 3

Efeito: A explosão cria uma zona de rejuvenescimento que persiste até o final do próximo turno do bardo. Quando o personagem se move, a zona se move com ele, ficando centralizada nele. Qualquer aliado do bardo que começar seu turno dentro da zona pode realizar um teste de resistência.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Zona de Oscilação

Utilitário de Bardo 16

Você manipula a fronteira entre os mundos, deixando-a míngua e enfraquecida.

Diário ♦ Arcano, Teleporte, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona de instabilidade planar que persiste até o final do próximo turno do bardo. Enquanto estiverem dentro da zona, o personagem e seus aliados recebem +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos e podem se teleportar 2 quadrados usando uma ação de movimento.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Canção dos Convocados

Ataque de Bardo 17

Ao atingir seu inimigo com a arma, você convoca um aliado a ajudar no ataque.

Encontro ♦ Arcano, Arma, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e o bardo teleporta um de seus aliados a até 10 quadrados para um espaço adjacente ao seu.

Virtude da Bravura: Até o final do próximo turno do bardo, o aliado também recebe um bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo igual ao modificador de Constituição do personagem.

Grito de Evasão

Ataque de Bardo 17

Seu grito recai sobre o inimigo como um trovão, estimulando seus aliados e você a se moverem.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano trovejante e o bardo e seus aliados a até 10 quadrados podem ajustar 2 quadrados usando uma ação livre.

Virtude da Astúcia: O número de quadrados que o bardo e seus aliados podem ajustar é igual a 1 + o modificador de Inteligência do personagem.

Máscaras da Ameaça

Ataque de Bardo 17

Você deturpa a percepção do inimigo para que ele veja seus aliados como feras ameaçadoras. Apenas um aliado conserva sua aparência normal.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Medo, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano psíquico. O bardo escolhe um de seus aliados a até 5 quadrados. Até o final do próximo turno do personagem, o alvo sofre -5 de penalidade nas jogadas dos ataques que não incluam o aliado escolhido como alvo.

Palavra de Vulnerabilidade

Ataque de Bardo 17

Com uma palavra de poder, você golpeia o inimigo, deixando-o vulnerável aos ataques de seus aliados.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Carisma de dano. Até o final do próximo turno do bardo, seus aliados que atingirem o alvo enquanto tiverem vantagem de combate contra ele, causam um dano adicional igual ao modificador de Carisma do personagem.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 19

Acelerar o Ritmo

Ataque de Bardo 19

Seu aliado ataca com incrível velocidade, agindo como um borrão no campo de batalha.

Diário ♦ Arcano

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Um aliado

Sucesso: O alvo realiza quatro ataques básicos usando uma ação livre.

Dança Irresistível

Ataque de Bardo 19

Um assvio sinistro preenche uma área, forçando as criaturas a dançarem de maneira idiótica, obedecendo a seus comandos.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo concede vantagem de combate ao bardo e seus aliados (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do bardo.

Dançar em Círculos

Ataque de Bardo 19

Uma luz ofuscante explode no campo de batalha ao redor de seus inimigos, ofuscando-os e permitindo que seus aliados e você reorientem suas posições não campo de batalha.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bardo e seus aliados a até 10 quadrados podem ajustar 5 quadrados usando uma ação livre.

Sátira Primorosa

Ataque de Bardo 19

Seus versos zombam dos ataques do inimigo, forçando-o a se conformar com sua descrição acurada da incompetência dele.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 4d6 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo fica sob o efeito da sátira primorosa (TR encerra). Enquanto o alvo estiver sob esse efeito, ele joga dois dados sempre que realizar uma jogada de ataque e utiliza o menor resultado e qualquer criatura que atacá-lo joga dois dados e utiliza o maior resultado.

Fracasso: Metade do dano. Até o final do próximo turno do bardo, o alvo joga dois dados sempre que realizar uma jogada de ataque e utiliza o menor resultado e qualquer criatura que atacá-lo joga dois dados e utiliza o maior resultado.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Canção da Transição

Utilitário de Bardo 22

Sua canção expande e retrai as fronteiras planares, permitindo que seus aliados caminhem por entre as dimensões.

Diário ♦ Arcano, Teleporte, Zona

Ação Mínima Explosão de área 1 a até 10 quad.

Efeito: O bardo cria uma zona de música que persiste até o final do seu próximo turno. Enquanto estiverem dentro da zona, o personagem e seus aliados podem se teleportar para qualquer espaço a até 10 quadrados do bardo usando uma ação de movimento.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Cortejo Espelhado

Utilitário de Bardo 22

Com uma canção sobre a ilusão, duplicatas aparecem ao lado de seus aliados. Elas tentam interceptar os ataques dos inimigos, desaparecendo quando conseguem fazê-lo.

Diário ♦ Arcano, Ilusão

Ação Mínima Explosão contígua 20

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: Cada alvo adquire duas duplicatas ilusórias de si mesmo que persistem até o final do encontro. Essas duplicatas compartilham o espaço e movimento do alvo. Além disso, o alvo recebe +4 de bônus de poder na CA. Quando um ataque fracassa contra a CA do alvo, uma das duplicatas desaparece e o bônus de poder na CA diminui em 2.

Elegia Nunca Escrita

Utilitário de Bardo 22

Com uma rápida retórica, a morte de um aliado é impedida.

Diário ♦ Arcano, Cura

Interrupção Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: Um aliado a até 5 quadrados do bardo morre

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura. Além disso, ele pode se levantar e ajustar 2 quadrados usando uma ação livre.

Trupe Invisível

Utilitário de Bardo 22

Com um sussurro, você e seus aliados desaparecem de vista.

Encontro ♦ Arcano, Ilusão

Ação Mínima Explosão contígua 3

Alvo: O bardo e seus aliados dentro da explosão.

Sucesso: O alvo fica invisível até o final do próximo turno do bardo.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

Canção da Libertação

Ataque de Bardo 23

Uma explosão de música emana de sua arma e afeta seus aliados, libertando-os de efeitos que restrinjam o movimento.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 4[A] + modificador de Carisma de dano e as condições imobilizado, impedido e lento que estiverem afetando os aliados do bardo até 5 quadrados dele são encerradas (contanto que elas possam ser encerradas por um teste de resistência).

Ecos no Tempo

Ataque de Bardo 23

A energia arcana atinge o inimigo e dilacera a trama do tempo. Por um momento, seus aliados podem se deslocar para atacar, sendo depois teleportados de volta para o lugar onde estavam.

Encontro ♦ Arcano, Energético, Implemento, Teleporte

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano energético. Os aliados do bardo a até 10 quadrados dele, usando uma ação livre como a última ação de seus próximos turnos, podem se teleportar para o espaço onde começaram o turno em questão.

Virtude da Astúcia: Até o começo do próximo turno do bardo, os aliados que se teleportarem usando este poder recebem um bônus de poder em todas as defesas igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Ritmo da Desorientação

Ataque de Bardo 23

Seus inimigos são cercados por uma cacofonia inquietante, fazendo-os perder o equilíbrio e criando oportunidades para seus aliados atacarem.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo fica derrubado. Além disso, um aliado do bardo adjacente ao alvo pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra ele usando uma ação livre.

Ventura e Infortúnio

Ataque de Bardo 23

Seu ataque causa a destruição de um inimigo, para a glória de um aliado.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Carisma de dano e um aliado do bardo adjacente ao alvo realiza um teste de resistência com +5 de bônus de poder.

Virtude da Bravura: O aliado recebe um bônus de poder em sua próxima jogada de ataque contra o alvo igual ao modificador de Constituição do bardo.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Canção Adversativa

Ataque de Bardo 25

Sua canção explode na mente do inimigo, enfraquecendo os ataques dele contra qualquer criatura exceto um aliado escolhido. Ao mesmo tempo, ela fortalece aquele aliado para que ele possa lutar contra o adversário até o amargo fim.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O bardo escolhe um de seus aliados a até 10 quadrados. O alvo causa metade do dano a todos os aliados do personagem, exceto o aliado escolhido (TR encerra). Além disso, até o final do encontro, esse aliado causa 1d10 de dano adicional quando obtém sucesso num ataque contra o alvo.

Cheio de Fracassos

Ataque de Bardo 25

Com uma zombaria melodiosa, você enfraquece a força de vontade do adversário e quebra a confiança dele, deixando-o imobilizado e ineficaz.

Diário ♦ Arcano, Arma, Encanto, Psíquico

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo fica imobilizado (TR encerra) e enfraquecido (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica imobilizado e enfraquecido até o final do próximo turno do bardo.

Distorção da Visão

Ataque de Bardo 25

Uma explosão de luz cegante atrapalha a visão de seus inimigos.

Diário ♦ Arcano, Ilusão, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano radiante. A visão do alvo fica distorcida (TR encerra). Enquanto a visão do alvo estiver distorcida, o bardo fica invisível para ele e, sempre que um aliado do personagem atingi-lo, esse aliado também fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno.

Fracasso: Metade do dano e o bardo fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno.

Ritmo Frenético

Ataque de Bardo 25

O ritmo selvagem de seu cântico estimula a troca de violência entre os inimigos.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: O alvo é conduzido 5 quadrados. Usando uma ação livre, o alvo realiza um ataque básico contra uma criatura à escolha do bardo. Depois disso ele fica atordoado até o final do próximo turno do personagem.

Fracasso: O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do bardo.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 27**Elo da Maldição**

Ataque de Bardo 27

Você entoia uma maldição terrível contra um adversário, vinculando o destino dele à segurança de seu aliado. Se o aliado for ferido, assim será o alvo.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano psíquico. O bardo escolhe um de seus aliados a até 10 quadrados. Até o final do próximo turno do personagem, o alvo sofre 10 de dano psíquico sempre que o aliado escolhido sofrer dano.

Virtude da Astúcia: O alvo sofre dano psíquico igual a 10 + o modificador de Inteligência do bardo sempre que o aliado escolhido sofrer dano.

Explosão Caleidoscópica

Ataque de Bardo 27

Você esculpe cores prismáticas que ofuscam seus inimigos permitindo a fuga dos aliados.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano radiante.

Efeito: Os aliados do bardo que estiverem dentro da explosão podem ajustar 2 quadrados usando uma ação livre.

Ímpeto de Bravura

Ataque de Bardo 27

Inspirados e com vigor renovado por seu bravo ataque, seus aliados avançam em combate, atacando os inimigos.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Carisma de dano e os aliados do bardo a até 10 quadrados dele podem ajustar 2 quadrados e realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre.

Virtude da Bravura: Os aliados recebem um bônus na jogada de ataque e dano igual a 1 + o modificador de Constituição do bardo.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 29**Elo Mágico**

Ataque de Bardo 29

Utilizando uma combinação de encantos e magias, você toma o controle do inimigo

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica dominado (TR encerra).

Efeito Posterior: 2d10 + modificador de Carisma de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do bardo.

Fracasso: O alvo fica pasmo (TR encerra).

Efeito Posterior: 2d10 + modificador de Carisma de dano.

Luzeiro do Herói

Ataque de Bardo 29

Sua arma explode numa radiância brilhante que queima o alvo com chamas. A luz dessas chamas persiste, curando aliados e queimando inimigos.

Diário ♦ Arcano, Arma, Cura, Radiante, Zona

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Carisma de dano radiante.

Efeito: O ataque cria uma zona de luz brilhante numa explosão 2 centralizada no alvo. A zona persiste até o final do encontro. Quando o alvo se move, a zona se move com ele, ficando centralizada nele. Qualquer aliado que começar seu turno dentro da zona recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Carisma do bardo. Qualquer inimigo que começar seu turno dentro da zona sofre 10 de dano radiante.

Sátira de Liderança

Ataque de Bardo 29

Seus versos transformam a liderança de seus opositores numa piada e você muda a realidade da batalha de acordo com suas palavras. Quaisquer inimigos próximos do seu alvo se tornam mais vulneráveis a ataques.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 5d10 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Efeito: O alvo e os inimigos do bardo a até 3 quadrados dele sofrem -2 de penalidade em todas as defesas e adquirem vulnerabilidade 5 contra todos os tipos de dano (TR encerra ambos).

CHANTRE DA GUERRA

“Juntos teremos nosso lugar entre os maiores heróis que o mundo já conheceu.”

Pré-requisitos: Bardo, característica de classe Virtude da Bravura

Os bardos buscam inspiração nos contos dos heróis do passado e utilizam esses contos para incentivar seus aliados. Como um chantre da guerra, seu personagem tem essas lendas como exemplos para sua própria vida, liderando seus companheiros para a batalha com canções e hinos que glorificam as virtudes da bravura, tolerância e força de armas. O brado de batalha, o confronto de aço com aço, o grito do guerreiro, o ruído dos pés marchando – tudo isso são notas que ele transforma em uma sinfonia de guerra que se espalha pelo campo de batalha como um temporal furioso, afetando amigos e inimigos.

Sua música e oratória inspiram seus aliados a grandes feitos de valor. Sua Virtude da Bravura concede pontos de vida temporários para si mesmo e seus aliados e sua própria proeza em batalha os fortalece contra ferimentos. De algum modo, seus poderes são similares ao de um senhor da guerra, concedendo movimento e ataques aos aliados contra os adversários que eles golpeiam com suas armas.



CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CHANTRE DA GUERRA

Inspirar Pelo Exemplo (Nível 11): Quando o chantre da guerra gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados a até 5 quadrados recebem um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao modificador de Constituição do personagem até o final do próximo turno do bardo.

Inspirar Pela Palavra (Nível 11): Quando um aliado do chantre da guerra recebe pontos de vida temporários devido à Virtude da Bravura do bardo, o personagem recebe o mesmo número de pontos de vida temporários. Além disso, quando o chantre da guerra reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos ou deixa um inimigo sangrando, um de seus aliados a até 10 quadrados recebe um número de pontos de vida temporários igual a 5 + o modificador de Constituição do bardo. No nível 21, o número de pontos de vida temporários aumenta para 8 + o modificador de Constituição do bardo.

Inspirar Pelo Feito (Nível 16): O chantre da guerra pode gastar 2 pontos de ação durante um encontro, em vez de apenas 1.

MAGIAS DE CHANTRE DA GUERRA

Punição Vitoriosa Ataque de Chantre da Guerra 11

Golpeando seu inimigo, você convoca um aliado para atacar o alvo ao seu lado.

Encontro ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Carisma de dano.

Efeito: Usando uma ação livre, um aliado do bardo a até 5 quadrados dele pode ajustar 3 quadrados e realizar um ataque básico contra o alvo com um bônus na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Constituição do personagem.

Canto de Batalha Utilitário de Chantre da Guerra 12

Você inspira seus aliados com visões de glória, concentrando seus ataques em um único inimigo.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: O bardo e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O bardo escolhe um inimigo dentro da explosão. Cada alvo recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o inimigo escolhido até o final do próximo turno do personagem.

Visões da Vitória Ataque de Chantre da Guerra 20

Inspirado pela visão de uma vitória gloriosa, seu aliado desencadeia um poderoso ataque contra um alvo já atingido por você.

Diário ♦ Arcano, Arma

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Carisma de dano. Usando uma ação livre, um aliado do bardo adjacente ao alvo pode utilizar um poder de ataque corpo a corpo por encontro contra o alvo, atingindo-o automaticamente.

Fracasso: Usando uma ação livre, um aliado do bardo adjacente ao alvo pode utilizar um poder de ataque corpo a corpo sem limite contra o alvo, atingindo-o automaticamente.

ESTUDANTE DOS SETE

“Por que prender a carroça a apenas um cavalo?”

Pré-requisitos: Bardo, qualquer talento multiclasse

Entre as muitas lendas contadas pelos bardos, algumas personalidades místicas aparecem com alguma regularidade, incluindo os misteriosos Sete. Os Sete são irmãos ou irmãs, cujos nomes variam de conto para conto. Eles não são deuses, mas também não são mortais, às vezes aparecem como exarcas de Corellon ou de algum outro deus e outras vezes como anjos que vieram de sete domínios diferentes. Contudo, mais frequentemente eles são simplesmente os Sete. Alguns contos os descrevem como patronos das artes, inventores ou padrinhos das danças, poesias, cantos, instrumentos musicais, pinturas, peças teatrais e similares. Outros contos os descrevem como patronos de todas as atividades mortais ou como os representantes de outras fontes de poder. Os Sete nunca são descritos de forma igual em dois contos diferentes, ou até mesmo no mesmo conto quando ele é contado duas vezes. Como um estudante desses sete seres, seu personagem também não é.

Seguindo o exemplo dos Sete, seus interesses não aceitam limitações. Nenhum campo de estudo restrito pode conter sua ampla curiosidade. Ele se sobressai como um líder arcano, mas o que o impede de aprender alguns truques de um defensor marcial ou de um controlador primitivo? Nenhum conhecimento está além dos limites e nada é impossível.

Por adquirir talentos de multiclasse e aprender poderes de diversas classes, ele sempre possui a ferramenta certa para o trabalho em questão. Além disso, ele aprende magias de uma versatilidade enorme, a fim de ajudar seus aliados qualquer que seja a situação. Ele sabe fazer um pouco de tudo e não se preocupa apenas em se aprimorar, mas também fazer com que os outros sejam um pouco melhores naquilo que fazem.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESTUDANTE DOS SETE

Maestria Diária (Nível 11): No final de um descanso prolongado, o estudante dos sete pode substituir um poder de ataque diário concedido por um talento de multiclasse por outro poder de ataque diário de mesmo nível ou inferior da mesma classe.

Ação Versátil (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o estudante dos sete recupera a utilização de um poder utilitário por encontro ou de um poder de ataque por encontro concedido por um talento de multiclasse e que o personagem já tenha utilizado durante o encontro.

Intuição Compensatória (Nível 16): Quando utiliza um poder de ataque concedido por um talento de multiclasse, o estudante dos sete recebe um bônus na jogada de dano do ataque igual ao seu modificador de Inteligência.

MAGIAS DE ESTUDANTE DOS SETE

Qualquer Magia

Ataque de Estudante dos Sete 11

Extraindo o poder arcano puro do ambiente, você molda sua magia de acordo com sua necessidade. Como uma espécie de efeito colateral, ela fornece proteção temporária ou um ímpeto de inspiração a um aliado próximo.

Encontro ♦ Arcano, Implemento

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Fortitude, Reflexos ou Vontade (escolha um)

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano.

Efeito: Até o final do próximo turno do estudante dos sete, um de seus aliados dentro da explosão recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas ou +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque.

Glamour Versátil

Utilitário de Estudante dos Sete 12

Você possui a magia perfeita para qualquer situação.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima À distância 5

Alvo: O bardo ou um de seus aliados

Efeito: O alvo recebe um dos benefícios abaixo até o final do encontro.

- ♦ +2 de bônus de poder no deslocamento
- ♦ +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque e dano dos ataques de oportunidade
- ♦ +4 de bônus, em vez de +2, nas jogadas de ataques com vantagem de combate
- ♦ Ocultação
- ♦ Resistência 10 contra um tipo de dano à escolha do bardo

Voz dos Sete

Ataque de Estudante dos Sete 20

Você pronuncia uma palavra com sete vozes sobrenaturais, lançando o alvo para trás e para o chão.

Diário ♦ Arcano, Implemento

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude, Reflexos ou Vontade (escolha um)

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano. O alvo fica pasmo (TR encerra) ou é empurrado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo ou imobilizado até o final do próximo turno do estudante dos sete.

VERSEJADOR DO VERÃO

“Minha lâmina corta como um poema. É uma harmonia antiga e constantemente renovada.”

Pré-requisitos: Bardo, característica de classe Virtude da Astúcia



Entre as mais poderosas habitantes da Agrestia das fadas está Tiandra, a Rainha do Verão. Sua corte é um reflexo de sua beleza sobrenatural, adornada com grinaldas de flores e viva com atividades agitadas. Seu sorriso pode crescer colheitas e sua benção, quando oferecida a um mortal, pode avivar os dons da canção e da poesia.

Talvez a Rainha do Verão tenha sorrido para seu personagem ou ele almeja sua benção. Seja como for, ele diz estar associado à Fada do Verão e estuda sua música mágica. Usando de sua presença feérica, ele e os aliados dele se teleportam livremente e ele invoca os poderes da vitalidade da Rainha do Verão para fortalecer seus próprios poderes de cura.

Se ele satisfizer a Rainha do Verão, pode receber várias prendas de sua soberana. Grandes heróis do passado já receberam títulos de nobreza, instrumentos mágicos, acesso a encantamentos poderosos e outros presentes das mãos dela. Apesar de ser uma fada, a Rainha do Verão é confiável, mas esteja avisado: nenhum presente vem de graça.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO VERSEJADOR DO VERÃO

Trilha Feérica (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, usando uma ação livre, o versejador do verão pode teleportar a si mesmo ou a um de seus aliados adjacentes, 5 quadrados, antes ou depois da ação adicional.

Graça da Rainha (Nível 11): Sempre que o versejador do verão conceder cura com um poder de cura de bardo, adicione seu modificador de Carisma aos pontos de vida recuperados por cada alvo.

Julgamento da Corte de Verão (Nível 16): Sempre que o ataque fracassado de um inimigo ativar a característica de classe Virtude da Astúcia do versejador do verão, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra esse inimigo até o final do seu próximo turno.

MAGIAS DE VERSEJADOR DO VERÃO

Canção da Proteção da Rainha

Ataque de Versejador do Verão 11

Ao entoar uma melodia arcana soberba, você ataca os sentidos de seu inimigo enquanto pontos de luz turvam a imagem de seus aliados.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d10 + modificador de Carisma de dano psíquico e até o final do seu próximo turno, o bardo pode fazer com que um de seus aliados a até 10 quadrados adquira ocultação até o final do próximo turno dele.

Canção da Trilha Espiral

Utilitário de Versejador do Verão 12

Uma canção que liberta as qualidades da Agrestia das Fadas no ambiente, alterando o espaço ao seu redor e de seus aliados.

Diário ♦ Arcano, Teleporte, Zona

Ação Mínima Explosão contígua 10

Efeito: A explosão cria uma zona de magia feérica que persiste até o final do próximo turno do bardo. Enquanto estiverem dentro da zona, o personagem e seus aliados podem se teleportar 2 quadrados usando uma ação de movimento.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Canção da Alta Corte

Ataque de Versejador do Verão 20

Folhas reluzentes de radiância mágica tremulam ao seu redor e ao redor de seus aliados durante uma ode que louva a resistência da natureza.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Radiante, Zona

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano radiante.

Efeito: A explosão cria uma zona de canção que persiste até o final do próximo turno do bardo. Enquanto estiverem dentro da zona, o personagem e seus aliados adquirem resistência 5 contra todos os tipos de danos.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

VOZ DO TROVÃO

“Quando o trovão fala, toda a natureza sente uma pontada de medo.”

Pré-requisito: Bardo

A voz de seu personagem é o seu maior poder e quando ele estuda e pratica as antigas tradições dos bardos, esse poder cresce incessantemente. O ruído do trovão em um céu tempestuoso, o tremor da terra que derruba estruturas, o ritmo das ondas se batendo contra a costa, a detonação explosiva do fogo – sua voz é o poder elemental puro do som, explosivo e concussivo.

Diversas variações desta trilha aparecem nas tradições bárdicas de muitas raças e culturas. Os eladrin frequentemente associam suas tradições mágicas com as forças da natureza e, assim como um bralani dos ventos do outono ou um tulani do sol do verão, um voz do trovão pode ser um eladrin nobre da tempestade trovejante. Já os bardos anões e goliás preferem o rugido das rochas. Muitos bardos drow falam sobre como as vozes da fúria ou da loucura aprimoram suas músicas belas e desarmonicas. Os tieflings portam usam sua energia explosiva para alimentar suas poderosas vozes.

As características e os poderes dessa trilha aumentam o alcance e a afetividade dos poderes trovejantes. Suas canções e brados retumbantes ecoam para repetir o ataque contra seus adversários e sua canção do trovão concede aos aliados a habilidade de conjurar ecos de sua voz explosiva.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO VOZ DO TROVÃO

Voz do Trovão (Nível 11): Quando o voz do trovão gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, a área dos ataques de explosão contígua realizados durante essa ação aumentam em 1 e a área dos ataques de rajada contígua realizados durante essa ação aumentam em 2.

Voz para Despertar o Morto (Nível 11): Usando uma ação livre, o voz do trovão pode conceder a um de seus aliados a até 10 quadrados que estiver morrendo, +2 de bônus de poder nos testes de resistência contra a morte. Esse bônus persiste até que o aliado não esteja mais morrendo.

Palavras Estrondosas (Nível 16): O voz do trovão recebe +2 de bônus nas jogadas de dano dos poderes com a palavra-chave trovejante.

MAGIAS DE VOZ DO TROVÃO

Eco Ressoante

Ataque de Voz do Trovão 11

Com uma canção, você libera duas ondas ressoantes de trovões.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é empurrado 2 quadrados. Antes de realizar qualquer ação durante seu próximo turno, o voz do trovão pode repetir este ataque usando uma ação livre.

Eco da Perdição

Utilitário de Voz do Trovão 12

Você convoca os ecos distantes de sua magia para recriar um efeito já dissipado pelo mundo.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O voz do trovão recupera a utilização de um poder de ataque por encontro de bardo que já tenha utilizado durante o encontro.

Canção do Trovão

Ataque de Voz do Trovão 20

Você dá início a uma canção trovoante que ressoa entre você e seus aliados, colocando seus inimigos em submissão.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: No começo do próximo turno de cada aliado do voz do trovão dentro da rajada, esse aliado causa 5 de dano trovejante a cada inimigo a até 2 quadrados dele.





“Eu sou o predador. Eu sou o espreitador. Eu sou a tempestade.”

PERFIL DA CLASSE

Função: Controlador. A forma animal dos druidas concede acesso a poderes que garantem ao personagem um controle do campo de batalha próximo, enquanto sua forma humanoide o permite incomodar seus oponentes a uma distância segura. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o druida tende ao líder ou agressor como função secundária.

Fonte de Poder: Primitivo. Os druidas adquirem seus poderes por meio de um estudo cuidadoso e comunicação com o mundo natural

Atributos Principais: Sabedoria, Destreza, Constituição

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, à distância simples

Implementos: Cajados, totens

Bônus na Defesa: +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 12 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 5

Pulsos de Cura por Dia: 7 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Natureza. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Arcanismo (Int), Atletismo (For), Diplomacia (Car), História (Int), Intuição (Sab), Natureza (Int), Percepção (Sab), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Aspecto Primitivo, Conjuração Ritual, Equilíbrio da Natureza, *forma selvagem*

As áreas selvagens são o lar dos druidas, sempre reservados e enigmáticos. Eles correm ao lado de matilhas de lobos, falam com árvores antigas e observam solitários os temporais. Eles consideram cada desafio como um teste de resistência ou de sua conexão com os locais naturais do mundo. Embora muitos druidas projetem uma aparente tranquilidade, eles possuem a astúcia da fera e a fúria da tempestade.

Independente de seu personagem ter nascido na civilização ou em áreas selvagens, ou se ele escolheu seu próprio caminho ou respondeu a um chamado em seu coração, ele compartilha de uma ligação profunda com os espíritos primitivos da natureza. Seu papel não é de servo nem de mestre desses espíritos, mas ainda assim, os ventos, árvores e feras respondem às suas palavras, pois todos o reconhecem como irmão.

Ao convocar espíritos, ele enreda seus inimigos ou os atinge com relâmpagos de tempestade. Quando liberta o seu espírito, ele se torna a própria Fera Primitiva, livre e indomável.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS DRUIDAS

Os druidas possuem as seguintes características de classe.

ASPECTO PRIMITIVO

O conhecimento druida fala da Fera Primitiva, o primeiro espírito dos nobres predadores do mundo. Essa criatura, uma massa disforme de sombras, pelo, plumas e garras, aparece em muitas visões de druidas e falam sobre a canalização da Fera Primitiva durante a *forma selvagem* e na utilização dos poderes de forma animal. Como um druida, seu personagem deve escolher o aspecto da Fera Primitiva que deseja manifestar de forma mais intensa em seus poderes.

Escolha uma das opções abaixo. Essa escolha concede ao personagem o benefício descrito a seguir, assim como um bônus em alguns poderes de druida, como detalhado nesses poderes.

Guardião Primitivo: Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o druida pode usar seu modificador de Constituição para determinar a CA, em vez do modificador de Destreza ou Inteligência.

Predador Primitivo: Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o druida recebe +1 de bônus no deslocamento.

CONJURAÇÃO RITUAL

Os druidas recebem o talento *Conjuração Ritual* como um talento adicional, permitindo que eles realizem rituais mágicos. Eles possuem um livro de rituais com dois rituais de sua escolha que eles já dominaram: *Mensageiro Animal* (*Livro do Jogador*, pág. 308) e outro ritual qualquer de nível 1.

Uma vez ao dia, os druidas podem realizar o ritual *Mensageiro Animal* sem gastar componentes.

EQUILÍBRIO DA NATUREZA

Alguns druidas preferem estar na forma animal, enquanto outros preferem sua forma humanoide. Mesmo assim, da mesma forma como eles buscam o equilíbrio no mundo entre as energias divinas e primitivas, eles buscam o equilíbrio dentro de suas próprias mentes e corpos.

Os druidas começam sua carreira com três poderes de ataque sem limite. Durante suas carreiras, pelo menos um desses poderes — e não mais que dois — devem ter a palavra-chave *forma animal*. Desta forma, eles sempre têm acesso a ataques úteis, seja na forma animal ou na forma humanoide.

FORMA SELVAGEM

Como um druida, seu personagem tem a habilidade de canalizar a energia primitiva dos animais em sua forma física para transformar-se em um. Os druidas possuem o poder sem limite *forma selvagem*, que os permite assumir uma forma bestial. Muitos poderes da classe apresentam a palavra-chave *forma animal* e só podem ser utilizados enquanto o druida estiver na forma animal.

O poder *forma selvagem* permite ao personagem assumir uma forma de mesmo tamanho que lembra uma animal natural ou feérico, geralmente um predador mamífero de quatro patas como um urso, javali, pantera, lobo ou carcaju. Essa forma animal também pode assumir um

aspecto indistinto de pelos sombrios e garras, uma encarnação da Fera Primitiva da qual todas as feras naturais são parte. O personagem escolhe uma forma específica sempre que utilizar *forma selvagem*, mas essa forma não afeta suas estatísticas de jogo ou modo de deslocamento.

A escolha do Aspecto Primitivo pode sugerir formas específicas na qual o druida prefere se transformar e alguns poderes de forma animal especificam alterações a essa forma. O personagem também pode manifestar uma forma mais exótica quando estiver na forma animal: um réptil como o dragonete raivoso, um crocodilo ou um animal fantástico como um urso-coruja ou bulette.

IMPLEMENTOS

Os druidas usam cajados e totens para canalizar a energia primitiva. Quando empunha um cajado mágico ou totem mágico, o druida adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes de druida e de trilha exemplar de druida que possuam a palavra-chave *implemento*. Sem um implemento, eles ainda podem utilizar esses poderes.

CRIANDO UM DRUIDA

Os druidas precisam de Sabedoria, Destreza e Constituição para seus poderes. Eles podem escolher quaisquer poderes de sua classe, mas a maioria prefere aqueles que complementam sua escolha de Aspecto Primitivo.

DRUIDA GUARDIÃO

Como um druida guardião, seu personagem é um protetor da terra e daqueles que dependem dela. Ele é a personificação da magia da terra, da floresta e do céu; dos aspectos duradouros da natureza que sobrevivem a qualquer tirania mortal. Seus poderes o levam a exercer a função secundária de líder. A Sabedoria deve ser o principal valor de atributo desses druidas, pois seus poderes de ataque dependem dela, mas a Constituição deve estar em segundo lugar, para garantir a ele maior resistência e fortalecer os poderes de guardião.

VISÃO GERAL DO DRUIDA

Características: Os druidas combinam ataques à distância e ataques de área poderosos com a habilidade de assumir a forma animal e levar a luta diretamente aos inimigos. Dependendo dos poderes escolhidos, eles podem passar a maior parte do tempo em combate na forma animal ou na forma humanoide.

Religião: A maioria dos druidas não venera os deuses do Mar Astral, em vez disso, eles orientando suas vidas e crenças de acordo com os espíritos primitivos da natureza. Seria um erro se referir ao relacionamento que eles mantêm com esses espíritos como adoração, mas é fato que os druidas invocam espíritos transitórios, implorando pela ajuda deles e apaziguando-os com oferendas de comida e o derramamento de sangue.

Raças: Os elfos e ferais garra-navalha são excelentes druidas predadores, combinando intuição e afinidade com a natureza com graça e agilidade. Os anões se sobressaem como druidas guardiões, sendo que os golias e humanos muitas vezes também seguem essa trilha.

Característica de Classe Sugerida: Guardião Primitivo
Talento Sugerido: Instinto Primitivo

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Intuição, Natureza, Socorro

Poderes Sem Limite Sugeridos: *chamado da fera, garas aderentes, vento resfriante*

Poder Por Encontro Sugerido: *lampejo alído*

Poder Diário Sugerido: *fogos da vida*

DRUIDA PREDADOR

Como um druida predador, seu personagem caça e destrói aqueles que despojam o mundo natural. Ele é possuidor da magia das presas expostas, da matilha de lobos espreitadores e da lua vermelha-sangue. Seus poderes concedem a ele a função secundária de agressor, com um foco em causar dano significativo juntamente com seus efeitos de controle. A Sabedoria deve ser o principal valor de atributo do personagem – tornando seus ataques mais efetivos – seguido da Destreza para aprimorar os poderes de predador.

Característica de Classe Sugerida: Predador Primitivo

Talento Sugerido: Fúria Primitiva

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Atletismo, Natureza, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: *acometida, dilaceramento selvagem, semente flamejante*

Poder Por Encontro Sugerido: *mordida brusca*

Poder Diário Sugerido: *frenesi selvagem*

ESCOLHENDO PODERES DE DRUIDA

Ao escolher os poderes do seu druida, considere dois fatores. Primeiro, preste atenção em como os poderes combinam com o conceito do personagem – você idealizou um personagem mais voltado para a função de guardião ou de predador? Segundo, quanto tempo você planeja que seu personagem passe na forma animal. Este fator independe de sua escolha de estrutura, já que tanto druidas guardiões como predadores podem escolher poderes que são usados na forma animal ou na forma humanoide, ainda assim, esse é um fator importante, pois ajuda a descrever seu druida durante o jogo.

A forma mais fácil de fazer isso é escolher os poderes que mais o agradem. Se esses poderes forem de forma animal, então o druida passará mais tempo na forma de fera que na humanoide. Se a maioria dos poderes escolhidos for de área ou de ataque à distância, eles devem sempre ser usados na forma humanoide e isso altera o modo como seu personagem aparece no jogo. O importante é que você goste dos poderes que escolher para o personagem.

Se quiser balancear, escolha metade dos seus poderes como poderes de forma animal. No nível 1, escolha um ou dois poderes de ataque sem limite de forma animal e depois, escolha mais um poder de forma animal por encontro ou diário. Conforme o personagem subir de nível, continue equilibrando sua seleção de poderes entre os de forma animal e os demais.

Lembre-se que você sempre pode usar a regra de reciclagem (*Livro do Jogador*, pág. 28) para alterar sua seleção de poderes se perceber que fez escolhas não muito satisfatórias.

PODERES DE DRUIDA

Os poderes de druida são evocações que convocam os espíritos primitivos para alterar sua forma física e interferir com os inimigos. Eles conjuram raízes e vinhas do solo, invocam relâmpagos do céu, engolfam seus inimigos com fogo ou se transformam em predadores selvagens cujo uivo pode abalar de medo os inimigos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os druidas possuem o poder *forma selvagem*.

Forma Selvagem

Característica de Druida

Você assume um dos aspectos da Fera Primitiva ou retorna à sua forma humanoide.

Sem Limite ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima (Especial) Pessoal

Efeito: O druida altera sua forma humanoide para a forma animal ou vice-versa. Quando altera da forma animal para a forma humanoide, o personagem ajusta 1 quadrado. Enquanto estiver na forma animal, o druida não pode utilizar poderes de ataque, poderes utilitários ou poderes de talento que não possuem a palavra-chave forma animal, embora o personagem possa sustentar tais poderes.

Sempre que utilizar este poder, o druida escolhe uma forma específica para se transformar. A forma animal é do mesmo tamanho do druida, mas se assemelha a um animal natural ou feérico, e normalmente não altera as estatísticas de jogo ou modo de deslocamento do personagem. O equipamento do druida se torna parte de sua forma animal, mas ele derruba quaisquer outros itens que estiver segurando, exceto implementos que possa utilizar. O personagem continua recebendo os benefícios dos equipamentos que estiver usando, exceto de escudos.

O druida pode utilizar as propriedades e poderes de seus implementos, assim como dos itens mágicos que estiver usando, mas não as propriedades e poderes de armas ou os poderes de itens maravilhosos. Enquanto o equipamento do personagem for parte de sua forma animal, ele não pode ser removido e tudo que estiver guardado em um recipiente que seja parte desse equipamento fica inacessível.

Especial: O druida pode utilizar este poder uma vez por rodada.

EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Acometida

Ataque de Druida 1

Com um salto repentino, como o de um tigre, seu inimigo baixa a guarda, surpreso.

Sem Limite ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão

Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8+ modificador de Sabedoria de dano. O alvo concede vantagem de combate à próxima criatura que atacá-lo até antes do final do próximo turno do druida.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o druida pode utilizar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

Chamado da Fera

Ataque de Druida 1

Ao invocar o lado selvagem inerente de cada criatura, você compele seus inimigos a lutar sem tática ou planejamento.

Sem Limite ♦ Encanto, Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo não pode adquirir vantagem de combate até o final do próximo turno do druida. Além disso, em seu próximo turno, o alvo sofre dano psíquico igual a 5 + o modificador de Sabedoria do personagem sempre que realizar um ataque que não inclua o aliado do druida mais próximo dele como alvo.

Nível 21: 10 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Chicote de Espinhos

Ataque de Druida 1

Vinhas espinhosas brotam da madeira de seu implemento, açoitando suas presa e trazendo-a para mais perto.

Sem Limite ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é puxado 2 quadrados.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Dilaceramento Selvagem

Ataque de Druida 1

Você se prepara para o golpe final, rasgando o inimigo com suas garras afiadas.

Sem Limite ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Especial: Este poder pode ser usado como um ataque básico corpo a corpo.

Garras Aderentes

Ataque de Druida 1

Dilacerado, seu inimigo é incapaz de escapar do seu próximo ataque.

Sem Limite ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido até o final do próximo turno do druida.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Especial: Este poder pode ser usado como um ataque básico corpo a corpo.

Semente Flamejante

Ataque de Druida 1

Você arremessa uma semente repleta de energia primitiva contra os adversários, que atinge o solo e explode num clarão flamejante.

Sem Limite ♦ Flamejante, Implemento, Primitivo, Zona

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 de dano flamejante e os quadrados adjacentes ao alvo se transformam numa zona flamejante que persiste até o final do próximo turno do druida. Qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da zona sofre dano flamejante igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Nível 21: 2d6 de dano flamejante.

Tempestade de Espigos

Ataque de Druida 1

Você atinge o inimigo com um relâmpago, deixando o ar ao redor dele carregado de eletricidade. Ele deve se mover, ou será atingido novamente.

Sem Limite ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano elétrico. Se o alvo não se mover pelo menos 2 quadrados em seu próximo turno, ele sofre dano elétrico igual ao modificador de Sabedoria do druida.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Vento Resfriante

Ataque de Druida 1

Uma rajada de vento resfriante abate seus inimigos, separando-os.

Sem Limite ♦ Congelante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 de dano congelante e o alvo é conduzido 1 quadrado

Nível 21: 2d6 de dano congelante.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Lampejo Álgido

Ataque de Druida 1

Você atinge o inimigo com um ataque congelante que o paralisa onde quer que ele esteja.

Encontro ♦ Congelante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano congelante e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do druida.

Guardião Primitivo: O ataque causa dano adicional igual ao modificador de Constituição do druida.

Mordida Brusca

Ataque de Druida 1

Usando de rapidez e astúcia, você morde seus inimigos enquanto se esquivava para evitar contra-ataques.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano. Se obtiver sucesso em pelo menos um ataque, o druida ajusta 2 quadrados.

Predador Primitivo: O número de quadrados que o druida pode ajustar é igual ao seu modificador de Destreza.

Separar o Rebanho

Ataque de Druida 1

Seu olhar de fera assola a mente do alvo, criando um sentimento de derrota e trazendo-o para mais perto de suas garras.

Encontro ♦ Encanto, Forma Animal, Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo é puxado 3 quadrados.

Vinhas Retorcidas Ataque de Druida 1

Você faz brotar raízes e vinhas do solo, perto dos inimigos.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e os quadrados adjacentes ao alvo se tornam terreno acidentado até o final do próximo turno do druida.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Fogo das Fadas Ataque de Druida 1

Uma explosão reluzente e multicolorida envolve seus inimigos, deixando-os distraídos e lentos. Quando eles superarem esses efeitos, as luzes brilham mais uma vez, queimando a carne e ofuscando seus olhos.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica lento e concede vantagem de combate (TR encerra ambos).

Efeito Posterior: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo concede vantagem de combate até o final do próximo turno do druida.

Fracasso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo concede vantagem de combate até o final do próximo turno do druida.

Fogos da Vida Ataque de Druida 1

Chamas causticantes engolfam seus inimigos, queimando-os por alguns instantes. Quando as criaturas conseguirem extinguir as chamas, a energia flamejante e curativa salta para um de seus aliados.

Diário ♦ Cura, Flamejante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Se o alvo for reduzido a 0 ponto de vida ou menos antes de obter sucesso no teste de resistência contra o dano contínuo, uma criatura à escolha do druida a até 5 quadrados do alvo recupera um número de pontos de vida igual a 5 + o modificador de Constituição do personagem.

Efeito Posterior: Uma criatura à escolha do druida a até 5 quadrados do alvo recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Constituição do personagem.

Fracasso: Metade do dano.

Frenesi Selvagem Ataque de Druida 1

Como um borrão selvagem de presas e garras afiadas, você ataca os inimigos mais próximos.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento e pasmo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do druida.

Prisão de Vento Ataque de Druida 1

Fortíssimos pés-de-vento atingem seus inimigos e quando um deles se movimenta, o vento o derruba ao chão.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: O alvo concede vantagem de combate até se mover ou até o final do encontro. Na primeira vez que o alvo se mover até antes do final do encontro, os inimigos do druida a até 5 quadrados do alvo ficam derrubados.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Furtivo Irrequieto Utilitário de Druida 2

Você pode assumir a forma de um rato, de uma aranha grande ou de outro animal considerado inofensivo.

Diário ♦ Primitivo

Ação Livre Pessoal

Pré-requisito: O druida deve possuir o poder *forma selvagem*

Efeito: Até o final do encontro, o druida pode utilizar o poder *forma selvagem* para assumir a forma de um animal natural ou feérico Miúdo, como um rato, um gato doméstico ou uma aranha grande. Nesta forma, o personagem recebe +5 de bônus nos testes de Furtividade. Ele não pode atacar nem pegar ou manipular objetos.

Até que este efeito se encerre, o druida pode utilizar sua *forma selvagem* para alterar entre esta forma, outra forma animal ou sua forma humanoide.

Névoa da Escuridão Utilitário de Druida 2

Uma névoa se forma rapidamente no campo de batalha, ocultado seus aliados.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona de penumbra que persiste até o final do próximo turno do druida.

Sustentação Mínima: A zona persiste e o druida pode aumentar sua área em 1 até o tamanho máximo de uma explosão 5.

Pele de Árvore Utilitário de Druida 2

Cascas de árvore brotam de sua pele e recobrem seu corpo, protegendo-o.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima À distância 5

Alvo: O druida ou um aliado

Efeito: Até o final do próximo turno do druida, o alvo recebe um bônus de poder na CA igual ao modificador de Constituição do personagem.

Perseguição Veloz Utilitário de Druida 2

Seus membros o impulsionam adiante com a velocidade de um felino.

Diário ♦ Forma Animal, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, enquanto estiver na forma animal, o druida recebe um bônus de poder no deslocamento igual ao seu modificador de Destreza.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Convocar Relâmpagos Ataque de Druida 3

Relâmpagos castigam seus inimigos e trovões explodem ao redor dos alvos, distraíndo-os e ameaçando feri-los se eles se moverem.

Encontro ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo, Trovejante, Zona

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Efeito: A explosão cria uma zona de trovões que persiste até o final do próximo turno do druida. Enquanto estiverem dentro da zona, os inimigos do personagem sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Além disso, qualquer inimigo que deixar a zona sofre 5 de dano trovejante.

Garras da Demolição Ataque de Druida 3

Com a velocidade de um raio, você ataca seus inimigos, arremessando-os para o lado com seus ataques ferozes.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.

Rajada do Predador Ataque de Druida 3

Atravessando o campo de batalha, você ataca o inimigo pelos flancos.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo primário fica pasmo até o final do próximo turno do druida.

Efeito: O druida ajusta 2 quadrados e então realiza um ataque secundário.

Predador Primitivo: O número de quadrados que o druida pode ajustar é igual ao seu modificador de Destreza.

Alvo Secundário: Uma criatura que não seja o alvo primário

Ataque Secundário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo secundário fica pasmo até o final do próximo turno do druida.

Vento da Tundra Ataque de Druida 3

Com um estrondo, o vento gélido atinge seus inimigos, recobrando-os de gelo e derrubando-os ao chão.

Encontro ♦ Congelante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano congelante e o alvo fica derrubado.

Guardião Primitivo: O alvo também é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do druida.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Carcaju Primitivo Ataque de Druida 5

Você assume a forma de um carcaju atroz, atacando e mordendo os tolos que ousarem atacá-lo. Seu ataque feroz contra um inimigo próximo rasga tendões e músculos, retardando os movimentos dele.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, enquanto o druida estiver na forma animal e for capaz de realizar ações, qualquer inimigo que realizar um ataque corpo a corpo contra ele sofre dano igual ao modificador de Constituição do personagem.

Dilacerar as Pernas Ataque de Druida 5

Você ataca os membros inferiores de seus inimigos, deixando-os lentos e sangrando.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do personagem.



Muralha de Espinhos Ataque de Druida 5

Uma parede de arbustos espinhosos confunde e aprisiona seus inimigos.

Diário ♦ Conjuração, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Muralha de área 8 a até 10 quad.

Efeito: O druida conjura uma muralha de espinhos e vinhas retorcidas. A muralha pode ter até 4 quadrados de altura, precisa estar sobre uma superfície sólida e persiste até o final do próximo turno do personagem. A muralha concede cobertura. A linha de visão de uma criatura através de um quadrado da muralha fica bloqueada a menos que a criatura esteja adjacente ao quadrado em questão.

Ingressar num quadrado da muralha requer 3 quadrados adicionais de movimento. Além disso, qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno num quadrado da muralha sofre 1d10 + o modificador de Sabedoria do druida de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Sustentação Mínima: A muralha persiste.

Rugido do Terror Ataque de Druida 5

Seu rugido é a voz do Grande Urso e provoca terror no coração de todos.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Medo, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do druida.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Arauto Negro Utilitário de Druida 6

Transformando-se em um corvo, você adquire asas e não está mais preso ao chão.

Diário ♦ Primitivo

Ação Livre Pessoal

Pré-requisito: O druida deve possuir o poder *forma selvagem*

Efeito: Até o final do encontro, o druida pode utilizar o poder *forma selvagem* para assumir a forma de um corvo Miúdo. Nesta forma, o personagem adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento e seu deslocamento terrestre se torna 2. Ele não pode atacar nem pegar ou manipular objetos.

Até que este efeito se encerre, o druida pode utilizar sua *forma selvagem* para alterar entre esta forma, outra forma animal ou sua forma humanoide.

Canto do Sustento Utilitário de Druida 6

Você entoia uma prece rápida para os espíritos primitivos, que canalizam seu poder para fortalecer os efeitos criados por você.

Diário ♦ Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: As zonas do druida dentro da explosão

Efeito: Cada zona se move 5 quadrados. Se qualquer uma das zonas alvo fosse se encerrar no final do turno atual, o personagem pode fazer com elas persistam até o final do seu próximo turno.

Manto da Camuflagem Utilitário de Druida 6

Seu alvo adquire o aspecto do ambiente ao seu redor, sumindo da vista de todos.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima À distância 5

Alvo: O druida ou um aliado

Efeito: O alvo fica invisível até se mover ou até o final do próximo turno do druida.

Olhos do Perseguidor Utilitário de Druida 6

Sua audição, olfato e visão adquirem a sensibilidade de um predador.

Diário ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O druida adquire visão na penumbra e recebe +4 de bônus nos testes de Percepção até o final do encontro.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Banquete da Fúria Ataque de Druida 7

Como um redemoinho afiado de presas e garras, você rasga o inimigo violentamente.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: O druida realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura que não seja o alvo primário

Ataque Secundário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano. O ataque secundário causa 5 de dano adicional se o druida obteve sucesso no ataque primário.

Prender Ataque de Druida 7

Com suas garras e presas na carne do alvo, ele não poderá escapar.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e alvo é agarrado.

Predador Primitivo: O alvo sofre um penalidade nos testes para escapar igual ao modificador de Destreza do druida.

Redemoinho de Vento Ataque de Druida 7

Você cria uma turbulência giratória ao redor do inimigo, atingindo-o com força e atraindo as criaturas próximas a ele.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano e as criaturas a até 3 quadrados do alvo são puxadas 1 quadrado.

Guardião Primitivo: Se uma ou mais criaturas adjacentes ao alvo forem puxadas, o alvo sofre dano adicional igual ao modificador de Constituição do personagem.

Tremor Ataque de Druida 7

O chão treme violentamente sob os pés de seus inimigos.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo e os inimigos do druida adjacentes a ele ficam derrubados.



EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Enredar

Ataque de Druida 9

Raízes e vinhas brotam do chão, aprisionando qualquer criatura que alcançarem. Conforme as plantas retardam os inimigos, suas presas e garras adquirem um poder selvagem.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Efeito: A explosão cria uma zona de raízes e vinhas ávidas que persiste até o final do encontro. Qualquer inimigo que começar seu turno dentro da zona fica lento até o final do próximo turno do druida. Enquanto o personagem estiver na forma animal, seus ataques corpo a corpo contra os inimigos que estiverem dentro da zona obtêm um sucesso decisivo num resultado natural de 18 a 20.

Lobo Primitivo

Ataque de Druida 9

Você assume a forma de um lobo atroz, derrubando um inimigo ao chão e rasgando os demais, onde quer que eles estejam.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica derrubado e não pode se levantar (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica derrubado.

Efeito: Até o final do encontro, o druida recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra alvos derrubados. Além disso, sempre que o druida atingir um inimigo com um ataque corpo a corpo enquanto estiver na forma animal, ele pode escolher deixar o alvo derrubado.

Malho Ferino

Ataque de Druida 9

A selvageria de seu ataque deixa o inimigo tão fraco que ele não consegue atacar efetivamente.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do druida.

Raio de Sol

Ataque de Druida 9

Raios brilhantes atingem os olhos de seus inimigos, ofuscando-os.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica cego (TR encerra).

Efeito Posterior: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Armadura das Selvas

Utilitário de Druida 10

Sua pele endurece como uma armadura de placas. Seus inimigos podem até feri-lo, mas não com a intensidade de antes.

Diário ♦ Forma Animal, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, enquanto estiver na forma animal, o druida adquire resistência contra todos os tipos de dano igual ao seu modificador de Constituição.

Passagem Pela Agrestia das Fadas

Utilitário de Druida 10

Depois de um breve passeio pela Agrestia das Fadas, você retorna ao mundo natural curado e numa nova forma.

Encontro ♦ Primitivo, Teleporte

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O druida se teleporta para um local seguro na Agrestia das Fadas. Enquanto estiver lá, o personagem não pode realizar nenhuma ação senão retomar o fôlego e utilizar o poder *forma selvagem*. No final do seu próximo turno ou usando uma ação de movimento antes disso, o druida reaparece em um espaço desocupado a até 10 quadrados do espaço que ocupava antes do teleporte.

Raízes do Resgate

Utilitário de Druida 10

Raízes brotam do chão e prendem seu aliado no lugar.

Encontro ♦ Primitivo

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: O druida ou um de seus aliados a até 10 quadrados é puxado, empurrado ou conduzido

Alvo: A criatura que sofreu o movimento forçado

Efeito: O alvo anula o movimento forçado.

Tempestade de Inverno

Utilitário de Druida 10

Uma camada de gelo recobre o chão e um vento uivante deixa seus inimigos mais vulneráveis aos seus ataques congelantes.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona de terreno acidentado que persiste até o final do próximo turno do druida. Enquanto estiverem dentro da zona, os inimigos do personagem adquirem vulnerabilidade 5 vs. congelante. O druida pode desfazer a zona usando uma ação mínima.

Sustentação Mínima: A zona persiste e o druida pode aumentar sua área em 1 até o tamanho máximo de uma explosão 5.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 13**Colisão Trovejante**

Ataque de Druida 13

Com um trovão retumbante, seu alvo fica atordoado.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: O alvo fica atordoado até o final do próximo turno do druida.

Expor Fraqueza

Ataque de Druida 13

Ao expor uma fraqueza na defesa do inimigo, você cria a oportunidade perfeita para outro ataque.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano. O próximo ataque realizado contra o alvo até antes do final do próximo turno do druida usa a defesa mais baixa dele.

Guardião Primitivo: Se o próximo ataque realizado contra o alvo obtiver sucesso, ele causa dano adicional igual ao modificador de Constituição do druida.

Garras de Retribuição

Ataque de Druida 13

Tingidas com o sangue de seu inimigo, suas garras cortam qualquer alvo próximo que tenha a ousadia de atacá-lo.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do seu próximo turno, usando uma ação de oportunidade, o druida pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra qualquer inimigo adjacente a ele que realizar um ataque.

Predador Primitivo: O druida recebe um bônus nas jogadas dos ataques básicos corpo a corpo igual ao seu modificador de Destreza.

Ímpeto da Maré

Ataque de Druida 13

Uma onda surge e a água move as criaturas para onde você quiser.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 3 quadrados.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 15**Acometida Revitalizante**

Ataque de Druida 15

Ao saltar sobre sua presa, a caçada o revigora.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano e o druida encerra todos os efeitos sobre si que podem ser encerrados por um teste de resistência.

Fracasso: Metade do dano e o druida realiza um teste de resistência contra cada efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência.

Convocar Tempestade de Relâmpagos

Ataque de Druida 15

Relâmpagos caem das nuvens que se formaram no céu.

Diário ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo, Zona

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Efeito: A explosão cria uma zona de vento e relâmpagos que persiste até o final do próximo turno do druida. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da zona fica lenta até o final do próximo turno do personagem. Usando uma ação de movimento, o druida pode deslocar a zona 5 quadrados.

Sustentação Mínima: A zona persiste e as criaturas dentro dela sofrem 5 de dano elétrico.

Garras Cortantes

Ataque de Druida 15

Suas garras criam ferimentos gravíssimos, que se recusam a fechar adequadamente.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).

Efeito Posterior: 5 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Gelo Devorador

Ataque de Druida 15

Uma fina camada de gelo recobre o alvo, prendendo-o ao chão e congelando sua carne. Quando ele se liberta, os fragmentos de gelo cortam seu corpo.

Diário ♦ Confiável, Congelante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: O alvo fica imobilizado e sofre 5 de dano congelante contínuo (TR encerra ambos).

Efeito Posterior: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano congelante.

Metamorfose Perniciosa

Ataque de Druida 15

Ao ser transformado em um animal inofensivo e inútil, seu inimigo nada pode fazer além de permanecer nessa nova forma.

Diário ♦ Implemento, Metamorfose, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica atordoado e assume a forma de um animal natural ou feérico Miúdo e inofensivo, como uma salamandra, uma tartaruga ou um rato (TR encerra ambos). Usando uma ação mínima, o druida pode encerrar este efeito, submetendo o alvo ao efeito posterior do poder.

Efeito Posterior: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Muralha de Pedra

Utilitário de Druida 16

Ao seu comando, uma muralha de granito emerge do solo no local indicado.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Padrão Muralha de área 1 a até 10 quad.

Efeito: O druida conjura uma muralha de rocha áspera. A muralha pode ter até 6 quadrados de altura, mas deve estar sobre uma superfície sólida. A muralha é um obstáculo sólido. Cada quadrado da muralha tem 100 pontos de vida e se torna um terreno acidentado se for destruído. No final do encontro, a muralha inteira desmorona, tornando-se terreno acidentado.

Praga de Insetos

Utilitário de Druida 16

Você assume a forma de um enxame de insetos agitados, agindo como um organismo único com o poder de sua consciência.

Diário ♦ Primitivo

Ação Livre Pessoal

Pré-requisito: O druida deve possuir o poder *forma selvagem*

Efeito: Até o final do encontro, o druida pode utilizar o poder *forma selvagem* para assumir a forma de uma nuvem de insetos. Nesta forma, o personagem adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento e pode pairar. O druida fica incorporado. Quando estiver se esgueirando, o personagem se move com seu deslocamento total em vez da metade do deslocamento e ele pode passar através de qualquer abertura grande o bastante para passar um único inseto. Ele não pode atacar nem pegar ou manipular objetos.

Até que este efeito se encerre, o druida pode utilizar sua *forma selvagem* para alterar entre esta forma, outra forma animal ou sua forma humanoide.

Restauração Primitiva

Utilitário de Druida 16

Uma tênue luz esverdeada cerca seus aliados, livrando-os de aflições.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: O druida e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo pode gastar um pulso de cura para recuperar pontos de vida ou para remover um efeito que possa ser encerrado por um teste de resistência.

Uivo das Selvas

Utilitário de Druida 16

Com um uivo assustador, você canaliza seu poder primitivo para seus aliados.

Diário ♦ Cura, Forma Animal, Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O druida e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O druida gasta um pulso de cura e cada alvo recupera 2d6 pontos de vida.

Nível 21: Cada alvo recupera 3d6 pontos de vida.

Nível 26: Cada alvo recupera 4d6 pontos de vida.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Cascata de Relâmpago

Ataque de Druida 17

Surgindo da ponta de seu dedo, um relâmpago atinge um inimigo, retardando-o. A seguir, um novo relâmpago atinge outro alvo.

Encontro ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano elétrico e o alvo primário fica lento até o final do próximo turno do druida.

Efeito: O druida realiza um ataque secundário como uma explosão de área 5 centralizada no alvo primário.

Alvo Secundário: Uma criatura dentro da explosão que não seja o alvo primário

Ataque Secundário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano nos alvos primário e secundário e o alvo secundário fica lento até o final do próximo turno do druida.

Rasgar com Ajuste

Ataque de Druida 17

Você passa facilmente pelas defesas do inimigo e desfere um ataque debilitante.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Efeito: O druida ajusta 2 quadrados antes e depois do ataque.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo não pode ajustar até o final do próximo turno do druida.

Recompensa do Carniceiro

Ataque de Druida 17

Seu inimigo é capturado e arrastado com você.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é agarrado.

Predador Primitivo: O druida ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza e puxa o alvo com ele.

Tempestade de Vento Ataque de Druida 17

Um ciclone surge brevemente, mas é poderoso o bastante para afastar o inimigo.

Encontro + Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.

Guardião Primitivo: O alvo é conduzido um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Constituição do druida.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 19

Avançar e Desaparecer Ataque de Druida 19

Após seu ataque atingir o inimigo, você desaparece.

Diário + Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d10 + modificador de Sabedoria de dano

Efeito: O druida fica invisível e então ajusta 5 quadrados. Ele permanece invisível até o final do seu próximo turno.

Espinhos Enredantes Ataque de Druida 19

Vinhas espinhosas explodem do solo e enredam as criaturas. Seus espinhos causam muita dor.

Diário + Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: O alvo fica imobilizado e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra ambos).

Efeito Posterior: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do druida.

Tempestade de Granizo Invernal Ataque de Druida 19

Você cria uma nevasca que atinge uma grande área do campo de batalha.

Diário + Congelante, Implemento, Primitivo, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano congelante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de vento e chuva que persiste até o final do próximo turno do druida. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da zona fica lenta até o final do próximo turno do personagem e sofre 5 de dano congelante. O druida pode desfazer a zona usando uma ação mínima.

Sustentação Mínima: A zona persiste e o druida pode aumentar sua área em 1 até o tamanho máximo de uma explosão 5.

Urso Primitivo Ataque de Druida 19

Você assume a forma de um urso atroz, agarrando seu alvo e causando ferimentos sérios.

Diário + Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é agarrado. Enquanto o alvo estiver agarrado, ele sofre 10 de dano no começo do seu turno.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é agarrado.

Efeito: Até o final do encontro, enquanto estiver na forma animal, o druida recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Fortitude.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Fera Fantasma Utilitário de Druida 22

Sua forma animal assume as propriedades dos espíritos primitivos que caçam como fantasmas pelo mundo.

Diário + Forma Animal, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, sempre que utilizar sua forma selvagem para assumir a forma animal, o druida fica incorpóreo e adquire alternância até o final do seu turno.

Fera Imperceptível Utilitário de Druida 22

Você desaparece e reaparece onde os inimigos menos esperam.

Diário + Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, sempre que utilizar sua forma selvagem para assumir a forma animal, o druida fica invisível até o final do seu turno.

Garra do Céu Utilitário de Druida 22

Você assume a forma majestosa de uma águia e sobrevoa o campo de batalha. De repente, você mergulha e dilacera seu alvo com suas garras afiadas.

Diário + Primitivo

Ação Livre Pessoal

Pré-requisito: O druida deve possuir o poder forma selvagem

Efeito: Até o final do encontro, o druida pode utilizar o poder forma selvagem para assumir a forma de uma águia do seu tamanho. Nesta forma, o personagem adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento + 2 e pode pairar. Ele não pode atacar nem pegar ou manipular objetos.

Até que este efeito se encerre, o druida pode utilizar sua forma selvagem para alterar entre esta forma, outra forma animal ou sua forma humanoide.

Raízes Imutáveis Utilitário de Druida 22

Raízes brotam das pernas e pés de seus aliados, extraindo da terra e das plantas um poder curativo, além de mantê-los firme ao chão.

Diário + Cura, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: O druida e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Até o final do próximo turno do druida, cada alvo pode negar um movimento forçado contra si. Além disso, se o alvo estiver sangrando no começo do seu turno, ele recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Constituição do personagem.

Sustentação Mínima: O efeito persiste.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

Aperto da Terra

Ataque de Druida 23

A terra apreende seus inimigos que, imóveis, nada podem fazer para impedir o ataque de suas garras.

Encontro ♦ **Implemento, Primitivo**

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do druida.

Predador Primitivo: Até o final do seu próximo turno, enquanto estiver na forma animal, o druida recebe um bônus nas jogadas de ataque contra o alvo igual ao seu modificador de Destreza.

Força da Caçada

Ataque de Druida 23

Ao atingir o inimigo, você canaliza o vigor e a saúde dos espíritos primitivos, aprimorando seu ataque.

Encontro ♦ **Cura, Forma Animal, Implemento, Primitivo**

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano e o druida pode gastar um pulso de cura.

Guardião Primitivo: Um aliado do druida a até 5 quadrados dele também pode gastar um pulso de cura.

Rugido Primitivo

Ataque de Druida 23

Seu urro sacode a terra e ataca os ouvidos e as mentes de seus inimigos, deixando-os desajeitados.

Encontro ♦ **Forma Animal, Implemento, Primitivo, Psíquico**

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica derrubado e surdo até o final do próximo turno do druida.

Tempestade Explosiva

Ataque de Druida 23

Uma nuvem trovejante surge bem acima do campo de batalha, lançando relâmpagos sobre os inimigos.

Encontro ♦ **Elétrico, Implemento, Primitivo**

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico e o alvo fica lento até o final do próximo turno do druida.

Efeito: Até o final do próximo turno do druida, qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da explosão sofre 5 de dano elétrico.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Atração Feérica

Ataque de Druida 25

Fragmentos de luzes arcanas brilham e encantam seus inimigos, que as seguem para onde elas forem.

Diário ♦ **Encanto, Implemento, Primitivo, Radiante, Zona**

Ação Padrão Explosão de área 3 a até 20 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de luzes arcanas que persiste até o final do próximo turno do druida. Enquanto a zona persistir, os inimigos dentro dela são conduzidos 3 quadrados no final do turno do personagem.

Sustentação Mínima: A zona persiste.





Malho Feroz

Ataque de Druida 25

Com uma demonstração de selvageria animal, você rasga o inimigo, joga-o no chão, enfraquecido, e depois o arremessa para longe.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: O alvo fica derrubado.

Efeito: O druida realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Efeito: O druida realiza um ataque terciário contra o alvo.

Ataque Terciário: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: O alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do druida e fica pasmo (TR encerra).

Efeito: O alvo sofre 2d10 + modificador de Sabedoria de dano. Se o druida obtiver sucesso nos três ataques, o alvo sofre dano adicional igual ao modificador de Destreza do personagem.

Tempestade Primitiva

Ataque de Druida 25

As nuvens tempestuosas se agitam no céu enquanto fogo e relâmpago caem sobre os inimigos.

Diário ♦ Elétrico, Flamejante, Implemento, Primitivo, Zona
Ação Padrão Explosão de área 4 a até 20 quad.

Alvo Primário: Os inimigos dentro da explosão

Ataque Primário: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e elétrico e o alvo primário fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de vento intenso que persiste até o final do próximo turno do druida. Enquanto a zona persistir, o druida pode realizar o seguinte ataque secundário, usando um quadrado dentro da zona como quadrado de origem.

Ação de Oportunidade Explosão contígua 1

Gatilho: Um inimigo derrubado dentro da zona se levanta

Alvo Secundário: O inimigo que ativou o gatilho dentro da explosão

Ataque Secundário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: O alvo secundário não pode se levantar durante seu turno.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Tigre Primitivo

Ataque de Druida 25

Você assume a forma de um tigre atroz, rasgando os inimigos que ousarem se aproximar.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo Primário: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque Primário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 6d6 + modificador de Sabedoria de dano. Se o ataque atingir pelo menos um alvo, o druida ajusta um número de quadrados igual ao seu modificador de Destreza.

Efeito: Até o final do encontro, enquanto estiver na forma animal, o druida pode realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação de oportunidade contra qualquer inimigo que ingressar num quadrado adjacente a ele.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Rajada Polar

Ataque de Druida 27

A energia das áreas ermas e gélidas do norte são canalizadas em uma rajada de vento congelante.

Encontro ♦ Congelante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano congelante e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do druida.

Guardião Primitivo: Até o final do próximo turno do druida, o alvo também adquire uma vulnerabilidade a todos os tipos de dano igual ao modificador de Constituição do personagem.

Rasgar e Pular

Ataque de Druida 27

Saltando sobre o inimigo, você o rasga com suas garras. Agora é a vez do próximo alvo.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Efeito: O druida ajusta 3 quadrados antes do ataque.

Predador Primitivo: O druida ajusta um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Destreza.

Alvo: Os inimigos dentro do alcance do druida durante o ajuste

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do druida.

Turbilhão Ferino

Ataque de Druida 27

Você morde e rasga os inimigos dentro do alcance.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Vento Explosivo

Ataque de Druida 27

Um repente de vento rodopiante dispersa as criaturas para todas as direções.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 5 quadrados.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Arquétipo Primitivo

Ataque de Druida 29

Você não é mais um reflexo imperfeito da Fera Primitiva. Agora, sua forma é a verdadeira expressão do predador primevo.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Reflexo. O druida recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra alvos que estiverem sangrando

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do druida.

Efeito: Até o final do encontro, enquanto estiver na forma animal, o druida recebe +4 de bônus no deslocamento e +2 de bônus nas jogadas de ataque contra alvos que estiverem sangrando e pode ajustar 2 quadrados usando uma ação de movimento.

Espinhos Sugadores de Vida

Ataque de Druida 29

Seus inimigos tentam em vão se libertar das raízes que os aprisionam, enquanto você drena a energia deles para curar seus próprios ferimentos.

Diário ♦ Cura, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: O alvo fica imobilizado e enfraquecido e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra ambos). O druida recupera um número de pontos de vida igual ao seu modificador de Constituição para cada alvo que atingiu com este poder.

Efeito Posterior: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Nevasca Cegante

Ataque de Druida 29

Ao seu comando, o vento e a neve caminham pelo campo de batalha, seguindo seus desígnios.

Diário ♦ Congelante, Implemento, Primitivo, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo Primário: As criaturas dentro da explosão

Ataque Primário: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano congelante e o alvo primário fica cego (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de neve que persiste até o final do próximo turno do druida. Enquanto a zona persistir, o personagem pode realizar o seguinte ataque secundário usando um quadrado dentro da zona como quadrado de origem.

Ação de Oportunidade Explosão contígua 1

Gatilho: Uma criatura ingressa ou começa seu turno na zona

Alvo Secundário: A criatura que ativou o gatilho dentro da explosão

Ataque Secundário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: O alvo secundário fica impedido até o final do próximo turno do druida.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Olhar da Fera

Ataque de Druida 29

Seu inimigo olha em seus olhos e você convoca a fera que existe nele, dominando-o por completo.

Diário ♦ Encanto, Forma Animal, Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica dominado (TR encerra).

Efeito Posterior: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Fracasso: O alvo fica pasmo (TR encerra).

Efeito Posterior: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

CAÇADOR DOS CÉUS

"A águia é o caçador perfeito. Sem estar vinculada à terra, ela caça como um espírito primitivo do mundo."

Pré-requisito: Druida, poder *forma selvagem*

Embora a Fera Primitiva normalmente só se manifeste através de um mamífero predador, alguns de seus aspectos pairam pelo céu em asas emplumadas, caçando pelos céus. Águias, gaviões e falcões são predadores tão eficientes quanto panteras e lobos e alguns druidas assumem essas formas para perseguir suas presas.

Seu personagem é um desses druidas, um caçador dos céus que imita as aves de rapina em sua forma animal. Ele não pode voar constantemente, mas pode alçar voos de súbitos. Alguns caçadores dos céus assumem uma forma animal semelhante a uma cocatrice – um predador espreitador com asas primitivas que o permite voar pequenas distâncias. Outros retêm a sua forma animal usual, mas mudam momentaneamente para formas de pássaro quando usam seus poderes de caçador dos céus.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CAÇADOR DOS CÉUS

Ação do Caçador dos Céus (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o caçador dos céus pode voar um número de quadrados igual ao seu deslocamento antes de realizar esta ação.

Mestre das Asas (Nível 11): O caçador dos céus recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas voadoras.

Sentido Animal (Nível 16): Quando utiliza um poder diário de forma animal, o caçador dos céus recebe +5 de bônus nos testes de Percepção até o final do encontro.

EVOCÇÕES DE CAÇADOR DOS CÉUS

Garras Cegantes Ataque de Caçador dos Céus 11

Você assume a forma de uma ave de rapina. Alçando voo e mergulhando para atacar os olhos do inimigo.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão **Pessoal**

Efeito: O caçador dos céus assume a forma de uma águia do seu tamanho, voa um número de quadrados igual ao dobro do seu deslocamento e realiza o ataque de toque corpo a corpo a seguir em qualquer ponto dessa trajetória. O caçador dos céus não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo do ataque. Depois do ataque, o druida retorna à sua forma animal normal.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do caçador dos céus.



Pairar do Falcão Utilitário de Caçador dos Céus 12

Você assume a forma de uma célere ave de rapina, sobrevoando seus inimigos no campo de batalha.

Diário ♦ Primitivo

Ação Livre **Pessoal**

Pré-requisito: O caçador dos céus deve possuir o poder *forma selvagem*

Efeito: Até o final do encontro, o caçador dos céus pode utilizar o poder *forma selvagem* para assumir a forma de um falcão Miúdo. Nesta forma, o personagem adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento e recebe +5 de bônus nos testes de Percepção e +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade. Ele não pode atacar nem pegar ou manipular objetos.

Até que este efeito se encerre, o druida pode utilizar sua *forma selvagem* para alterar entre esta forma, outra forma animal ou sua forma humanoide.

Águia Primitiva Ataque de Caçador dos Céus 20

Você assume a forma de uma águia atroz, executando voos rasantes e abalando seus inimigos com o som trovejante de suas asas.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo, Trovejante

Ação Livre **Pessoal**

Efeito: O caçador dos céus assume a forma de uma águia do seu tamanho, voa um número de quadrados igual ao seu deslocamento e realiza o ataque a seguir numa explosão contígua 5. Depois do ataque, o druida retorna à sua forma animal normal. Até o final do encontro, enquanto estiver em sua forma animal, o druida pode assumir esta forma de águia e voar seu deslocamento usando uma ação de movimento, mas deve aterrissar no final dessa ação, quando ele retorna à sua forma animal normal.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante e o alvo fica lento (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do caçador dos céus.

GUARDIÃO DA CHAMA OCULTA

"A Chama Oculta queima no interior de todos nós. Convoque-a para alimentar sua fúria ou eu a convocarei para destruí-lo."

Pré-requisito: Druida

De acordo com a lenda druida, a Chama Oculta é uma faísca do vigor e vitalidade que existe no interior de cada criatura. Dizem que as feras, especialmente os mamíferos predadores, vivem em harmonia com a Chama Oculta dentro de si, convocando-a para alimentar sua fúria de caçada. Quando uma criatura permite que a Chama Oculta queime fora de controle, o resultado é uma selvageria insana que está em desarmonia com o caminho natural das coisas tanto quanto a conduta dos povos civilizados que atuam como se nenhuma chama queimasse dentro deles.

Seu personagem é um guardião da Chama Oculta, capaz de canalizar essa fonte de força e fúria bestial. Ao convocar a Chama Oculta, ele pode estimular um frene-si que não deixa espaço para estratégias ou pensamentos táticos. Ele canaliza a Chama Interior nele mesmo e em seus aliados, a fim de aperfeiçoar seu instinto predatório, ajudando-o a lutar com uma ferocidade terrível.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO GUARDIÃO DA CHAMA OCULTA

Ação do Guardião (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o guardião da Chama Oculta pode refazer o próximo ataque fracassado que realizar até antes do final do seu próximo turno, mas deve utilizar o novo resultado.

Fúria da Chama Oculta (Nível 11): O guardião da Chama Oculta recebe +1 de bônus nas jogadas de ataques à distância, de área e contíguos contra o inimigo mais próximo dele.



Pular Para o Combate (Nível 16): Sempre que um aliado do guardião da Chama Oculta a até 5 quadrados dele realizar uma investida, o druida e seus outros aliados a até 5 quadrados podem ajustar 1 quadrado usando uma ação livre.

EVOCÇÕES DE GUARDIÃO DA CHAMA OCULTA

Convocar a Besta Ataque de Guardiã da Chama Oculta 11

Uivando como uma fera bestial, seu inimigo se lança à batalha, caindo em uma armadilha.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo é puxado 5 quadrados e fica derrubado. Além disso, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guardião da Chama Oculta.

Faísca de Fúria Utilitário de Guardiã da Chama Oculta 12

Você canaliza a fonte de fúria que queima no âmago de seus aliados. Por um instante crítico, todos combatem como feras ensandecidas.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O guardião da Chama Oculta e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Até o final do próximo turno do guardião da Chama Oculta, cada alvo recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque e +2 de bônus de poder nas jogadas de dano.

Espírito da Fera Ataque de Guardiã da Chama Oculta 20

Completamente dominado pelo espírito da fera, seu inimigo age de maneira violenta e descuidada.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Efeito: O alvo é possuído por um espírito animal (TR encerra). Enquanto estiver possuído, o alvo concede vantagem de combate, só pode realizar ataques corpo a corpo e sempre deve atacar o aliado do druida mais próximo dele. Além disso, ele é obrigado a realizar todos os ataques de oportunidade que puder. O alvo não pode realizar um teste de resistência contra este efeito se tiver obtido sucesso num ataque corpo a corpo desde o final do seu último turno.

Fracasso: O alvo concede vantagem de combate e sempre deve atacar o aliado do druida mais próximo dele (TR encerra ambos). O alvo não pode realizar um teste de resistência contra este efeito se tiver obtido sucesso num ataque corpo a corpo desde o final do seu último turno.

GUARDIÃO DO PORTAL VIVO

"Existem criaturas de outros mundos que buscam destruir tudo o que construímos. Minha missão é destruí-las primeiro."

Pré-requisito: Druida

Antigas leis e éditos protegem o mundo natural da excessiva interferência de deuses e primordiais. Por mais que os primordiais e demônios adorariam destroçar o mundo e levá-lo de volta ao Caos Elemental de onde ele veio, o poder deles é limitado. Para muitos druidas, a maior ameaça atual ao mundo não são os deuses ou primordiais, mas as criaturas alienígenas vindas do Reino Distante., não restritas pelas leis antigas. Essas criaturas não necessariamente querem destruir o mundo, mas qualquer que sejam suas intenções, elas o corrompem simplesmente por estarem nele.

Como um guardião do Portal Vivo, seu personagem jurou caçar e destruir criaturas aberrantes que tenham vínculos com o Reino Distante e selar qualquer portal entre esse plano e o mundo natural. Talvez ele tenha se juntado a uma ordem de druidas com ideias similares (a organização conhecida como o Círculo da Verdade é a maior dessas ordens), ou talvez tenha seguido seu próprio caminho no conhecimento esotérico do Portal Vivo. Os poderes místicos aprendidos durante essa trilha, começando com a *primeira proteção do Portal Vivo*, geralmente são úteis para proteger aliados e trazer a ruína aos inimigos, mas mais que isso, ele os usa para defender o mundo natural das forças que poderiam corrompê-lo e destruí-lo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO GUARDIÃO DO PORTAL VIVO

Ação do Guardião (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o guardião do Portal Vivo ou um de seus aliados a até 5 quadrados pode realizar um teste de resistência com +5 de bônus.

Evocação Entrelaçada (Nível 11): Quando o guardião do Portal Vivo realiza um ataque de área, ele recebe vantagem de combate contra os alvos que não estiverem adjacentes a outras criaturas.

Espírito Duradouro (Nível 16): Uma vez por rodada, quando o guardião do Portal Vivo fracassa num teste de resistência, um de seus aliados a até 5 quadrados pode realizar um teste de resistência.

EVOCÇÕES DE GUARDIÃO DO PORTAL VIVO

Primeira Proteção do Portal Vivo

Ataque de Guardião do Portal Vivo 11

Ao evocar uma maldição, seu alvo é dilacerado dolorosamente e fica marcado como um inimigo para seus aliados e para os espíritos primitivos.

Encontro + Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Alvo: Uma criatura

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do seu próximo turno, o guardião do Portal Vivo recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque dos poderes de ataque primitivos que utilizar contra o alvo e os inimigos a até 5 quadrados dele.

Segunda Proteção do Portal Vivo

Utilitário de Guardião do Portal Vivo 12

Você anula a influência corruptora que um inimigo tem sobre o mundo.

Diário + Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Efeito: Até o final do encontro, o guardião do Portal Vivo e seus aliados recebem +4 de bônus nos testes de resistência contra os efeitos causados pelo alvo.

Terceira Proteção do Portal Vivo

Utilitário de Guardião do Portal Vivo 20

Seu inimigo começa a desaparecer conforme é dilacerado por espíritos primitivos.

Diário + Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Efeito: 4d10 + modificador de Sabedoria de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra). Sempre que sofrer o dano contínuo, o alvo fica derrubado e os inimigos do guardião do Portal Vivo a até 5 quadrados dele sofrem 5 de dano.

Fracasso: Metade do dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

PERSEGUIDOR DA LUA DE SANGUE

"Hoje à noite, a lua cheia nasce vermelha sobre as montanhas. Esta é a noite da lua de sangue – essa é a minha noite."

Pré-requisito: Druida, poder forma selvagem

Diversas lendas falam sobre a lua de sangue, uma noite ou às vezes uma estação inteira quando a Fera Primitiva espreitava as áreas selvagens do mundo em sua forma física. Dizem que, durante a lua cheia, os predadores do mundo são mais perigosos e tem uma fome insaciável. Em algumas lendas, a lua de sangue é uma perversão do estado natural do mundo, criada pelos deuses ou pela força responsável pelos espíritos primitivos depois de alguma grande violação de suas preceitos. Independente da causa ou efeito exato da lua de sangue, alguns druidas usam essa lenda como um símbolo de sua própria devoção feroz à proteção do equilíbrio natural do mundo.

Seu personagem é um perseguidor da lua de sangue, que prefere sua forma animal e escolhe poderes que o tornem mais perigosos nessa forma. Conforme seu corpo assume a forma animal, sua mente abraça o lado bestial.



Ele se orgulha e se delicia em lutar sem consciência total, confiando em seus instintos de predador e na sabedoria para guiar seus ataques contra as presas. Ele é um caçador feroz, um espreitador silencioso da selva, mas também é um defensor dos espíritos primitivos, certificando-se de que nem os deuses nem os primordiais ultrapassem os limites estabelecidos na aurora dos tempos.

Através do poder da lua de sangue, ele e seus espíritos irmãos e ancestrais são os guardiões do mundo.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO PERSEGUIDOR DA LUA DE SANGUE

Ação da Lua de Sangue (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional enquanto estiver na forma animal, o perseguidor da lua de sangue também pode realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre.

Fome da Lua de Sangue (Nível 11): Quando reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque corpo a corpo ou contíguo, o perseguidor da lua de sangue pode retomar o fôlego usando uma ação livre.

Garras Frenéticas (Nível 16): Enquanto estiver na forma animal, o perseguidor da lua de sangue obtém um sucesso decisivo com um resultado natural de 19 ou 20.

EVOCÇÕES DE PERSEGUIDOR DA LUA DE SANGUE

Frenesi da Lua de Sangue

Ataque de Perseguidor da Lua de Sangue 11

Seu rugido é terrível, seus golpes dilaceram os inimigos dentro do alcance. Esses ferimentos são ainda piores para aqueles próximos da morte.

Encontro ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano. O ataque causa 1d6 de dano adicional contra alvos que estiverem sangrando.

Precisão Ferina

Utilitário de Perseguidor da Lua de Sangue 12

Com as garras e olhos brilhando com um vermelho sangue, a lua de sangue intensifica seus ataques.

Diário ♦ Formal Feral, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o perseguidor da lua de sangue pode refazer qualquer ataque corpo a corpo ou contíguo no qual fracassar, mas deve utilizar o novo resultado.

Sepulcro da Natureza

Ataque de Perseguidor da Lua de Sangue 20

Seu salto sobre o inimigo é furioso. Um de vocês jamais sobreviverá a este encontro.

Diário ♦ Forma Animal, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Toque corpo a corpo

Pré-requisito: O perseguidor da lua de sangue ou o alvo deve estar sangrando

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 6d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

“Eu sou parte do arcano e o arcano é parte de mim.”

PERFIL DA CLASSE

Função: Agressor. Os feiticeiros canalizam uma poderosa energia mágica através de seus corpos, exercendo controle sobre a magia arcana selvagem para destruir os adversários. Eles tendem ao controlador como função secundária.

Fonte de Poder: Arcano. A magia arcana está no sangue dos feiticeiros. Eles foram tocados por um antigo poder dracônico ou pela energia indomada do caos e aprenderam a liberar essa energia usando sua força de vontade e disciplina física.

Atributos Principais: Carisma, Destreza, Força

Proficiência com Armaduras: Traje

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, à distância simples

Implementos: Adagas, cajados

Bônus na Defesa: +2 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 12 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 5

Pulsos de Cura por Dia: 6 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Arcanismo. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Arcanismo (Int), Atletismo (For), Blefe (Car), Diplomacia (Car), Exploração (Sab), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Natureza (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Fonte de Magia

O feiticeiro é a antítese arcana do mago. Portadores do poder arcano em sua forma bruta, eles criam explosões e rajadas de energia arcana através de seus corpos. Os feiticeiros não adquirem seu poder por meio do estudo rigoroso de tomos esotéricos, mas da magia que flui em seu sangue, aguardando para ser canalizada e moldada. Se os magos portam magias como os guerreiros portam espadas, a magia do feiticeiro é como o machado grande de um bárbaro em fúria.

Seu personagem pode ser um orgulhoso draconato descendente do antigo império de Arkhosia, convocando o poder dracônico de sua linhagem, ou ele pode ter sido banhado em sangue dracônico quando era um bebê para preenchê-lo com tal poder. Talvez ele tenha nascido em um lugar onde as energias planares se convergiam em estranhos turbilhões, insuflando-o com caos, ou ainda, ele pode ter sobrevivido à implantação de um embrião slaad, ficando com uma mácula do caos dentro de si.

A magia pulsa pelas veias de um feiticeiro, implorando para ser lançada para fora. Conforme ela fica cada vez mais forte, ela o consome ou o transforma na personificação da própria magia?

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS FEITICEIROS

Os feiticeiros possuem as seguintes características de classe.

FONTE DE MAGIA

Os feiticeiros adquirem seu poder arcano através de uma instintiva conexão inata a uma antiga fonte arcano. Escolha Magia Dracônica ou Magia Selvagem. Essa escolha concede ao personagem os benefícios descritos a seguir, assim como um bônus em alguns poderes de feiticeiro, como detalhados nesses poderes.

MAGIA DRACÔNICA

O poder elemental dos dragões flui através desses feiticeiros, infundindo suas magias com a força dracônica. Por meio da força de vontade, eles canalizam o poder arcano dos dragões.

Alma Dracônica: Escolha um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, flamejante, trovejante ou venenoso. O personagem adquire resistência 5 contra o tipo de dano escolhido. Essa resistência aumenta para 10 no nível 11 e para 15 no nível 21.

Os poderes arcanos do feiticeiro também ignoram um valor de resistências ao tipo de dano escolhido igual à resistência do personagem.

Escamas do Dragão: Na primeira vez que estiver sangrando durante um encontro, o feiticeiro recebe +2 de bônus na CA até o final do encontro.

Poder Dracônico: O feiticeiro recebe um bônus nas jogadas de dano dos poderes arcanos igual ao seu modificador de Força. Este bônus aumenta para modificador de Força +2 no nível 11 e modificador de Força +4 no nível 21.

Resiliência Dracônica: Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o feiticeiro pode usar seu modificador de Força para determinar a CA, em vez do modificador de Destreza ou Inteligência.

VISÃO GERAL DO FEITICEIRO

Características: Como um agressor arcano, os feiticeiros são parecidos com os bruxos. Conduto, um número maior de poderes dessa classe cria explosões ou rajadas de energia elemental para causar dano aos inimigos e a mágica dos feiticeiros é resultado da poderosa energia arcano que flui em seu sangue, em vez de pactos realizados com entidades misteriosas.

Religião: Se existe uma coisa que os feiticeiros têm em comum, certamente é sua visão positiva de si mesmos. Muitos feiticeiros sonham em se tornar deuses algum dia e a maioria tem dificuldade para pedir suplicas a criatura mais poderoso que eles. Dito isso, os feiticeiros dracônicos têm uma tendência a seguir Bahamut ou Tiamat e alguns feiticeiros do caos reverenciam Avandra, Corellon e Sehanine devido à inclinação desses deuses à magia selvagem.

Raças: Os draconatos são um ícone do feiticeiro dracônico, levando uma expressão arcano ao sangue dracônico que corre em suas veias. Muitos meio-elfos também são feiticeiros dracônicos. Halflings e drow são excelentes feiticeiros do caos. Os gnomos e tieflings também são ótimos feiticeiros.

MAGIA SELVAGEM

Esses feiticeiros buscam seu poder nas forças entrópicas do Caos Elemental. Eles liberam pulsos arcanos selvagens ao canalizar o poder de criaturas primordiais ou diretamente do Caos Elemental.

Alma Selvagem: Depois de um descanso prolongado, jogue um d10 para determinar um tipo de dano.

d10	Tipo de Dano
1	Ácido
2	Congelante
3	Elétrico
4	Energético
5	Flamejante
6	Necrótico
7	Psíquico
8	Radiante
9	Trovejante
10	Venenoso

Até o final do seu próximo descanso prolongado, o feiticeiro adquire resistência 5 contra o tipo de dano determinado. Essa resistência aumenta para 10 no nível 11 e 15 no nível 21.

Os poderes arcanos do feiticeiro também ignoram um valor de resistência ao tipo de dano determinado igual à resistência do personagem.

Explosão Caótica: A primeira jogada de ataque durante cada turno do feiticeiro determina um benefício que ele recebe naquela rodada. Se obtiver um número par, ele recebe +1 de bônus na CA até o começo do seu próximo turno. Se obtiver um número ímpar, ele realiza um teste de resistência.

Poder Caótico: O feiticeiro recebe um bônus nas jogadas de dano dos poderes arcanos igual ao seu modificador de Destreza. Este bônus aumenta para modificador de Destreza +2 no nível 11 e modificador de Destreza +4 no nível 21.

Poder Irrestrito: Quando o feiticeiro obtém um resultado de 20 natural na jogada de ataque de um poder arcano, o alvo é conduzido 1 quadrado e fica derrubado depois de sofrer os demais efeitos do ataque.

Quando o feiticeiro obtém um resultado de 1 natural na jogada de ataque de um poder arcano, ele empurra todas as criaturas a até 5 quadrados dele 1 quadrado.

IMPLEMENTOS

Os feiticeiros usam adagas e cajados para canalizar seus poderes arcanos selvagens. Quando empunha uma adaga ou cajado mágico, o feiticeiro adiciona o bônus de melhoria desses itens nas jogadas de ataque e dano dos poderes de feiticeiro e de trilha exemplar de feiticeiro que possuem a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem utilizar esses poderes.

Qualquer adaga pode funcionar como um implemento de feiticeiro. Contudo, o personagem não recebe o bônus de proficiência com a adaga quando a utiliza como um implemento.

CRIANDO UM FEITICEIRO

Carisma, Destreza, e Força são os valores de atributo mais importantes para um feiticeiro. Eles podem escolher quaisquer poderes que quiserem, mas a maioria escolhe talentos, perícias e poderes que complementem sua escolha da Fonte de Magia.

FEITICEIRO DO CAOS

Assim como o poder arcano que ele controla, esse tipo de feiticeiro pode ser descuidado e difícil de controlar. O Carisma deve ser seu valor de atributo mais elevado, seguido de Destreza. Escolha poderes que fazem uso da Destreza para mover os oponentes, causar dano adicional ou impor penalidades ao alvo.

Característica de Classe Sugerida: Magia Selvagem

Talento Sugerido: Magia Furiosa Arcana

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Befe, Intuição, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: *caminhar da tempestade*, *raio do caos*

Poder Por Encontro Sugerido: *explosão molestandora*

Poder Diário Sugerido: *raio deslumbrante*

FEITICEIRO DRACÔNICO

Mestre de um antigo poder arcano que flui nos dragões, seu personagem deve ter o Carisma como atributo mais alto, seguido da Força. Escolha poderes que usam a Força para causar dano, que concedam bônus ao personagem ou que atrapalhem os inimigos.

Característica de Classe Sugerida: Magia Dracônica

Talento Sugerido: Especialidade com Implementos

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Atletismo, História, Intimidação

Poderes Sem Limite Sugeridos: *algidez dracônica*, *jorro ardente*

Poder Por Encontro Sugerido: *sopro da tempestade*

Poder Diário Sugerido: *sopro elétrico*

PODERES DE FEITICEIRO

Assim como os poderes de outras classes arcanas, os poderes de feiticeiro são chamados de magias. O arsenal de um feiticeiro é composto por uma mistura eclética de magias fatais vindas de tradições mágicas enigmáticas ou impiedosas. Praticantes arcanos mais estudiosos muitas vezes consideram os feiticeiros como novatos que brincam com poderes além de sua compreensão, mas a prova do verdadeiro valor de um feiticeiro se encontra na destruição que ele leva aos inimigos.

MAGIAS SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Algidez Dracônica

Ataque de Feiticeiro 1

Com uma lufada de vento, seu inimigo é golpeado com força e jogado para trás.

Sem Limite ♦ Arcano, Congelante, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano congelante e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Nível 21: 2d8 + modificador de Carisma de dano congelante.

Especial: Este poder pode ser usado como um ataque básico à distância.

Caminhar da Tempestade

Ataque de Feiticeiro 1

Seus passos trovejantes abalam o inimigo.

Sem Limite ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano trovejante.

Nível 21: 2d8 + modificador de Carisma de dano trovejante.

Especial: O feiticeiro ajusta 1 quadrado antes ou depois do ataque.

Jorro Ardente

Ataque de Feiticeiro 1

Ao movimentar seu braço num arco, você conjura fogo líquido contra seu inimigo.

Sem Limite ♦ Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano flamejante.

Nível 21: 2d8 + modificador de Carisma de dano flamejante.

Magia Dracônica: O próximo inimigo que atingir o feiticeiro com um ataque corpo a corpo até antes do final do próximo turno do personagem sofre dano flamejante igual ao modificador de Força do feiticeiro.



Orbe Ácido

Ataque de Feiticeiro 1

Um globo de ácido aparece em sua mão e rapidamente você o arremessa contra o alvo.

Sem Limite ♦ **Ácido, Arcano, Implemento**

Ação Padrão À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Carisma de dano ácido.

Nível 21: 2d10 + modificador de Carisma de dano ácido.

Especial: Este poder pode ser usado como um ataque básico à distância.

Raio do Caos

Ataque de Feiticeiro 1

Um raio de luzes multicoloridas salta de sua mão e segue gritando em direção a cabeça do inimigo.

Sem Limite ♦ **Arcano, Implemento, Psíquico**

Ação Padrão À distância 10

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Nível 21: 2d8 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Magia Selvagem: Se obtiver um número par na jogada de ataque primário, o feiticeiro realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura a até 5 quadrados do último alvo atingido por este poder

Ataque Secundário: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d6 de dano psíquico. Se obtiver um número par na jogada de ataque, o feiticeiro repete o ataque secundário. Uma determinada criatura só pode ser atacada uma vez por este poder.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 1**Elo Álgido**

Ataque de Feiticeiro 1

Um gelo rangente envolve o inimigo, retardando os movimentos dele.

Encontro ♦ **Arcano, Congelante, Implemento**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano congelante e o alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do feiticeiro.

Explosão Molestadora

Ataque de Feiticeiro 1

Criando uma erupção de energia mental, você atinge o oponente, debilitando-o.

Encontro ♦ **Arcano, Implemento, Psíquico**

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Uma ou duas criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do feiticeiro.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo é conduzido em vez de empurrado.

Pancada Trovejante

Ataque de Feiticeiro 1

Atingido por uma onda sonora, seu inimigo é arremessado para trás.

Encontro ♦ **Arcano, Implemento, Trovejante**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é empurrado 3 quadrados.

Pira Explosiva

Ataque de Feiticeiro 1

Seu alvo percebe tarde demais que está no centro de uma verdadeira conflagração criada por você.

Encontro ♦ **Arcano, Flamejante, Implemento**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano flamejante.

Até o começo do próximo turno do feiticeiro, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno num quadrado adjacente ao alvo sofre 1d6 de dano flamejante.

Sopro da Tempestade

Ataque de Feiticeiro 1

Ao expirar uma névoa causticante, você queima seus inimigos, desorientando-os, enquanto uma névoa obscurece sua imagem.

Encontro ♦ **Ácido, Arcano, Implemento**

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano ácido e o alvo não pode obter vantagem de combate contra qualquer criatura até o final do próximo turno do feiticeiro.

Magia Dracônica: O feiticeiro adquire ocultação até o final do seu próximo turno.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 1**Orbe Cromático**

Ataque de Feiticeiro 1

Um orbe de energia arcana e de cores alternantes é lançado contra o alvo. Ele explode com o impacto, causando dano e liberando a energia contida.

Diário ♦ **Arcano, Implemento; Variável**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano. Jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

1. **Amarelo:** Dano radiante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

2. **Vermelho:** Dano flamejante e as criaturas adjacentes ao alvo sofrem dano flamejante igual ao modificador de Destreza do feiticeiro.

3. **Verde:** Dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

4. **Turquesa:** Dano elétrico e o alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do feiticeiro.

5. **Azul:** Dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

6. **Violeta:** Dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade na CA (TR encerra).

Fracasso: 1d10 de dano. Como acima, jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

Raio da Presa Dracônica

Ataque de Feiticeiro 1

Presas venenosas se lançam contra os inimigos, rasgando a carne deles e envenenando seus corpos.

Diário ♦ **Arcano, Implemento, Venenoso**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Fracasso: 2d8 + modificador de Carisma de dano.

Raio Deslumbrante Ataque de Feiticeiro 1

Com um feixe brilhante, você atinge o inimigo e o deixa confuso.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 6d6 + modificador de Carisma de dano radiante.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo sofre uma penalidade nas jogadas de ataque contra ele igual ao modificador de Destreza do personagem (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Sopro Elétrico Ataque de Feiticeiro 1

De seus lábios sai uma rajada de relâmpagos que ataca os inimigos. A energia forma então um halo ao redor dos alvos, repelindo inimigos próximos.

Diário ♦ Arcano, Elétrico, Implemento

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano elétrico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do seu próximo turno do feiticeiro, sempre que um inimigo atingi-lo com um ataque corpo a corpo, este inimigo é empurrado 1 quadrado.

Magia Dracônica: O inimigo também sofre 5 de dano elétrico.

Sustentação Mínima: O efeito persiste.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Ajuda Imperceptível Utilitário de Feiticeiro 2

Forças invisíveis o auxiliam de formas misteriosas.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O feiticeiro recebe +2 de bônus em um teste de perícia que realizar neste turno.

Ajuste Elemental Utilitário de Feiticeiro 2

Ao seu comando, o alinhamento elemental em seu âmagô muda de posição.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Pelo restante do encontro, o feiticeiro pode alterar a resistência concedida por sua Alma Dracônica ou Alma Selvagem para um dos outros tipos de dano permitidos. Além disso, até o final do encontro, um aliado do personagem adjacente a ele adquire resistência 5 contra o novo tipo de dano escolhido.

Nível 11: Resistência 10.

Nível 21: Resistência 15.

Esticar Magia Utilitário de Feiticeiro 2

Alterando o próprio espaço, você faz sua magia chegar mais longe.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do seu turno, o feiticeiro adiciona seu modificador de Destreza ao alcance de seus poderes arcanos à distância.

Manto de Chamas Dracônicas Utilitário de Feiticeiro 2

Sua magia o protege com um manto de chamas.

Encontro ♦ Arcano, Flamejante

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O feiticeiro é atingido por um ataque

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o feiticeiro recebe +1 de bônus de poder em todas as defesas e qualquer criatura que atingi-lo com um ataque corpo a corpo sofre 1d6 de dano flamejante.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Dente do Dragão de Gelo Ataque de Feiticeiro 3

Dentes de dragão feitos de gelo explodem em meio aos inimigos, congelando-os ou deixando-os lentos.

Encontro ♦ Arcano, Congelante, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano congelante e o alvo fica lento até o final do próximo turno do feiticeiro.

Espiral de Chamas Ataque de Feiticeiro 3

Você envolve seu corpo em um vórtice de fogo que causa dano nos inimigos próximos.

Encontro ♦ Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: Uma, duas ou três criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Carisma de dano flamejante.

Efeito: Até o começo do próximo turno do feiticeiro, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno num quadrado adjacente ao personagem sofre 1d6 de dano flamejante.

Exalação Venenosa Ataque de Feiticeiro 3

De sua boca sai uma nuvem de vapores tóxicos que mina a resistência dos inimigos.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Venenoso

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano venenoso e o alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Fortitude até o final do próximo turno do feiticeiro.

Magia Dracônica: A penalidade na defesa de Fortitude é igual a 1 + o modificador de Força do feiticeiro.

Garra Espectral Ataque de Feiticeiro 3

Sua magia cria uma garra de energia, que esmaga o inimigo.

Encontro ♦ Arcano, Energético, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano energético e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do feiticeiro.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do personagem.

Relâmpago Dançarino

Ataque de Feiticeiro 3

Você atinge seu alvo com um relâmpago e os trovões abalam as criaturas próximas.

Encontro ♦ Arcano, Elétrico, Implemento, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Carisma de dano elétrico e as criaturas adjacentes ao alvo sofrem dano trovejante igual ao modificador de Carisma do feiticeiro.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Chamas Pálidas

Ataque de Feiticeiro 5

Chamas azuladas engolem seu alvo, deixando-o suscetível a ataques congelantes.

Diário ♦ Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Carisma de dano flamejante e o alvo adquire vulnerabilidade 10 vs. congelante (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo adquire vulnerabilidade 5 vs. congelante até o final do próximo turno do feiticeiro.

Implantação Ácida

Ataque de Feiticeiro 5

Primeiro você planta uma bomba ácida em seu alvo. Depois, você o arremessa contra outros inimigos. E então a bomba explode.

Diário ♦ Ácido, Arcano, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: O alvo é conduzido 3 quadrados.

Efeito: O alvo primário sofre 2d6 de dano ácido. O feiticeiro realiza um ataque secundário de explosão de área 1 centralizada no alvo primário.

Alvo Secundário: As criaturas dentro da explosão

Ataque Secundário: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 de dano ácido

Pulo do Trovão

Ataque de Feiticeiro 5

Com um estrondo, o trovão o impulsiona no ar e você aterrissa com um terrível abalo, empurrando os inimigos para longe.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo Primário: As criaturas dentro da explosão

Ataque Primário: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano trovejante.

Efeito: O feiticeiro salta um número de quadrados igual ao seu deslocamento + seu modificador de Carisma. Este movimento não provoca ataques de oportunidade. Depois disso, o personagem realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: As criaturas dentro da explosão

Ataque Secundário: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 de dano trovejante e o alvo secundário é empurrado 1 quadrado.

Rajada Serpentina

Ataque de Feiticeiro 5

De seus dedos salta um relâmpago que salta contra o alvo. Ignorando quaisquer obstáculos, a energia o atinge em cheio.

Diário ♦ Arcano, Elétrico, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos. O ataque ignora cobertura e ocultação, mas não cobertura superior e ocultação total.

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano elétrico.

Fracasso: Metade do dano.

Tormenta Cambaleante

Ataque de Feiticeiro 5

Controlando a mente de seu inimigo, você o movimentava pelo campo de batalha, atormentando-o com espasmos de dor.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano psíquico. No começo de cada turno do alvo, o feiticeiro pode fazer com que ele seja conduzido 3 quadrados usando uma ação livre (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano. No começo de cada turno do alvo, o feiticeiro pode fazer com que ele seja conduzido 1 quadrado usando uma ação livre (TR encerra).

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Escamas Súbitas

Utilitário de Feiticeiro 6

Escamas de dragão recobrem seu corpo como uma reação contra um ataque, ao mesmo tempo em que o poder arcano protege sua mente e seu corpo do perigo.

Encontro ♦ Arcano

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O feiticeiro é atingido por um ataque

Efeito: O feiticeiro recebe +4 de bônus em todas as defesas contra o ataque que ativou o gatilho.

Magia Draônica: O bônus em todas as defesas é igual a 3 + o modificador de Força do feiticeiro.

Fuga Célere

Utilitário de Feiticeiro 6

Reagindo rapidamente, você é salvo de uma explosão.

Encontro ♦ Arcano, Teleporte

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O feiticeiro é atingido por um ataque de área ou contíguo

Efeito: O feiticeiro se teleporta 3 quadrados.

Magia Selvagem: O feiticeiro se teleporta um número de quadrados igual a 2 + seu modificador de Destreza.

Permissão Arcana

Utilitário de Feiticeiro 6

Suas magias recebem energia adicional.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o feiticeiro aumenta em 1 o tamanho das rajadas e explosões de seus poderes arcanos.

Voo Energético

Utilitário de Feiticeiro 6

Impulsionado por sua magia, você avança dotado de asas formadas por filamentos de energia ondulante.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoa

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o feiticeiro adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento e pode pairar.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Esfera Esmagadora

Ataque de Feiticeiro 7

Sua magia cria um campo de energia ao redor dos alvos. Com um gesto seu, o campo se contrai, esmagando-os.

Encontro ♦ Arcano, Energético, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano energético e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do feiticeiro.

Grito

Ataque de Feiticeiro 7

Após um grito ensurdecedor, seus inimigo ficam cambaleantes.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo fica surdo até o final do próximo turno do feiticeiro.

Tempestade de Caos

Ataque de Feiticeiro 7

A tempestade de relâmpagos castiga todos as criaturas no campo de batalha. Quando cessa, é possível ver que a magia teleportou todos os alvos para novos espaços.

Encontro ♦ Arcano, Elétrico, Implemento, Teleporte

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano elétrico.

Efeito: Cada alvo atingido pelo ataque é teleportado de forma a trocar de posição com outro alvo atingido pelo ataque.

Magia Selvagem: Em vez disso, cada alvo atingido pelo ataque é teleportado para qualquer outro espaço dentro da explosão.

Tempestade Frígida

Ataque de Feiticeiro 7

Com a fúria do inverno, a tempestade faz seus inimigo caírem de joelhos.

Encontro ♦ Arcano, Congelante, Implemento

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano congelante e o alvo fica derrubado.

Magia Dracônica: O alvo também sofre -2 de penalidade na defesa de Fortitude até o final do próximo turno do feiticeiro.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Eco Adamante

Ataque de Feiticeiro 9

Com um urro trovejante, você abala seus inimigos ao mesmo tempo em que escamas como as de um dragão de adamante recobrem sua pele.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e 5 de dano trovejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: 5 de dano trovejante contínuo (TR encerra).

Efeito: O alvo recebe +2 de bônus de poder na CA até o final do encontro.

Magia Dracônica: O bônus de poder na CA é igual ao modificador de Força do feiticeiro.

Maldição Contagiosa

Ataque de Feiticeiro 9

Uma nuvem de gás venenoso se forma ao redor do inimigo, impedindo que ele seja ajudado.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Venenoso

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Carisma de dano venenoso.

Efeito: O alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do feiticeiro. Além disso, o alvo fica contagioso para os inimigos do personagem (TR encerra). Enquanto o alvo for contagioso, qualquer inimigo que começar seu turno adjacente a ele sofre 1d10 de dano venenoso.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, qualquer inimigo que começar seu turno a até 2 quadrados do alvo enquanto ele for contagioso sofre 1d10 de dano venenoso.

Rajada Espantosa

Ataque de Feiticeiro 9

Seu ataque mental atordoa o alvo. Com um simples pensamento, você pode derrubá-lo se ele tentar se mover.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano psíquico. Se o alvo se mover até antes do final do próximo turno do feiticeiro, o personagem pode deixar o alvo derrubado durante o esse movimento usando uma interrupção imediata.

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica derrubado.

Vigor do Fogo

Ataque de Feiticeiro 9

Chamas recobrem o alvo e depois se extinguem. Mas se acenderão novamente se esse inimigo agir de maneira hostil.

Diário ♦ Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano flamejante.

Efeito: Se o alvo realizar um ataque até antes do começo do próximo turno do feiticeiro, ele sofre 2d8 de dano flamejante.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Devorar Magia

Utilitário de Feiticeiro 10

Você se fortalece ao consumir uma magia ainda em efeito no campo de batalha.

Diário ♦ Arcano, Implemento

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma conjuração ou zona

Ataque: Carisma + 2 vs. Vontade do conjurador do alvo

Sucesso: O alvo é destruído e seus efeitos se encerram, incluindo aqueles que só podem ser encerrados por um teste de resistência.

Magia Dracônica: O feiticeiro recebe o benefício de suas Escamas do Dragão, mesmo se não estiver sangrando.

Magia Selvagem: Até o final do encontro, na primeira vez que realizar um ataque durante cada um de seus turnos, o feiticeiro pode escolher o benefício de sua Explosão Caótica em vez de determiná-lo com uma jogada de ataque.

Escapar Por Pouco

Utilitário de Feiticeiro 10

Teleportando-se para longe do inimigo, você reduz a força do ataque do alvo.

Encontro ♦ Arcano, Teleporte

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: O feiticeiro é atingido por um ataque

Efeito: O feiticeiro sofre metade do dano do ataque e depois se teleporta um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma + seu modificador de Destreza.

Reverter Resistência

Utilitário de Feiticeiro 10

Ao manipular a própria natureza de seus alvos, você transforma as proteções deles em fraquezas.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Efeito: O alvo perde suas resistências e adquire vulnerabilidade 5 a todos os tipos de dano aos quais era resistente (TR encerra ambos).

Vínculo Caótico

Utilitário de Feiticeiro 10

O tecido da realidade é alterado, vinculando o destino de um inimigo ao seu.

Diário ♦ Arcano

Reação Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: O feiticeiro é atingido por um ataque de área ou contíguo

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Efeito: O ataque que ativou o gatilho também atinge o alvo.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Correntes de Fogo

Ataque de Feiticeiro 13

Serpentes de fogo circundam seus inimigos, prendendo-os juntos, lado a lado.

Encontro ♦ Arcano, Flamejante, Implemento, Teleporte

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano flamejante. Se o feiticeiro atingir dois alvos com este poder, um deles é teleportado para um espaço que deve ser adjacente ao outro. Além disso, até o final do próximo turno do personagem, os dois alvos sofrem 1d10 de dano flamejante na primeira vez que estiverem a mais de 3 quadrados um do outro.

Mandíbulas da Terra

Ataque de Feiticeiro 13

A terra se ergue como uma bocarra de um dragão faminto, engolindo o inimigo e prendendo-o no lugar.

Encontro ♦ Arcano, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem. Enquanto o alvo estiver imobilizado por este poder, o feiticeiro e seus aliados podem se mover através do espaço do alvo sem provocar ataques de oportunidade dele ao deixar um quadrados adjacente.

Martelo Mental

Ataque de Feiticeiro 13

Caos uivante assola a mente de seu inimigo, arremessando-o ao chão.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 2d10 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo fica derrubado.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo não pode se levantar até o final do próximo turno do personagem. Se o feiticeiro obtiver um número ímpar na jogada de ataque, o alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do personagem.

Sopro Trovejante

Ataque de Feiticeiro 13

De sua boca sai uma rajada trovejante, como o rugido de um dragão, que confunde os alvos.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do feiticeiro.

Magia Dracônica: O alvo também fica lento até o final do próximo turno do feiticeiro.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Encanto da Hostilidade

Ataque de Feiticeiro 15

Você nubla os sentidos do alvo de tal forma que ele não sabe quem são os aliados dele.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 5d6 + modificador de Carisma de dano psíquico. Usando uma ação livre, o alvo realiza uma investida contra o inimigo do feiticeiro mais próximo contra o qual ele possa realizar uma investida e então, defere um ataque básico corpo a corpo.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, seus inimigos concedem ataques de oportunidade normalmente ao alvo e este deve realizar todos os ataques de oportunidade que puder (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Explosão Estelar Cintilante Ataque de Feiticeiro 15

Uma partícula de energia brilhante voa em direção ao alvo e explode com o impacto.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Radiante

Ação Padrão **À distância 20**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 4d6 + modificador de Carisma de dano radiante e o alvo fica cego (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Fornalha Cuspe Fogo Ataque de Feiticeiro 15

Após liberar uma rajada de chamas, você arde com um calor causticante e ninguém ousa se aproximar.

Diário ♦ Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão **Rajada contígua 3**

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 4d10 + modificador de Carisma de dano flamejante.

Efeito: Até o final do encontro, qualquer inimigo que começar seu turno a até 2 quadrados do feiticeiro sofre 3 de dano flamejante.

Magia Dracônica: Em vez disso, até o final do encontro, qualquer inimigo que começar seu turno a até 2 quadrados do feiticeiro sofre 2 + o modificador de Força do personagem de dano flamejante.

Redemoinho Álgido Ataque de Feiticeiro 15

Rajadas gélidas atingem o inimigo, deixando uma aura tempestuosa de gelo pairando sobre ele.

Diário ♦ Arcano, Congelante, Implemento

Ação Padrão **À distância 10**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 5d8 + modificador de Carisma de dano congelante.

Efeito: Até o final do encontro, todos os quadrados adjacentes aos quadrados por onde o alvo se mover se tornam terreno acidentado para os inimigos do feiticeiro.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Ecossistema do Caos Utilitário de Feiticeiro 16

As leis naturais de ação e reação são alteradas e seu inimigo sente os efeitos de ataques dirigidos a você.

Diário ♦ Arcano

Reação Imediata **Explosão contígua 5**

Gatilho: O feiticeiro sofre um ataque

Alvo: Um inimigo dentro da explosão

Efeito: O ataque que ativou o gatilho atinge o alvo.

Majestade Dracônica Utilitário de Feiticeiro 16

O medo assola o coração de seus alvos quando eles se aproximam de você.

Encontro ♦ Arcano, Medo, Zona

Ação Mínima **Explosão contígua 3**

Efeito: A explosão cria uma zona de medo que persiste até o final do próximo turno do feiticeiro. Quando o personagem se move, a zona se move com ele, ficando centralizada nele. A área dentro da zona é considerada terreno acidentado para os inimigos do feiticeiro. Enquanto estiverem dentro da zona, esses inimigos sofrem uma penalidade nas jogadas de ataque igual ao modificador de Força do personagem.

Manto dos Companheiros Utilitário de Feiticeiro 16

Sua resistência é compartilhada com seus aliados.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima **Explosão contígua 5**

Alvo: O feiticeiro e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O feiticeiro escolhe um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, energético, flamejante, necrótico, psíquico, radiante, trovejante ou venenoso. Até o final do encontro, os alvos adquirem resistência 5 contra o tipo de dano escolhido.

Santuário do Caos Utilitário de Feiticeiro 16

Ao criar pequenos bolsões de caos que afastam seus aliados da energia do seu próximo ataque.

Encontro ♦ Arcano

Ação Mínima **Explosão contígua 10**

Efeito: O feiticeiro escolhe um número de quadrados dentro da explosão igual ao seu modificador de Destreza. Até o final do turno do personagem, quaisquer criaturas cujo espaço estiver inteiramente nos quadrados escolhidos não são afetadas pelos poderes arcanos de área ou contíguos do feiticeiro.

Sopro do Dragão do Deserto Utilitário de Feiticeiro 16

Com uma rajada de ar quente, as criaturas são levantadas.

Encontro ♦ Arcano

Ação de Movimento **Explosão de área 3 a até 10 quad.**

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Efeito: Usando uma reação imediata, cada alvo pode voar um número de quadrados igual a 6 + o modificador de Força do feiticeiro. Até o final do próximo turno do personagem, cada alvo pode voar essa mesma distância usando uma ação de movimento.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Convocações do Trovão Ataque de Feiticeiro 17

Explosões retumbantes arremessam os inimigos para longe em meio a uma tempestade de caos.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Teleporte, Trovejante

Ação Padrão **À distância 10**

Alvo: Uma, duas ou três criaturas

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é teleportado para um espaço adjacente ao inimigo do feiticeiro mais próximo dele.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo pode ser teleportado para um espaço adjacente ao aliado do personagem mais próximo dele, em vez do inimigo.

Evasão Venenosa Ataque de Feiticeiro 17

Você desaparece no momento em que o inimigo erra o ataque, deixando para trás uma nuvem venenosa de presente.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Teleporte, Venenoso

Reação Imediata **Explosão contígua 1**

Gatilho: O feiticeiro não é atingido por um ataque inimigo

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano venenoso.

Efeito: O feiticeiro se teleporta 10 quadrados.

Meditação da Cauda de Dragão Ataque de Feiticeiro 17

Com um açoitador, você manifesta uma cauda de relâmpagos que o protege de um inimigo que ousou acreditar estar na vantagem.

Encontro ♦ Arcano, Elétrico, Implemento

Reação Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo se desloca para um espaço onde esteja flanqueando o personagem

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Carisma de dano elétrico.

Magia Dracônica: O alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Força do feiticeiro.

Sopro do Inverno Ataque de Feiticeiro 17

De sua boca sai uma rajada de vento congelante que retarda os movimentos dos inimigos.

Encontro ♦ Arcano, Congelante, Implemento

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano congelante e o alvo fica lento até o final do próximo turno do feiticeiro.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 19**Explosão Prismática** Ataque de Feiticeiro 19

Cores ofuscantes atingem um grupo de inimigos e cada cor causa um efeito prejudicial distinto.

Diário ♦ Arcano, Implemento; Variável

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d12 + modificador de Carisma de dano. Jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

1. **Amarelo:** Dano radiante e o alvo fica cego (TR encerra).

2. **Vermelho:** Dano flamejante e o alvo fica derrubado e sofre 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

3. **Verde:** Dano venenoso e o alvo sofre 15 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

4. **Turquesa:** Dano elétrico e o alvo fica derrubado e é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do feiticeiro.

5. **Azul:** Dano congelante e o alvo fica atordoado (TR encerra).

6. **Violeta:** Dano psíquico e o alvo sofre uma penalidade na CA igual ao modificador de Destreza do feiticeiro (TR encerra).

Fracasso: 2d12 de dano. Como acima, jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

Golpe Dividido Ataque de Feiticeiro 19

Um relâmpago salta de suas mãos.

Diário ♦ Arcano, Elétrico, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 6d6 + modificador de Carisma de dano elétrico.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, o alvo fica imobilizado (TR encerra). Se o feiticeiro obtiver um número ímpar na jogada de ataque, o alvo fica psmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Olhar Pernicioso do Basilisco Ataque de Feiticeiro 19

Com um olhar, você intoxica o alvo, paralisando-o de medo.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Medo, Venenoso

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: O alvo fica atordoado e sofre 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra ambos).

Fracasso: 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Magia Dracônica: Quando obtém sucesso num teste de resistência contra o dano venenoso contínuo, o alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Força do feiticeiro.

Serpente de Fogo Negro Ataque de Feiticeiro 19

Uma serpente de chamas negras surge em meio aos inimigos e libera uma rajada de fogo.

Diário ♦ Arcano, Conjuração, Flamejante, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Efeito: O feiticeiro conjura uma serpente de fogo negro em um quadrado desocupado dentro do alcance do poder que persiste até o final do próximo turno do personagem. A serpente ocupa 1 quadrado. Os inimigos do personagem não podem se deslocar através do espaço ocupado pela serpente, mas seus aliados podem.

Quando a serpente surge, ela realiza o ataque a seguir numa rajada contígua 3. Usando uma ação de movimento, o feiticeiro pode mover a serpente um número de quadrados igual ao seu modificador de Força.

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d12 + modificador de Carisma de dano flamejante.

Sustentação Mínima: A cobra persiste e pode repetir o ataque.

MAGIAS UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22**Escamas de Platina** Utilitário de Feiticeiro 22

Seu corpo reluz com escamas de dragão feitas de energia prateada.

Diário ♦ Arcano

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O feiticeiro é atingido por um ataque

Efeito: Até o final do encontro, o feiticeiro recebe um bônus de poder em todas as defesas igual ao seu modificador de Força.

Feitiçaria Compartilhada Utilitário de Feiticeiro 22

A emanção cintilante de energia mística protege seus amigos.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Explosão contígua 5

Gatilho: O feiticeiro e seus aliados dentro da explosão

Efeito: O feiticeiro escolhe um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, energético, flamejante, necrótico, psíquico, radiante, trovejante ou venenoso. Até o final do encontro, cada alvo adquire resistência 10 contra o tipo de dano escolhido.

Forma de Vento

Utilitário de Feiticeiro 22

Você assume a forma de uma criatura do ar, repleta de ventos impetuosos.

Encontro ♦ Arcano, Metamorfose**Ação Mínima** Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o feiticeiro fica incorpóreo, adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento e pode pairar.

Medo Dracônico

Utilitário de Feiticeiro 22

Seu inimigo para no lugar e não mais se aproxima de você.

Encontro ♦ Arcano, Medo**Interrupção Imediata** À distância 5

Gatilho: Uma criatura se aproxima do feiticeiro durante o turno dela

Alvo: A criatura que ativou o gatilho

Efeito: O alvo não pode se aproximar do feiticeiro durante o seu turno.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 23**Correntes de Ferro**

Ataque de Feiticeiro 23

Correntes fumegantes de ferro negro surgem e enlaçam o alvo, prendendo as criaturas próximas.

Encontro ♦ Arcano, Implemento**Ação Padrão** À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Carisma de dano e o alvo e as criaturas adjacentes a ele ficam impedidas até o final do próximo turno do feiticeiro.

Orbes de Caos

Ataque de Feiticeiro 23

Dois orbes de puro caos atingem seus inimigos.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Psíquico**Ação Padrão** À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano psíquico e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do feiticeiro.

Placas de Gelo

Ataque de Feiticeiro 23

Camadas gelidas se formam sobre o inimigo, minando as forças dele.

Encontro ♦ Arcano, Congelante, Implemento**Ação Padrão** À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Carisma de dano congelante e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do feiticeiro.

Magia Selvagem: Se o feiticeiro obtiver um número par na jogada de ataque, as criaturas adjacentes ao alvo sofrem 1d6 de dano congelante.

Sopro Negro

Ataque de Feiticeiro 23

De sua boca sai uma rajada de ácido que invoca o poder do temível dragão negro, queimando seu inimigo e limitando sua visão.

Encontro ♦ Ácido, Arcano, Implemento**Ação Padrão** Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 5d6 + modificador de Carisma de dano ácido.

Magia Dracônica: Até o final do próximo turno do feiticeiro, o alvo não possui linha de visão para as criaturas a mais de 3 quadrados dele.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 25**Encarnação Dracônica**

Ataque de Feiticeiro 25

Ao convocar o poder absoluto das energias arcanas existentes em seu âmago, você agora permanece no centro de um vórtice de energia devastadora.

Diário ♦ Arcano, Implemento; Variável**Ação Padrão** Rajada contígua 10

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 7d6 + modificador de Carisma de dano. O feiticeiro escolhe um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, flamejante, trovejante ou venenoso. O tipo de dano do ataque é igual ao tipo escolhido.

Fracasso: Metade do dano.

Magia Dracônica: Até o final do encontro, usando uma ação livre uma vez durante cada um de seus turnos, o feiticeiro pode fazer com que um inimigo a até 3 quadrados dele seja conduzido 2 quadrados.

Palavras de Caos

Ataque de Feiticeiro 25

A mente de seu inimigo é assolada por uma onda de caos. Quando ele ataca, o ataque é redirecionado por causa da distorção da realidade.

Diário ♦ Arcano, Encanto, Implemento, Psíquico**Ação Padrão** À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 4d12 + modificador de Carisma de dano psíquico.

Efeito: Quando o alvo realizar uma jogada de ataque corpo a corpo ou à distância, se ele estiver a até 10 quadrados do feiticeiro, o personagem pode realizar um ataque secundário contra o alvo (TR encerra).

Interrupção Imediata Explosão contígua 10

Ataque Secundário: Carisma vs. Vontade

Sucesso: Se puder, o alvo deve escolher uma criatura diferente como alvo do ataque. Esse novo ataque não é afetado por este ataque secundário.

Magia Selvagem: Se obtiver um número par na jogada do ataque secundário, o feiticeiro pode escolher a criatura que será o novo alvo.

Tempestade de Energia

Ataque de Feiticeiro 25

Raios de energia circundam a área como um tornado mortal, minando as forças dos inimigos e potencializando os seus efeitos.

Diário ♦ Arcano, Energético, Implemento**Ação Padrão** Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano energético. O ataque causa 5 de dano energético adicional para cada alvo atingido pelo ataque.

Fracasso: Metade do dano.

MAGIAS POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Erupção Elétrica

Ataque de Feiticeiro 27

Relâmpagos atingem o inimigo, criando arcos de eletricidade que buscam outros inimigos próximos.

Encontro ♦ Arcano, Elétrico, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d12 + modificador de Carisma de dano elétrico e os inimigos adjacentes ao alvo sofrem 1d12 + o modificador de Carisma do feiticeiro de dano elétrico.

Maldição do Fogo Selvagem

Ataque de Feiticeiro 27

Seu inimigo explode em chamas e um fragmento flamejante atinge outro inimigo próximo.

Encontro ♦ Arcano, Flamejante, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 4d6 + modificador de Carisma de dano flamejante. O feiticeiro realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura a até 5 quadrados do último alvo atingido por este poder

Ataque Secundário: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 4d6 + modificador de Carisma de dano flamejante. O feiticeiro repete o ataque secundário contra uma criatura que ainda não foi alvo deste poder durante este encontro.

Proteção Contra Venenos

Ataque de Feiticeiro 27

Envenenando o coração do alvo, ele é punido se agir com hostilidade contra você.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Venenoso

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 4d10 + modificador de Carisma de dano venenoso. Se o alvo se aproximar ou atacar o feiticeiro durante seu próximo turno, o alvo sofre 2d10 de dano venenoso.

Pulso Trovejante

Ataque de Feiticeiro 27

Você pisa no chão e o choque resultante arremessa seus inimigos para longe.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Carisma do feiticeiro e fica derrubado.

MAGIAS DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Ácido Infundável

Ataque de Feiticeiro 29

Ácido borbulha dentro de seu inimigo, queimando sua pele e resistindo às tentativas de ser removido.

Diário ♦ Ácido, Arcano, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 + modificador de Carisma de dano ácido e 15 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Efeito Posterior: 10 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Efeito Posterior: 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Fracasso: 15 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Tempestade Prismática

Ataque de Feiticeiro 29

Do céu, um arco-íris de destruição atinge o campo de batalha.

Diário ♦ Arcano, Implemento; Variável

Ação Padrão Explosão de área 3 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 5d8 + modificador de Carisma de dano. Jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

1. **Amarelo:** Dano radiante e o alvo fica cego e sofre -2 de penalidade nos testes de resistência (TR encerra ambos).

2. **Vermelho:** Dano flamejante e o alvo fica derrubado e sofre 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

3. **Verde:** Dano venenoso e o alvo sofre 20 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

4. **Turquesa:** Dano elétrico e o alvo fica derrubado e é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do feiticeiro. Além disso, o alvo fica pasmo (TR encerra).

5. **Azul:** Dano congelante e o alvo fica atordoado (TR encerra).

6. **Violeta:** Dano psíquico e o alvo sofre uma penalidade na CA e na defesa de Reflexos igual ao modificador de Destreza do feiticeiro (TR encerra).

Fracasso: 3d8 de dano. Como acima, jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

Turbilhão Entrópico

Ataque de Feiticeiro 29

Caos rodopia ao seu redor, abrindo e selando fendas no tecido da realidade, permitindo que você movimente aliados e inimigos à vontade no campo de batalha.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Teleporte

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano e o alvo é teleportado um número de quadrados igual ao modificador de Destreza do feiticeiro. O alvo sofre 3d8 + o modificador de Carisma do personagem de dano sempre que se teleportar (TR encerra).

Efeito: Até o final do encontro, usando uma reação imediata, quando uma criatura termina seu turno a até 5 quadrados do personagem, o feiticeiro pode teleportar essa criatura para qualquer espaço a até 5 quadrados dele.

ADEPTO DA PELE DEMONÍACA

"Você verá por si mesmo o que acontece com meus inimigos."

Pré-requisito: Feiticeiro

A magia arcana é uma forma de poder que pode ser usada para o bem ou para o mal. Não há nada nela que seja inerentemente bom ou mal. Seus valores morais dependem do propósito de seu uso. Pelo menos, costumava ser assim.

Como um adepto da pele demoníaca, seu personagem possui o poder arcano extraído diretamente das profundezas do Abismo, lar dos demônios. Ele incorpora em suas roupas e armadura a pele de demônios, tratadas por rituais, e as usa para abrir passagens por onde sua magia seja corrompida pelo mal absoluto do Abismo. Talvez ele acredite que o fim benigno justifique os meios malignos, mas por quanto tempo ele conseguirá manter seus ideais enquanto permite que esse mal devastador toque sua própria alma?

O poder do adepto é roubado! E os senhores do Abismo não são agradáveis com quem os rouba. Apesar de essa trilha conceder grandes poderes, suas dádivas geralmente custam caro demais. O personagem terá sorte se o único preço for sua vida.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ADEPTO DA PELE DEMONÍACA

Fúria Demoníaca (Nível 11): Quando o adepto da pele demoníaca gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, ele e seus aliados recebem +3 de bônus nas jogadas de ataque até o começo do próximo turno do personagem, enquanto os inimigos do feiticeiro recebem +3 de bônus nas jogadas de ataque contra o adepto da pele demoníaca até o começo do próximo turno do personagem.



Resistência Variável (Nível 11): Uma vez por encontro, usando uma ação mínima, o adepto da pele demoníaca pode alterar o tipo de dano da resistência adquirida pela característica de classe Alma Dracônica ou Alma Selvagem. Escolha o novo tipo de dano dentre os disponíveis para a característica de classe em questão.

Vislumbre do Abismo (Nível 16): Quando o adepto da pele demoníaca obtém um sucesso decisivo, ele e o alvo ficam cegos até o começo do próximo turno do personagem.

MAGIAS DE ADEPTO DA PELE DEMONÍACA

Raios da Alma-Demoníaca

Ataque de Adepto da Pele Demoníaca 11

Sua magia arranca do Abismo uma explosão de almas demoníacas que berram de horror, assolando o inimigo.

Encontro ♦ Arcano, Implemento, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Carisma de dano trovejante e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Efeito: O adepto da pele demoníaca realiza este ataque mais duas vezes contra o mesmo alvo ou contra alvos diferentes.

Cólera Demoníaco

Utilitário de Adepto da Pele Demoníaca 12

Com um urro que só pode ser de um demônio, você transforma sua dor em combustível para suas magias.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Pré-requisito: O adepto da pele demoníaca deve estar sangrando

Efeito: Até o final do encontro, enquanto o adepto da pele demoníaca estiver sangrando, seus ataques arcanos causam 1d6 de dano adicional se obtiverem sucesso.

Espadas da Marilita

Ataque de Adepto da Pele Demoníaca 20

Com um simples gesto, espadas de marilita o rodeiam, preenchendo o ar.

Diário ♦ Arcano, Implemento, Zona

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Carisma de dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de espadas giratórias que persiste até o final do próximo turno do adepto da pele demoníaca. Quando a zona é criada, escolha um dos efeitos abaixo:

♦ Qualquer inimigo sofre 3d6 + o modificador de Carisma do personagem de dano se começar seu turno dentro da zona.

♦ Qualquer inimigo sofre 1d6 + o modificador de Carisma do personagem de dano se começar seu turno dentro da zona. Enquanto estiverem dentro da zona, o adepto da pele demoníaca e seus aliados recebem +4 de bônus de poder na CA.

Sustentação Mínima: A zona persiste e o adepto da pele demoníaca pode alterar seu efeito.

HERDEIRO DA ALMA DRACÔNICA

"Isso não é um dragão — é uma lesma, satisfeita em dormir sobre uma pilha de moedas. Agora veja o meu poder, o mesmo poder possuído pelos senhores dragões da antiga Arkhosia: Eu sim, meu amigo, sou um verdadeiro dragão."

Pré-requisito: Feiticeiro, característica de classe Magia Dracônica.

Nos primórdios do mundo, os feiticeiros mais poderosos eram dragões; conjuradores poderosos que usavam a magia elemental em seu sangue para criar magias devastadoras que garantiram a eles o controle sobre vastos impérios. Até recentemente, durante o império de Arkhosia, os dragões eram exemplos do caminho dos feiticeiros dracônicos. Entretanto, na era atual, pouco dragões praticam a arte criada por seus ancestrais.

Os passos de um herdeiro da alma dracônica seguem as pegadas dos grandes feiticeiros que o mundo já conheceu, conforme ele aprende as tradições preservadas pelos lordes dragões de Arkhosia e pelos feiticeiros que existiram antes deles, quase no início do mundo. Possuidor do mesmo poder dos dragões de outrora, seu personagem se protege contra os perigos da batalha, fazendo de sua presença uma ameaça aos inimigos quando ele se recobre com chamas e relâmpagos, ácido e veneno, gelo e trovão, de acordo com a magia dracônica que flui em seu sangue.

Os dragões do passado ainda vivem na alma do seu personagem e os poderes que eles possuíam são dele para comandar.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO HERDEIRO DA ALMA DRACÔNICA

Durabilidade Dracônica (Nível 11): O número de pulsos de cura por dia do herdeiro da alma dracônica aumenta em dois.

Ação da Resiliência Dracônica (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o herdeiro da alma dracônica também recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível.

Resistência da Alma Dracônica (Nível 16): A resistência concedida pela característica de classe Alma Dracônica aumenta em 10.

MAGIAS DE HERDEIRO DA ALMA DRACÔNICA

Vingança do Dragão

Utilitário de Herdeiro da Alma Dracônica 12

Recoberto pelo poder elemental, seus inimigos se ferem ao atacá-lo.

Diário ♦ Arcano; Variável

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, quando um inimigo fracassa num ataque contra a CA do herdeiro da alma dracônica, esse inimigo sofre 1d10 + o modificador de Força do feiticeiro de dano. O tipo de dano do ataque é igual ao tipo de dano escolhido pela característica de classe Alma Dracônica.

Véu do Dragão Ataque de Herdeiro da Alma Dracônica 20

Energia elemental, na forma de um dragão paira sobre você enquanto seus inimigos são atingidos por suas garras de energia mística.

Diário ♦ Arcano, Implemento; Variável

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 6d6 + modificador de Carisma de dano.

Efeito: Até o final do próximo turno do herdeiro da alma dracônica, qualquer criatura que realizar um ataque corpo a corpo contra ele sofre 2d6 + o modificador de Carisma do personagem de dano. Além disso, o feiticeiro pode realizar o ataque a seguir, que também pode ser usado como um ataque básico corpo a corpo.

Ação Padrão Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 4d6 + modificador de Carisma de dano.

Sustentação Mínima: O efeito persiste.

Especial: O tipo de dano do ataque é igual ao tipo de dano escolhido pela característica de classe Alma Dracônica.



Sopro da Alma Dracônica

Ataque de Herdeiro da Alma Dracônica 11

Seu sopro é uma poderosa rajada elemental de energia bruta.

Encontro ♦ Arcano, Implemento; Variável

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Carisma de dano. O tipo de dano do ataque é igual ao tipo de dano escolhido pela característica de classe Alma Dracônica.

MAGO SELVAGEM

"Se você consegue controlar seu poder, é porque não tem o bastante."

Pré-requisito: Feiticeiro, característica de classe Magia Selvagem

A entropia do Caos Elemental flui nas veias do seu personagem. As magias dele criam um canal para esse plano e extraem energia dele – qualquer energia serve, pois todas são impulsionadas e potencializadas pelo próprio caos. Essas magias podem ser imprevisíveis, mas é justamente essa aleatoriedade que as fortalece.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MAGO SELVAGEM

Ação Caótica (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o mago selvagem pode jogar 1d6 para receber um dos benefícios abaixo.

d6	Efeito da Ação Caótica
1	O mago selvagem fica invisível até o começo do seu próximo turno.
2	O mago selvagem se teleporta um número de quadrados igual a 5 + seu modificador de Destreza.
3	O mago selvagem recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível.
4	Até o final do encontro, os aliados do mago selvagem a até 5 quadrados dele adquirem resistência 10 contra o tipo de dano da resistência adquirida pela Alma Selvagem.
5	Um aliado e um inimigo do mago selvagem a até 10 quadrados dele são teleportados, trocando de posição.
6	O mago selvagem e seus aliados a até 5 quadrados podem realizar um teste de resistência.

Ímpeto Selvagem (Nível 11): Quando obtém um resultado natural de 1 na jogada de ataque de um poder arcano, o mago selvagem pode assumir o fracasso e receber o benefício da característica de classe Poder Irrestrito ou pode jogar 1d6 e substituir pelo efeito abaixo.

d6	Efeito do Ímpeto Selvagem
1	O ataque fracassa e depois de resolver o restante do ataque, o mago selvagem e o alvo se teleportam, trocando de posição.
2	O ataque fracassa e o mago selvagem fica derrubado e é conduzido 3 quadrados para longe do alvo.
3	O ataque fracassa e tanto o mago selvagem quanto o alvo ficam pasmos (TR encerra).
4	O mago selvagem refaz a jogada de ataque. Se novamente obtiver um resultado natural de 1, o personagem sofre 2d10 + seu modificador de Carisma de dano e não poderá utilizar o Ímpeto Selvagem pelo restante do encontro.
5	O ataque atinge o alvo em vez de fracassar e o mago selvagem fica atordoado até o final do seu próximo turno.
6	O ataque atinge o alvo em vez de fracassar.

Ímpeto Decisivo (Nível 16): Quando o mago selvagem obtém um sucesso decisivo, o ataque causa 1d10 de dano adicional.

MAGIAS DE MAGO SELVAGEM

Ímpeto da Tempestade Ataque de Mago Selvagem 11

Uma explosão de energia bruta sai da palma de sua mão, rodopiante como um vendaval.

Encontro ♦ Arcano, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1d4 a até 20 quad.

Especial: O mago selvagem deve escolher o quadrado de origem da explosão antes de jogar para determinar o tamanho da explosão.

Alvo: As criaturas dentro da explosão. O mago selvagem joga 1d4 e exclui um número de alvos igual ao resultado

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d8 + modificador de Carisma de dano.

Torrente de Poder Utilitário de Mago Selvagem 12

Você abre uma passagem para o Caos Elemental. Sua energia pulsante explode sem controle.

Diário ♦ Arcano

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, sempre que o mago selvagem obtiver o número mais alto em um dado de dano, ele pode jogar aquele dado novamente e adicionar o resultado ao dano total.

Raio Prismático Ataque de Mago Selvagem 20

De sua mão, um feixe de luzes coloridas salta e provoca efeitos debilitantes.

Diário ♦ Arcano, Implemento; Variável

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 5d8 + modificador de Carisma de dano. Jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

1. **Amarelo:** Dano radiante e o aliado do mago selvagem mais próximo do alvo pode gastar um pulso de cura.

2. **Preto:** Dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

3. **Verde:** Dano venenoso e o alvo sofre 15 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

4. **Branco:** Dano energético e o alvo fica impedido (TR encerra).

5. **Azul:** Dano congelante e o alvo fica atordoado (TR encerra).

6. **Violeta:** Dano psíquico e o alvo fica dominado (TR encerra).

Fracasso: 3d8 de dano. Como acima, jogue 1d6 para determinar o tipo de dano e o efeito do ataque.

NASCENTE ARCANA

"Não me importa porque funciona. Eu só sei que funciona."

Pré-requisito: Feiticeiro



O poder arcano flui no âmago de todos os feiticeiros, como uma parte inata de seu ser. É um pouco diferente para seu personagem. Nele, esse poder flui como um gêiser, sempre em constante pressão sob a terra, prestes a explodir com força gloriosa e devastadora. Sua conexão com esse poder sempre foi fácil, quase instintiva. Ele é tão parte do nascente arcana que o transforma lentamente, fazendo dele um ser formado pelas mesmas energias que ele canaliza em seu corpo e alma.

Ao caminhar pela trilha do nascente arcana, o personagem domina um segundo tipo de energia. Ele aprende magias que canalizam os dois tipos de dano ou aprende a se recobrir com essa energia arcana tremulante. No final do caminho, o personagem aprende a habilidade de se transformar em energia arcana por alguns instantes.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO NASCENTE ARCANA

Resistência Dupla (Nível 11): Se o personagem possuir a Magia Dracônica, escolha um segundo tipo de dano da característica de classe Alma Dracônica. Se o personagem possuir a Magia Selvagem, jogue duas vezes na tabela de Alma Selvagem depois de cada descanso prolongado (se obtiver o mesmo resultado, jogue novamente). Qualquer que seja a Fonte de Magia do personagem, ele adqui-

re resistência aos dois tipos de dano e seus poderes arcanos ignoram um valor de resistência aos dois tipos de dano igual à resistência do personagem.

Ação de Magia Dividida (Nível 11): O nascente arcana pode gastar um ponto de ação para atacar uma criatura adicional quando utiliza um poder arcano que tem uma única criatura como alvo, em vez de realizar uma ação adicional.

Transposição Antagônica (Nível 16): Quando utiliza um poder arcano de ataque contíguo ou de área, o nascente arcana pode teleportar duas criaturas atingidas pelo ataque, trocando-as de posição antes de resolver o ataque.

MAGIAS DE NASCENTE ARCANA

Raios Gêmeos

Ataque de Nascente Arcana 11

Invocando suas reservas, você lança um raio de energia que representa a dualidade em seu coração.

Encontro ♦ Arcano, Implemento; Variável

Ação Padrão

À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Carisma vs. Reflexos

Sucesso: 3d10 + modificador de Carisma de dano. O tipo de dano do ataque é igual aos dois tipos de dano definidos pela característica de classe Alma Dracônica ou Alma Selvagem e pela característica de trilha Resistência Dupla.

Especial: O nascente arcana pode escolher perder as duas resistências concedidas pela característica de classe Alma Dracônica ou Alma Selvagem e pela característica de trilha Resistência Dupla pelo restante do encontro. Se o fizer, o feiticeiro pode realizar dois ataques com este poder, cada um contra um alvo diferente. Além disso, cada alvo atingido sofre 3d12 + modificador de Carisma de dano em vez de 3d10 + modificador de Carisma de dano.

Asas de Feiticeira

Utilitário de Nascente Arcana 12

Cercado pelo poder arcano, asas se formam em suas costas.

Encontro ♦ Arcano; Variável

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o nascente arcana adquire um deslocamento de voo 6 e pode pairar. Além disso, sempre que um inimigo realizar um ataque de oportunidade contra o feiticeiro, esse inimigo sofre 2d10 + o modificador de Carisma do personagem de dano. O tipo de dano do ataque é igual aos dois tipos de dano definidos pela característica de classe Alma Dracônica ou Alma Selvagem e pela característica de trilha Resistência Dupla.

Metamorfose de Feiticeira

Ataque de Nascente Arcana 20

Seu corpo se transforma na própria energia que flui através dele.

Diário ♦ Arcano, Implemento; Variável

Ação Padrão

Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o nascente arcana fica incorpóreo e adquire alternância. Além disso, sempre que uma criatura realizar um ataque corpo a corpo contra o feiticeiro ou na primeira vez que o feiticeiro ingressar no espaço de uma criatura durante o seu turno, essa criatura sofre 3d6 + o modificador de Carisma do personagem de dano. O tipo de dano do ataque é igual aos dois tipos de dano definidos pela característica de classe Alma Dracônica ou Alma Selvagem e pela característica de trilha Resistência Dupla.



“Quer passar por mim? Seria mais fácil tentar empurrar as montanhas de lado”.

PERFIL DA CLASSE

Função: Defensor. Os guardiões são vigorosos e resistentes e podem assumir formas bestiais ou aspectos da natureza para destruir seus inimigos. Dependendo de sua escolha de características da classe e poderes, os guardiões tendem ao controlador ou agressor como função secundária.

Fonte do Poder: Primitivo. Os guardiões são campeões primitivos; protetores do mundo natural e defensores de todas as coisas vivas.

Atributos Principais: Força, Constituição, Sabedoria

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão; escudo leve, escudo pesado

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples

Bônus na Defesa: +1 em Fortitude, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 17 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 7

Pulsos de Cura por Dia: 9 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Natureza. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Atletismo (For), Exploração (Sab), Intimidação (Car), Natureza (Sab), Percepção (Sab), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Cólera da Natureza, Fonte da Vida, Poder do Guardião.

Como montanhas que permanecem majestosas contra o vento forte e como as árvores que se dobram, mas não se quebram, durante a tempestade, os guardiões são indivíduos vigorosos que recorrem aos espíritos primitivos da natureza para defender o mundo natural dos que o corrompem ou o destroem. Alguns guardiões utilizam o poder da terra e das rochas para proteger seus aliados do perigo, enquanto outros invocam a força primitiva de dentro de si para aumentar sua ferocidade e tenacidade.

Como um guardião, seu personagem pode ser um defensor leal de uma tribo, escolhido pelos espíritos para ser o campeão de seu povo. Talvez ele tenha sido visitado por espíritos de um bosque sagrado e encarregado com a proteção do local contra a propagação da corrupção. Ele pode ter sido criado por um urso ou nutrido pelas driades, escolhido desde a infância para permanecer firme contra os inimigos da natureza.

O poder primitivo está no solo, aos pés do guardião, pulsando com cada batida de seu coração e fluindo através de seus pulmões a cada respiração. O mundo clama por ele, chamando um campeão para defendê-lo.

Ele atenderá ao chamado?

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS GUARDIÕES

Os guardiões possuem as seguintes características de classe.

CÓLERA DA NATUREZA

Uma vez durante cada um dos seus turnos, o guardião pode marcar todos os seus inimigos adjacentes usando uma ação livre. Esta marca persiste até o final do próximo turno do personagem.

Além disso, o guardião recebe os poderes *aperto do guardião* e *fúria do guardião*. Ele pode utilizar estes poderes contra seus inimigos para impedi-los de ferir seus aliados.

FONTE DA VIDA

No começo do seu turno, o guardião pode realizar um teste de resistência contra um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência. Se obtiver sucesso, o efeito se encerra imediatamente e não afeta o personagem no turno em questão. Se obtiver sucesso contra as condições atordado ou pismo, o personagem pode agir normalmente em seu turno. Se obtiver sucesso contra um efeito de dano contínuo, ele não sofre o dano.

Se fracassar no teste, o guardião ainda pode realizar outro teste de resistência contra o efeito no final do seu turno.

PODER DO GUARDIÃO

Os guardiões se conectam com o mundo natural de diversas formas visando aprimorar suas habilidades de combate. Escolha uma das opções a seguir.

Força Térrea: Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o guardião pode usar seu modificador de Constituição para determinar a CA, em vez do modificador de Destreza ou Inteligência.

Além disso, quando retoma o fôlego, o personagem recebe um bônus na CA igual ao seu modificador de Constituição até o final do seu próximo turno.

Sangue Selvagem: Enquanto não estiver usando uma armadura pesada, o guardião pode usar seu modificador de Sabedoria para determinar a CA, em vez do modificador de Destreza ou Inteligência.

PODERES DE FORMA GUARDIÃ

Muitos dos poderes diários de um guardião são poderes de metamorfose que alteram o corpo do personagem numa forma guardiã e permitem que ele adquira as qualidades de um espírito animal ou aspecto da natureza. O guardião permanece nessa forma até o final do encontro ou até assumir uma nova forma. Enquanto estiver numa forma guardiã, o personagem ainda pode usar seu equipamento e outros poderes.

Além da transformação física, cada poder de forma guardiã concede um ataque que o personagem pode realizar usando uma ação separada (o tipo de ação é especificado na descrição do poder). O guardião só pode usar este ataque uma única vez durante o encontro no qual utilizou o poder de forma guardiã e apenas enquanto estiver na forma guardiã em questão.

Além disso, quando o personagem retoma o fôlego, os inimigo marcados por ele sofrem uma penalidade nas jogadas de ataque que não o incluam como alvo. Essa penalidade é igual ao modificador de Sabedoria do guardião e persiste até o final do próximo turno do personagem.

CRIANDO UM GUARDIÃO

Você pode escolher os poderes que quiser para seu personagem, mas a maioria dos guardiões dá preferência a poderes que complementam sua escolha de Poder do Guardião. Todos os guardiões precisam da Força. Além disso, eles se beneficiam de um alto valor de Constituição ou Sabedoria, dependendo da expressão de guardião escolhida.

GUARDIÃO DA TERRA

Seu personagem extrai o poder primitivo através de um vínculo com a terra e o poder da terra o fortalece e sustenta. A Força deve ser o valor de atributo mais alto do personagem, seguida pela Constituição, que aumenta a CA e os pontos de vida do personagem se ele escolher a opção Força Têrrea do Poder do Guardião. Escolha poderes que canalizem a energia primitiva da terra ao redor do guardião, retardando o movimento de seus adversários ou derrubando-os ao chão. Esses guardiões exercem a função secundária de controlador.

Característica de Classe Sugerida: Força Têrrea

Talento Sugerido: Força Têrrea Esmagadora

Perícias Sugeridas: Atletismo, Natureza, Percepção, Socorro

Poderes Sem Limite Sugeridos: *força da pedra, golpe do escudo de terra*

Poder Por Encontro Sugerido: *assalto do carneiro trevoante*

Poder Diário Sugerido: *forma do salgueiro sentinela*

VISÃO GERAL DO GUARDIÃO

Características: Ostentando mais pontos de vida que a maioria dos personagens do seu nível, os guardiões partem para cima dos inimigos e sustentam todo o dano que eles tem a oferecer. Graças ao poder primitivo que corre em suas veias, eles respondem os ataques à altura, manipulando a terra ao seu redor ou alterando sua própria forma para reter e punir os adversários.

Religião: Assim como as demais classes primitivas, os guardiões normalmente não veneram os deuses, considerando-os intrusos no mundo natural. Em vez disso, eles vivem em harmonia com os espíritos dos animais, da árvore e da pedra quem fluem pelo mundo. Alguns guardiões, contudo, reconhecem alguns deuses como parceiros pacíficos dos espíritos primitivos e apreciam divindades como Melora, Corellon, Kord, Moradin e Pelor.

Raças: Os goliats são os guardiões da terra ideais, combinando força e vigor naturais com amor pela terra e pela pedra. Os ferais dente-alongados incorporam o ideal dos guardiões selvagens, canalizando a besta interior como uma manifestação dos espíritos primitivos. Os anões, draconatos, humanos e meio-orcs também podem se tornar guardiões.

GUARDIÃO SELVAGEM

Seu sangue é o meio pelo qual o poder primitivo viaja, com o pulsar do vigor da natureza em suas veias. A Força deve ser o valor de atributo mais elevado do personagem, seguido pela Sabedoria, que aumenta sua Classe de Armadura, se escolher a versão Sangue Selvagem do Poder do Guardião. Escolha poderes que despertem o poder primitivo do guardião, transformando-o em um predador voraz. Esses personagem normalmente exercem a função secundária de agressor.

Característica de Classe Sugerida: Sangue Selvagem

Talento Sugerido: Astúcia do Sangue Selvagem

Perícias Sugeridas: Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe de espinhos, peso da terra

Poder Por Encontro Sugerido: frenesi do sangue selvagem

Poder Diário Sugerido: forma da pantera incansável

PODERES DE GUARDIÃO

Os poderes de guardião, chamados de evocações, canalizam a energia primitiva por meio do corpo do personagem. Alguns buscam sua força na terra, outros invocam os espíritos dos animais primitivos e ainda outros evocam os espíritos de árvores e plantas.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os guardiões possuem os poderes *aperto do guardião* e *fúria do guardião*.

Aperto do Guardião

Característica de Guardião

Vinhas espectrais se fixam ao inimigo que atacou seu aliado, impedindo os movimentos dele.

Sem Limite ♦ Primitivo

Reação Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: Um inimigo marcado a até 5 quadrados do guardião realiza um ataque que não o inclui como alvo

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo é conduzido 1 quadrado, fica lento e não pode ajustar até o final do seu próximo turno.

Fúria do Guardião

Característica de Guardião

Canalizando a fúria da natureza, você ataca um inimigo que atacou seu aliado, minando as defesas dele.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Interrupção Imediata Arma corpo a corpo

Gatilho: Um inimigo marcado realiza um ataque que não inclui o personagem como alvo

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. Fortitude.

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo concede vantagem de combate ao guardião e aos aliados dele até o final do próximo turno do personagem.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Força da Pedra

Ataque de Guardião 1

Extraíndo o poder da terra, você se revigora contra os ataques enquanto atinge o inimigo com sua arma.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o guardião recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Golpe de Espinhos

Ataque de Guardião 1

Espinhos espectrais brotam de sua arma e se fixam no inimigo, trazendo-o para perto de você.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão

Corpo a corpo 2

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é puxado 1 quadrado.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Golpe do Escudo de Terra

Ataque de Guardião 1

Através do solo, o poder das rochas concede a você o peso necessário para fortalecer seu próximo ataque e protege sua pele por alguns instantes.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o guardião recebe +1 de bônus de poder na CA até o final do seu próximo turno.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Peso da Terra

Ataque de Guardião 1

Seu ataque envia a energia da terra contra o inimigo, retardando os movimentos dele.

Sem Limite ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do guardião.

Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Assalto do Carneiro Trovejante Ataque de Guardiã 1

Ao atingir seu inimigo, você canaliza o espírito do carneiro do trovão para atacar seu inimigo, enquanto os aliados dele são empurrados para longe.

Encontro ♦ Arma, Primitivo, Trovejante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano trovejante e o guardião realiza um ataque secundário numa rajada contígua 3.

Força Térrea: O alvo primário também é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do guardião.

Alvo Secundário: As criaturas dentro da rajada

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 de dano trovejante e o alvo secundário é empurrado 1 quadrado.

Espigos da Terra Ataque de Guardiã 1

A própria terra se ergue em resposta ao seu ataque, arremessando pontas afiadas de madeira e pedra contra seu inimigo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano. Até o final do próximo turno do guardião, o espaço do alvo e os quadrados adjacentes a ele ficam repletos de espigos. Qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno num quadrado com espigos sofre 5 de dano.

Frenesi do Sangue Selvagem Ataque de Guardiã 1

O poder primitivo corre em suas veias e você é tomado por um frenesi, desferindo dois ataques poderosos.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano.

Sangue Selvagem: O ataque causa um dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do guardião.

Efeito: O guardião realiza este ataque novamente contra o mesmo alvo ou um alvo diferente.

Terra Faminta Ataque de Guardiã 1

Batendo no solo com sua arma, você faz emergir a energia primitiva que ataca os inimigos por bem debaixo dos pés deles.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. Fortitude

Efeito: Até o final do próximo turno do guardião, os quadrados dentro da explosão se tornam terreno acidentado para os inimigos do personagem.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Forma da Pantera Incansável Ataque de Guardiã 1

Você adquire as presas afiadas, o pelo macio e a graça caçadora de uma pantera. Sempre que desejar, você pode desferir um ataque ágil, atravessando o campo de batalha e causando um ferimento persistente no inimigo.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da pantera incansável. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +2 de bônus na defesa de Reflexos e +1 de bônus nas jogadas de ataque contra os inimigos marcados por ele. Além disso, o personagem pode ajustar 2 quadrados usando uma ação de movimento.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: Antes do ataque, o guardião ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e 2 de dano contínuo (TR encerra).

Forma do Arauto do Inverno Ataque de Guardiã 1

Gelo tão forte quanto o aço se forma sobre sua armadura, enquanto o gelo no solo retarda o movimento dos inimigos. Se desejar, você pode girar sua arma até criar um redemoinho que planta seus inimigos no chão.

Diário ♦ Congelante, Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do arauto do inverno. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +1 de bônus na CA e adquire resistência 5 vs. congelante. Além disso, os quadrados a até 2 quadrados de onde o personagem estiver são considerados terreno acidentado para os inimigos dele.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do guardião.

Forma do Carneiro Temível Ataque de Guardião 1

Tornando-se mais poderoso e veloz, você manifesta os chifres e cascos de um carneiro. Seus ataques empurram os adversários pelo campo de batalha e você pode realizar outro ataque para empurrar um adversário e derrubá-lo.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo
Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardião do temível carneiro. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +2 de bônus de poder no deslocamento e +2 de bônus nas jogadas de ataque de investidas. Além disso, quando o guardião atinge um alvo com um ataque sem limite, o alvo é empurrado 1 quadrado. Se o alvo normalmente já seria empurrado, aumente em 1 a distância do movimento forçado.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Efeito: Antes do ataque, o guardião ajusta um número de quadrados igual ao deslocamento.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados e fica derrubado. Depois disso, o guardião ajusta para um espaço que deve ser adjacente ao alvo.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado. Depois disso, o guardião ajusta para um quadrado do espaço abandonado pelo alvo.

Forma do Salgueiro Sentinela Ataque de Guardião 1

Sua pele adquire o aspecto da madeira polida e você consegue extrair a força da própria terra. Sua presença fortalece a resistência de seus companheiros e seus ramos protegem os aliados próximos.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo
Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardião do salgueiro protetor. Enquanto estiver nesta forma, o guardião pode anular quaisquer efeitos de empurrar, puxar ou conduzir realizado contra ele. Além disso, os aliados do personagem recebem +2 de bônus de poder na defesa de Fortitude enquanto estiverem adjacentes ao guardião.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Interrupção Imediata **Corpo a corpo 1**

Gatilho: Um inimigo adjacente ao guardião realiza uma jogada de ataque contra um aliado do personagem

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -4 de penalidade na jogada do ataque que ativou o gatilho.

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre -2 de penalidade na jogada de ataque que ativou o gatilho.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Abundância da Natureza Utilitário de Guardião 2

Plantas explodem ao seu redor. Elas balançam de trás para frente protegendo seus aliados, abrindo espaço para permitir ataques contra os inimigos.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Padrão **Explosão contígua 3**

Efeito: A explosão cria uma zona de plantas que persiste até o final do encontro. O guardião e seus aliados adquirem cobertura enquanto estiverem dentro da zona.

Olhos do Falcão

Utilitário de Guardião 2

Ao invocar a energia primitiva inerente ao seu sangue, você visualiza o campo de batalha com a visão aguçada do falcão.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: O guardião realiza um teste de Percepção com +10 de bônus de poder.

Passo do Leão da Montanha Utilitário de Guardião 2

Imitando o caminhar do ágil leão da montanha, você atravessa o terreno acidentado com facilidade.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: O guardião ignora terrenos acidentados até o final do seu próximo turno.

Vigor Triunfante

Utilitário de Guardião 2

A vitória lhe concede a força necessária para atingir a próxima vítima.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Mínima **Pessoal**

Condição: O guardião deve ter reduzido um inimigo a 0 ponto de vida ou menos durante este turno.

Efeito: O guardião recupera um número de pontos de vida igual a 1d6 + seu modificador de Sabedoria + seu modificador de Constituição.



EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Explosão da Fúria da Terra Ataque de Guardiã 3

Atingindo o solo com sua arma, você abala a terra e ela se agita como durante um terremoto.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo não pode ajustar até o final do próximo turno do guardião.

Golpe do Aperto da Terra Ataque de Guardiã 3

A energia primitiva da terra flui por sua arma e derruba o inimigo no chão, aprisionando-o com raízes e rochas.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derubado. Na primeira vez que o alvo se levantar até antes do final do próximo turno do guardião, ele sofre 1d10 + o modificador de Força do personagem de dano.

Força Tërrea: O alvo não pode se levantar até o final do próximo turno do guardião e na primeira vez que ele se levantar até antes do final do encontro, ele sofre 1d10 + o modificador de Força do personagem de dano.

Golpe Trovejante Ataque de Guardiã 3

A essência da tempestade é canalizada através de sua arma. Ao atingir seu alvo, um trovão retumba contra o inimigo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo, Trovejante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica pasmo e surdo até o final do próximo turno do guardião.

Guardião Predatório Ataque de Guardiã 3

Forçando o ataque, você dilacera seu inimigo e está pronto para persegui-lo em caso de fuga.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. Se o alvo ajustar até antes do começo do próximo turno do guardião, o personagem pode ajustar 2 quadrados usando uma reação imediata.

Sangue Selvagem: O guardião pode ajustar um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Sabedoria.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Agarrão do Inverno Ataque de Guardiã 5

Com um movimento de sua arma, você cria uma nevasca que causa um temporal, atingindo em cheio os inimigos.

Diário ♦ Arma, Congelante, Primitivo, Zona

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A rajada cria uma zona de frio que persiste até o final do próximo turno do guardião. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da zona sofre 5 de dano congelante.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Golpe da Tempestade Ataque de Guardiã 5

Brandindo sua arma sobre a cabeça, você cria uma tempestade de ventos e relâmpagos que jogam os inimigos pelo campo de batalha.

Diário ♦ Arma, Elétrico, Primitivo

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano elétrico e o alvo é conduzido 3 quadrados.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Passo do Trovão Ataque de Guardiã 5

Após um trovão estrondoso, você se teleporta para o lado de um inimigo e o atinge com um golpe trovejante.

Diário ♦ Arma, Primitivo, Teleporte, Trovejante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: O guardião se teleporta 5 quadrados antes do ataque.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guardião.

Saraiva de Espinhos Ataque de Guardiã 5

Girando sua arma num arco, você extrai a energia primitiva e conjura uma saraivada de espinhos venenosos contra os inimigos.

Diário ♦ Arma, Primitivo, Venenoso

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada e na linha de visão

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano venenoso e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento (TR encerra).



EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Passo do Vento Súbito Utilitário de Guardião 6

Um pé de vento repentino o rodeia, erguendo-o no campo de batalha.

Encontro ♦ Primitivo

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O guardião ajusta 2 quadrados. Ele ignora terrenos acidentados durante este ajuste.

Proteção da Terra Utilitário de Guardião 6

Você convoca a força primitiva da terra, fortalecendo seu corpo e sua mente.

Diário ♦ Postura, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, o guardião recebe +1 de bônus de poder em todas as defesas.

Resistência do Urso Utilitário de Guardião 6

Ao invocar o vigor ilimitado do urso, você recebe de volta parte de sua vitalidade.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: O guardião é reduzido a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: O guardião recupera pontos de vida como se tivesse gastado um pulso de cura.

Travessia Marinha Utilitário de Guardião 6

Ao invocar a força da água corrente, você desliza pelas ondas com facilidade.

Sem Limite ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do seu turno, o guardião adquire um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Bênção da Terra Ataque de Guardião 7

Como uma recompensa, os espíritos da terra abençoam seu ataque com a saúde primitiva.

Encontro ♦ Arma, Cura, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o guardião recupera 10 pontos de vida.

Explosão de Espinhos Ataque de Guardião 7

Durante seu ataque, espinhos venenosos explodem de sua arma e disparam contra os aliados do alvo inicial.

Encontro ♦ Arma, Primitivo, Venenoso

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o guardião realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Os inimigos adjacentes ao alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. Reflexos

Sucesso: 5 de dano venenoso.

Martelo da Montanha Ataque de Guardião 7

Com a força da montanha, você golpeia de forma brutal e inesquecível.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo até o final do próximo turno do guardião.

Força Têrrea: A penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo é igual a 1 mais o modificador de Constituição do guardião.

Posicionamento do Perseguidor Ataque de Guardião 7

Instintos predadores guiam o seu ataque quando você coloca sua presa no lugar desejado.

Encontro ♦ Arma, Medo, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado. O guardião pode fazer com que o alvo seja conduzido para um espaço ocupado por outra criatura e então, a segunda criatura é conduzida 1 quadrado.

Sangue Selvagem: Tanto o alvo quanto a segunda criatura sofrem dano psíquico igual ao modificador de Sabedoria do guardião.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Forma da Águia da Tempestade Ataque de Guardião 9

Asas majestosas e emplumadas surgem em suas costas e raios crepitam em suas mãos como garras quando você alça voo.

Diário ♦ Elétrico, Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da águia da tempestade. Enquanto estiver nesta forma, o guardião adquire resistência 5 vs. elétrico e pode voar seu deslocamento usando uma ação de movimento, mas deve aterrissar no final da ação.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: Antes do ataque, o guardião percorre seu deslocamento.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano elétrico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guardião.

Forma do Carcaju Frenético Ataque de Guardião 9

Você ataca os adversários feridos com uma ferocidade ímpar. Quando é chegado a hora, você realiza um ataque brutal contra um inimigo escolhido, causando um ferimento mortal.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do carcaju frenético. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra inimigos que estiverem sangrando ou sofrendo dano contínuo. Além disso, o personagem pode retomar o fôlego usando uma ação mínima.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e 2 de dano contínuo (TR encerra).



Forma do Carvalho Sentinela Ataque de Guardião 9

Sua pele adquire a resistência da madeira bruta e seus cabelos se tornam ramos com folhas. Seus braços se alongam para atacar os inimigos e proteger os aliados, mesmo à distância.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do carvalho sentinela. Enquanto o guardião estiver nesta forma, seu alcance de combate corpo a corpo aumenta em 1. Além disso, qualquer inimigo que atingir o guardião com um ataque corpo a corpo sofre dano igual ao modificador de Força do personagem. No nível 21, este dano aumenta para o dobro do modificador de Força do personagem.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Interrupção Imediata **Arma corpo a corpo**

Gatilho: Um inimigo dentro do alcance do guardião realiza um ataque corpo a corpo um aliado do personagem

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O guardião se torna o novo alvo do ataque que ativou o gatilho, mesmo se não estiver dentro do alcance do ataque.

Forma do Sentinela de Pedra Ataque de Guardião 9

Seu corpo é revigorado pela ligação com a terra e você se torna um amálgama de carne e rocha bruta.

Diário ♦ Cura, Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: O guardião recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura. Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do sentinela de pedra. Enquanto estiver nesta forma, ele adquire um valor de regeneração igual ao seu modificador de Constituição.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão **Arma corpo a corpo**

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O guardião pode gastar um pulso de cura.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Escudo de Pedra Utilitário de Guardião 10

A terra conduz seu aliado para um local seguro enquanto rochas se moldam ao redor dele formando uma barreira protetora.

Diário ♦ Primitivo

Ação Mínima **Explosão contígua 5**

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo é conduzido 5 quadrados. Até o final do próximo turno do guardião, o alvo adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano e recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas.

Retorno da Força Utilitário de Guardião 10

Assim como a energia primitiva dá vida ao mundo, ela também o brinda com força e vitalidade.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Mínima **Pessoal**

Efeito: O guardião gasta um pulso de cura e recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao seu modificador de Força.

Travessia Pela Terra Utilitário de Guardiã 10

Você afunda no solo e em seguida emerge a poucos metros de distância.

Encontro ♦ Primitivo, Teleporte

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O guardião se transporta um número de quadrados igual ao seu modificador de Constituição.

Vinhas de Proteção Utilitário de Guardiã 10

Vinhas espectrais crescem ao seu redor protegendo você e seus aliados.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Mínima Explosão contígua 2

Efeito: A explosão cria uma zona de vinhas protetoras que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, o guardião e seus aliados adquirem um valor de resistência contra todos os tipos de danos igual ao modificador de Constituição do personagem.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 13**Aperto da Trepadeira** Ataque de Guardiã 13

Gavinhas cobrem o inimigo atingido, atrapalhando seus movimentos.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do guardião.

Estilhas Gélidas Ataque de Guardiã 13

Cristais de gelo explodem de sua arma, retardando o adversário e atingindo os inimigos próximos.

Encontro ♦ Arma, Congelante, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano congelante e o alvo primário fica lento até o final do próximo turno do guardião. O personagem realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Os inimigos adjacentes ao alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 5 de dano congelante.

Golpe da Explosão Solar Ataque de Guardiã 13

Seu inimigo é atingido por uma explosão de luz solar quando você o ataca e fica cego por alguns instantes.

Encontro ♦ Arma, Primitivo, Radiante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano radiante e o alvo fica cego até o final do próximo turno do guardião.

Sangue Selvagem: Se o alvo estiver sangrando, o guardião ajusta 2 quadrados.

Golpe Ponderado Ataque de Guardiã 13

Dotada do peso das rochas, sua arma esmaga o inimigo, desequilibrando-o.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo provoca um ataque de oportunidade do personagem se ajustar até antes do final do próximo turno do guardião.

Força Têrrea: Num fracasso, o alvo provoca um ataque de oportunidade do personagem se ajustar até antes do final do próximo turno do guardião.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 15**Forma da Sorveira Sentinela** Ataque de Guardiã 15

Sua pele adquire o aspecto da madeira polida, recoberta por relâmpagos. Seus braços se alongam no final da transformação. Sempre que desejar, seu ataque libera uma barragem de relâmpagos que deixa os inimigos confusos.

Diário ♦ Elétrico, Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da sorveira sentinela. Enquanto estiver nesta forma, o guardião adquire resistência 10 vs. elétrico e o alcance de seus ataques corpo a corpo aumenta em 1. Além disso, sempre que um inimigo começar seu turno a até 3 quadrados do personagem enquanto este for capaz de realizar ações, o inimigo em questão fica marcado até o final do próximo turno do guardião.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano elétrico e o alvo sofre 5 de dano elétrico contínuo e fica pasmo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guardião.

Forma do Esmagador de Pedras Ataque de Guardiã 15

Uma armadura rochosa preenche seu corpo e o enraíza ao solo. No momento certo, você pode brandir sua arma e criar uma grande explosão para esmagar seus inimigos.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do triturador de pedras. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +2 de bônus na CA. Além disso, sempre que for puxado, empurrado ou conduzido, o personagem pode reduzir em 2 quadrados a distância do movimento forçado.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão

Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão e na linha de visão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo fica derrubado.

Forma do Fogo de Verão

Ataque de Guardiã 15

Um halo de chamas se forma sobre sua cabeça, uma explosão de fogo surge ao redor de sua arma e uma conflagração infernal em seus olhos marcam essa transformação, protegendo-o contra o fogo. Em seguida, você explode em chamas, queimando seus inimigos.

Diário ♦ Flamejante, Metamorfose, Primitivo**Ação Mínima** Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do fogo de verão. Enquanto estiver nesta forma, o guardião adquire resistência 10 vs. flamejante e recebe +3 de bônus nas jogadas de ataque.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão Explosão contígua 2**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão**Ataque:** Força vs. Reflexos**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano flamejante.**Fracasso:** Metade do dano.**Forma do Javali em Investida**

Ataque de Guardiã 15

Suas feições se contorcem e presas crescem em suas mandíbulas. A fúria do javali o toma de assalto durante o ataque e você golpeia os inimigos por todo o campo de batalha.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo**Ação Mínima** Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do javali furioso. Enquanto estiver nesta forma, o guardião adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano e recebe +2 de bônus de poder nas defesas de Fortitude e Vontade.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão Arma corpo a corpo**Efeito:** Antes do ataque, o guardião percorre seu deslocamento.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.**Fracasso:** Metade do dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.**EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16****Empunhadura Primata**

Utilitário de Guardiã 16

Com uma empunhadura segura, você consegue escalar qualquer superfície.

Sem Limite ♦ Primitivo**Ação Mínima** Pessoal

Efeito: Até o final do seu turno, o guardião adquire um deslocamento de escalada igual à metade do seu deslocamento.

Pulo Primitivo

Utilitário de Guardiã 16

Saltando no ar de maneira prodigiosa, você passa sobre a cabeça de seus inimigos.

Encontro ♦ Primitivo**Ação de Movimento** Pessoal

Efeito: O guardião salta um número de quadrados igual ao seu deslocamento + seu modificador de Força.

Purificação da Terra

Utilitário de Guardiã 16

Mesmo tendo sobrevivido ao perigo, você decide extrair da terra a força para eliminá-lo de vez.

Encontro ♦ Primitivo**Reação Imediata** Pessoal

Gatilho: O guardião sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência

Efeito: O guardião realiza um teste de resistência contra o efeito que ativou o gatilho com um bônus de poder igual ao seu modificador de Força.

Vida Verdejante

Utilitário de Guardiã 16

Ao canalizar a própria essência do poder primitivo, seus ferimentos mais terríveis são esquecidos em um instante.

Diário ♦ Cura, Primitivo**Ação Mínima** Pessoal

Efeito: O guardião pode gastar dois pulsos de cura.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 17**Corte das Folhas Navalha**

Ataque de Guardiã 17

Vinhas espiraladas dotadas de folhas afiadas como navalhas cortam a carne do inimigo e minam as forças dele.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica enfraquecido até final do próximo turno do guardião.

Sangue Selvagem: O ataque causa um dano adicional igual ao modificador de Sabedoria do guardião.

Golpe das Vinhas Ávidas

Ataque de Guardiã 17

Gavinhas verdes e brilhantes se enrolam no inimigo e o prendem rapidamente.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado até final do próximo turno do guardião.

Força Térrea: Até o final do próximo turno do guardião, o alvo também sofre uma penalidade na CA e na defesa de Reflexos igual ao modificador de Constituição do personagem.

Reprimenda do Poder da Terra

Ataque de Guardiã 17

Luzes verde-esmeralda rodopiam ao seu redor e os espíritos concedem sua própria força ao ataque.

Encontro ♦ Arma, Cura, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o guardião pode gastar um pulso de cura.

Trazer a Colheita

Ataque de Guardiã 17

O solo sofre uma terrível oscilação e explode na forma de vinhas constritoras, atrapalhando o movimento de seus inimigos no campo de batalha.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo Primário:** Uma criatura**Ataque Primário:** Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. O guardião realiza um ataque secundário numa explosão contígua 2.

Alvo Secundário: Os inimigos dentro da explosão**Ataque Secundário:** Força vs. Reflexos

Sucesso: O alvo secundário fica marcado e lento até o final do próximo turno do guardião.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 19**Assalto da Fera Atroz**

Ataque de Guardiã 19

Como um urso ou um tigre grande e feroz, você caça implacavelmente sua presa e causa ferimentos gravíssimos.

Diário ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Efeito:** O guardião ajusta 1 quadrado antes e depois do ataque.**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra)

Fracasso: Metade do dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Barragem Elétrica

Ataque de Guardiã 19

Ao brandir sua arma, ela dispara relâmpagos que serpenteiam sobre os inimigos próximos.

Diário ♦ Arma, Elétrico, Primitivo**Ação Padrão** Explosão contígua 1**Alvo:** Os inimigos dentro da explosão**Ataque:** Força vs. Reflexos

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano elétrico e o alvo fica cego e pasmo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guardião.

Golpe da Nevasca

Ataque de Guardiã 19

O frio cortante das áreas ermas do norte se propaga sobre o inimigo, aprisionando-o em gelo. Os ventos do inverno açoitam o campo de batalha e deixam os outros inimigos lentos.

Diário ♦ Arma, Congelante, Primitivo**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Fracasso no Primeiro TR: O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra).

Fracasso no Segundo TR: O alvo fica impedido em vez de imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do guardião.

Efeito: Os inimigos a até 3 quadrados do guardião, exceto o alvo, ficam lentos até o final do próximo turno do personagem.

Raios Trovejantes

Ataque de Guardiã 19

Atingindo a terra com sua arma, você desencadeia uma onda de choque com trovões que derrubam os inimigos.

Diário ♦ Arma, Primitivo, Trovejante**Ação Padrão** Rajada contígua 3**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada**Ataque:** Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano trovejante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo fica derrubado.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22**Asas de Águia**

Utilitário de Guardiã 22

Asas negras e de pontas brancas surgem em suas costas, permitindo seu voo.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo**Ação Mínima** Pessoal

Efeito: O guardião desenvolve asas que persistem até o final do encontro. Enquanto tiver asas, o guardião adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento e pode pairar.

Nascente da Vida

Utilitário de Guardiã 22

Sua ligação com os espíritos primitivos sustenta seu corpo.

Diário ♦ Cura, Primitivo**Ação Mínima** Pessoal

Efeito: O guardião gasta um pulso de cura. Além disso, até o final do encontro, o personagem adquire um valor de regeneração igual a 5 + seu modificador de Força.



Panaceia

Utilitário de Guardiã 22

Canalizando a proteção da energia primitiva, você se livra dos efeitos nocivos.

Diário ♦ Primitivo**Ação Mínima****Pessoal**

Efeito: O guardião realiza um teste de resistência com +4 de bônus de poder. O personagem também recebe +4 de bônus de poder nos testes de resistência até o final do encontro.

Renovação

Utilitário de Guardiã 22

Você extrai da terra a energia nutritiva necessária para despertar suas reservas de poder.

Diário ♦ Cura, Primitivo**Ação Mínima****Pessoal**

Efeito: O guardião gasta um pulso de cura. Além disso, o personagem recupera a utilização de um poder de ataque por encontro que já tenha utilizado durante este encontro.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 23**Aliado da Natureza**

Ataque de Guardiã 23

Sob seus pés, o solo ganha vida e empurra o inimigo contra seu ataque implacável.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão****Explosão contígua 3****Alvo:** Uma criatura dentro da explosão**Ataque Primário:** Força vs. Reflexos

Sucesso: O alvo é puxado 2 quadrados até um espaço adjacente ao guardião. Depois disso, o personagem realiza um ataque corpo a corpo secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Força +2 vs. CA**Sucesso:** 3[A] + modificador de Força de dano.

Força Térrea: Se o guardião obtiver sucesso nos dois ataques, o alvo também fica lento até o começo do próximo turno do personagem.

Assalto em Turbilhão

Ataque de Guardiã 23

Ao brandir sua arma, ela agita o vento, criando um redemoinho que o protege de ataques.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão****Explosão contígua 1****Alvo:** Os inimigos dentro da explosão**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.

Efeito: O guardião recebe +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno.

Cólera do Guardiã

Ataque de Guardiã 23

Seu golpe furioso faz com que o alvo se lembre de quão perigoso você é. Se ele ignorar esse fato, sofrerá sua ira.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão****Arma corpo a corpo****Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano. Até final do próximo turno do guardião, o alvo fica marcado e provoca ataques de oportunidade do personagem se realizar um ataque que não o inclua como alvo.

Selvageria Surpreendente

Ataque de Guardiã 23

Seu golpe é dotado de uma selvageria que tonteia o alvo, enquanto o poder que flui em seu sangue aprimora seu próximo ataque.

Encontro ♦ Arma, Primitivo**Ação Padrão****Arma corpo a corpo****Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do guardião.

Sangue Selvagem: Até o final do seu próximo turno, o guardião recebe um bônus de poder nas jogadas de ataque igual ao seu modificador de Sabedoria.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 25**Forma da Pantera Deslocadora**

Ataque de Guardiã 25

Tornando-se trêmula, sua aparência é deformada pela luz ao seu redor e você adquire um aspecto felino. Sempre que quiser, você pode realizar um ataque duplo.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo**Ação Mínima****Pessoal**

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da pantera deslocadora. Enquanto estiver nesta forma, jogue 1d20 sempre que o guardião for atingido por um ataque corpo a corpo. Num resultado de 10 ou mais, o personagem sofre apenas metade do dano do ataque.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão**Arma corpo a corpo****Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. CA**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano.**Fracasso:** Metade do dano.**Efeito:** O guardião realiza este ataque novamente contra o alvo.**Forma do Ceifador do Outono**

Ataque de Guardiã 25

Seu corpo assume o aspecto de uma árvore seca no final do outono e a morte pode ser vista ao seu redor. Seu ataques drenam a vida do inimigo e com um ataque poderoso, você pode deixá-lo totalmente debilitado.

Diário ♦ Metamorfose, Necrótico, Primitivo**Ação Mínima****Pessoal**

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do ceifador do outono. Enquanto estiver nesta forma, o guardião adquire resistência 10 vs. necrótico e o alcance de seus ataques corpo a corpo aumenta em 1. Além disso, os ataques corpo a corpo do personagem causam dano necrótico adicional igual ao modificador de Força do guardião.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão**Arma corpo a corpo****Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Força vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do guardião.

Forma do Lobo Sanguinário Ataque de Guardião 25

Seu corpo pende para frente, suas pernas se alongam e você adquire o aspecto de um lobo. Você pode realizar um único ataque selvagem para desequilibrar o inimigo, preparando-o para ser derrubado em seu próximo ataque.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardião do lobo sanguinário. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +2 de bônus no deslocamento e +4 de bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo contra alvos que estiverem sangrando. Além disso, se o personagem tiver vantagem de combate contra um alvo que atingiu com um ataque corpo a corpo, ele pode deixar o alvo derrubado.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 5[A] + modificador de Força de dano e o alvo concede vantagem de combate ao guardião (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo concede vantagem de combate ao guardião até o final do próximo turno do personagem.

Forma do Senhor da Selva Ataque de Guardião 25

Seu tórax se expande, seus braços se alongam e suas pernas se encurtam conforme você adquire o aspecto de um grande gorila. Você escala superfícies com facilidade e seus ataques poderosos posicionam os inimigos exatamente onde você quer

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardião do senhor da selva. Enquanto estiver nesta forma, o guardião adquire um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento e recebe +2 de bônus na defesa de Reflexos. Além disso, sempre que o personagem obtiver sucesso num ataque corpo a corpo, o alvo é conduzido 2 quadrados. Se o alvo já for puxado, empurrado ou conduzido pelo ataque, ele é conduzido 2 quadrados depois desse primeiro movimento forçado.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Fracasso: Metade do dano.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Golpe do Vento Gritante Ataque de Guardião 27

Ventos uivantes rodopiam ao redor de seu adversário, aprisionando-o em uma jaula de ar.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica atordoadado até o final do próximo turno do guardião.

Peso da Montanha Ataque de Guardião 27

Sua arma colide contra o inimigo e, como resposta, a própria terra estremece com uma avalanche.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano. O guardião realiza um ataque secundário numa explosão contígua 5.

Alvo Secundário: Os inimigos dentro da explosão

Ataque Secundário: Força vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 de dano.

Efeito: O alvo secundário fica lento até o final do próximo turno do guardião.

Tempestade do Guardião Ataque de Guardião 27

Enquanto golpeia o inimigo, você também invoca os espíritos da tempestade para aprisioná-lo em uma jaula de relâmpagos.

Encontro ♦ Arma, Elétrico, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre 15 de dano elétrico se ele se mover até antes do final do próximo turno do guardião.

Sangue Selvagem: O alvo sofre dano elétrico igual a 15 + o modificador de Sabedoria do guardião.

Tumba de Terra Ataque de Guardião 27

Tamanha é a força de seu ataque que o solo se abre sob os pés do inimigo, aprisionando-o na cratera.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derubado e não pode se levantar até o final do próximo turno do guardião.

Força Térrea: O alvo é conduzido um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do guardião.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Forma da Quimera

Ataque de Guardiã 29

Sua cabeça adquire o aspecto de um leão e outras duas cabeças surgem de seus ombros: uma de um bode e a outra de um dragão.

Diário ♦ Flamejante, Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da quimera. Enquanto o guardião estiver nesta forma, os inimigos que o estiverem flanqueando não obtêm vantagem de combate contra o personagem. Além disso, sempre que o guardião atingir o alvo de uma investida, este alvo é empurrado 1 quadrado ou fica derrubado.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque a seguir.

Ação Padrão

Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Força + 6 vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Forma da Renovação da Primavera

Ataque de Guardiã 29

Você é envolvido por luzes brilhantes e elas o suspendem e o preenchem de vitalidade. Essa energia pode ser reunida e liberada em uma explosão de luz causticante. Mas, ao fazê-lo, você fica desorientado temporariamente.

Diário ♦ Cura, Metamorfose, Primitivo, Radiante

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da renovação da primavera. Enquanto estiver nesta forma, o guardião adquire resistência 10 vs. necrótico. Além disso, o personagem adquire um deslocamento de voo 8 e pode pairar.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque a seguir.

Ação Padrão

Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força + 6 vs. Reflexos

Sucesso: 4d10 de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O guardião recupera todos os seus pontos de vida, mas fica atordoado até o final do seu próximo turno.

Forma do Espírito Serpente

Ataque de Guardiã 29

Você assume a forma do espírito serpente, a defensora do portal dos sonhos. O mundo se torna um cenário fantasmagórico onde você sente e vê seus inimigos. Seus olhos brilham e, à sua escolha, podem ofuscar os inimigos próximos.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo, Psíquico

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do espírito serpente. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Fortitude. Além disso, o personagem adquire sentidos sísmicos 5.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque a seguir.

Ação Padrão

Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força + 6 vs. Vontade

Sucesso: 2d10 de dano psíquico e o alvo é conduzido 5 quadrados.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo fica pasmo (TR encerra).

Forma do Guerreiro do Metal Estelar

Ataque de Guardiã 29

Sua pele endurece, adquirindo a textura de um metal negro e brilhante. Seus passos fazem o chão tremer. Ventos cósmicos giram ao seu redor, retardando os inimigos voadores. Quando ataca, sua fúria é devastadora contra os inimigos próximos.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do guerreiro do metal estelar. Enquanto estiver nesta forma, o guardião recebe +3 de bônus na CA. Além disso, enquanto um inimigo voador estiver a até 10 quadrados do personagem, o deslocamento de voo desse inimigo se torna 1.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião pode realizar o ataque com arma a seguir.

Ação Padrão

Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano. Este dano ignora as resistências do alvo.

Fracasso: Metade do dano. Este dano ignora as resistências do alvo.

CAMPEÃO CÓRNEO

“Não venha me falar de suas preocupações mediócras – estou interessado no que o mundo precisa.”

Pré-requisito: Guardião

Seu personagem comunga com os espíritos da terra e eles o consideraram digno de carregar o manto do campeão córneo. Ele transcendeu a carne e tornou-se um instrumento dos espíritos da natureza. É dele o dever de combater as criaturas pífidas da terra, exterminá-las e restaurar a majestade das áreas selvagens.

Tornar-se um campeão córneo é uma experiência inigualável. Simples preocupações que o ligavam ao mundo não existem mais. Ele encara o mundo com olhos mais abrangentes, como um organismo vivo que deve ser protegido contra as aberrações que usam suas energias vitais para fins malignos. Ele não costuma ter ligações com pessoas ou locais, sendo sua missão seu único propósito de vida. Isso faz com que muitos o vejam como alguém sem o discernimento e a preocupação com as dificuldades de cada um. Eles não se preocupam com o sofrimento pessoal, dando tanta importância às dificuldades de um indivíduo quanto uma pessoa normal daria a insetos. A principal preocupação deles envolve o mundo natural e tudo o que reside nele. Por esse motivo, de certa forma, os vínculos do campeão córneo com as pessoas são mais profundos que os de amizade, pois foram forjados daquilo que une tudo o que é vivo.



CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CAMPEÃO CÓRNEO

Ação Malévola (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque adicional e o ataque fracassa, o campeão córneo pode refazer a jogada de ataque, mas deve utilizar o novo resultado.

Perseguição Intensa (Nível 11): Quando o campeão córneo obtém sucesso num ataque de oportunidade, o inimigo fica lento até o final do seu turno.

Benção da Primavera (Nível 16): Sempre que utilizar um poder de ataque diário de guardião com a palavra-chave metamorfose, o campeão córneo pode gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

EVOCÇÕES DE CAMPEÃO CÓRNEO

Ataque Zeloso

Ataque de Campeão Córneo 11

Com um rugido, você ataca os inimigos de maneira avassaladora.

Encontro ♦ **Arma, Primitivo**

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA. Se o alvo estiver sangrando, o campeão córneo recebe +2 de bônus na jogada de ataque.

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Efeito: O campeão córneo realiza este ataque novamente contra o mesmo alvo ou um alvo diferente.

Travessia Impetuosa

Utilitário de Campeão Córneo 12

Energias primitivas rodeiam seu corpo enquanto você atravessa as fileiras inimigas no campo de batalha. Somente um tolo o atacaria nesse momento.

Encontro ♦ **Primitivo**

Ação de Movimento

Pessoal

Efeito: O campeão córneo percorre seu deslocamento. Qualquer criatura que realizar um ataque de oportunidade contra ele durante esse deslocamento sofre dano igual a 5 + o modificador de Sabedoria do personagem.

Forma do Cervo Saltador

Ataque de Campeão Córneo 20

Chifres longos nascem em sua testa e o poder primitivo acelera seus passos. Agora, sua investida tem o poder de tirar os sentidos do inimigo.

Diário ♦ **Metamorfose, Primitivo**

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardião do cervo saltador. Enquanto estiver nesta forma, o campeão córneo recebe +4 de bônus no deslocamento. Além disso, usando uma ação de movimento, o personagem percorre seu deslocamento e recebe +2 de bônus de poder na CA contra ataques de oportunidade até o final do seu turno. Durante esse deslocamento, o personagem pode se mover por espaços ocupados por inimigos, marcando-os até o final do seu próximo turno.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o campeão córneo pode realizar o ataque a seguir.

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Efeito: Antes do ataque, o guardião percorre seu deslocamento.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do campeão córneo.

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do campeão córneo.

GUARDIÃO DA CÓLERA SANGUINÁRIA

“Somos todos animais. Somente nossa arrogância nos separa de nossos irmãos selvagens.”

Pré-Requisito: Guardiã

O poder primitivo possuído por seu personagem forjou uma ligação entre ele e as criaturas da natureza do mundo. Em suas infinitas formas, ele consegue perceber o reflexo de um ser maior: a Fera Primitiva, o primeiro predador do mundo. Todos os animais predadores do mundo – sejam eles leões poderosos e lobos uivadores, ou as minúsculas doninhas ou as águias do céu aberto – guardam em seu âmago um eco distante da Fera Primitiva.

Com o compromisso de proteger o mundo, combater demônios, aberrações e outros serem que deturpam o equilíbrio da natureza, ele se sente cada vez mais próximo da perfeição que é a Fera Primitiva. Esse crescimento se reflete na fúria de seu sangue – a grande velocidade que ele adquire quando adota a forma do guardião e a fúria com que castiga os inimigos marcados por ele. No ápice dessa trilha, o personagem adquire a habilidade de assumir a forma da Fera Primitiva.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO GUARDIÃO DA CÓLERA SANGUINÁRIA

Ação Furiosa (Nível 11): O guardião da cólera sanguinária pode gastar um ponto de ação para receber um

bônus nas jogadas de ataque igual ao seu modificador de Sabedoria até o final do seu turno, em vez de realizar uma ação adicional.

Travessia da Cólera Sanguinária (Nível 11): Enquanto estiver na forma de guardião, o guardião da cólera sanguinária recebe +2 de bônus no deslocamento.

Fúria da Cólera Sanguinária (Nível 16): Quando atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo e esse inimigo está marcado pelo personagem, o guardião da cólera sanguinária recebe +2 de bônus na jogada de dano.

EVOCÇÕES DE GUARDIÃO DA CÓLERA SANGUINÁRIA

Golpe da Cólera Sanguinária

Ataque de Guardiã da Fúria de Sangue 11

Uma fúria primitiva crescendo dentro de você, irrompe no momento em que sua arma atinge o inimigo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Frenesi Protetor

Utilitário de Guardiã da Cólera Sanguinária 12

Com o auxílio dos espíritos primitivos, seus sentidos se elevam e você sente a ameaça constante dos inimigos próximos. Agora, você está pronto para atacá-los se eles ousarem ignorá-lo.

Diário ♦ Postura, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Enquanto adotar esta postura, qualquer inimigo que começar ou terminar seu turno adjacente ao guardião da cólera sanguinária fica marcado até o final do seu próximo turno.

Forma da Fera Primitiva

Ataque de Guardiã da Cólera Sanguinária 20

Seu corpo adquire o aspecto de um ser repleto de pelos e sombras, um eco do predador original, a Fera Primitiva. Reunindo sua grande força para atacar, os ferimentos causados ao inimigo são terríveis.

Diário ♦ Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da Fera Primitiva. Enquanto o guardião da cólera sanguinária estiver nesta forma, o alcance de seus ataques corpo a corpo aumenta em 1 e ele adquire alcance ameaçador.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o guardião da cólera sanguinária pode realizar o ataque a seguir.

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).



LORDE VERDEJANTE

"Eu faço parte da floresta e a floresta faz parte de mim."

Pré-Requisito: Guardião

Assim como as árvores da floresta, seu personagem extrai sua força da terra fértil, da chuva do céu que flui por toda a terra e da luz do sol. Ele aceitou a essência das árvores em seu ser e se tornou assim o protetor da floresta, o campeão que castiga a todos que tentem destruí-la. Quando ele usa seus poderes primitivos, as plantas crescem, as flores desabrocham e as árvores adquirem vida e se fortalecem. Ele prefere utilizar poderes da forma guardiã que lhe permitam assumir as formas arbóreas (como a *forma do salgueiro sentinela*, *forma do carvalho sentinela* e a *forma da sorveira sentinela*), mas mesmo quando assume outros aspectos, a terra responde com a fertilidade. Nos passos finais dessa trilha, o personagem aprende a assumir a forma de um ente, esmagando inimigos e objetos com sua arma brandida por fortes punhos de tronco.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO LORDE VERDEJANTE

Ação de Alcance (Nível 11): Quando o lorde verdejante gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional enquanto estiver numa forma guardiã, o alcance de seus ataques corpo a corpo aumenta em 1 até o final do seu turno.

Raízes Retorcidas (Nível 11): Enquanto o lorde verdejante estiver numa forma guardiã, seus inimigos consideram os quadrados adjacentes a ele como terreno acidentado e seus aliados adjacentes recebem +1 de bônus na CA.

Galhos de Ferro (Nível 16): Quando o lorde verdejante atinge um inimigo marcado por ele com um ataque corpo a corpo, ele recebe +2 de bônus na jogada de dano.

EVOCÇÕES DE LORDE VERDEJANTE

Golpe da Árvore em Queda

Ataque de Lorde Verdejante 11

Como as árvores que caem e esmagam tudo em seu caminho, sua arma derruba o inimigo ao atingi-lo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Reflexos

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.

Despertar a Floresta

Utilitário de Lorde Verdejante 12

Vinhas explodem do chão e atrapalham os movimentos dos inimigos.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Padrão Explosão contígua 3

Efeito: A explosão cria uma zona de vinhas grossas que persiste até o final do próximo turno do lorde verdejante. Os inimigos do personagem consideram a zona como terreno acidentado, enquanto seus aliados adquirem cobertura enquanto estiverem dentro dela. Usando uma ação de movimento, o guardião pode mover a zona 5 quadrados.

Sustentação Mínima: A zona persiste.



Forma do Lorde Verdejante

Ataque de Lorde Verdejante 20

Seu corpo assume a forma de um ente, com raízes brotando de seus pés, adicionando a força da terra à sua, enquanto galhos minam as forças dos inimigos.

Diário ♦ Cura, Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã do lorde verdejante. Enquanto o personagem estiver nesta forma, o alcance de seus ataques corpo a corpo aumenta em 1, ele recebe +5 de bônus nos testes de Força para quebrar objetos e seus ataques causam o triplo de dano a objetos. Além disso, no começo de cada um dos turnos do lorde verdejante, seus aliados a até 2 quadrados recuperam 5 pontos de vida.

Uma vez durante este encontro, enquanto estiver nesta forma, o lorde verdejante pode realizar o ataque a seguir.

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do lorde verdejante.

SENTINELA DA TEMPESTADE

"Sinta a fúria da tempestade, pois sou um campeão da natureza e ninguém pode me enfrentar."

Pré-Requisito: Guardião

Muitos afirmam que não existe prova maior e mais clara do poder da natureza do que a fúria descontrolada da tempestade. Nuvens carregadas, trovões ensurdecedores e relâmpagos mortais são manifestações da fúria que habita o mundo, especialmente se as leis naturais forem violadas e sua pureza corrompida. Quando os deuses e os primordiais passam do limite, quando demônios ou seres aberrantes tentar corromper a trama da realidade, a ira da tempestade – e sua chuva purificadora – são as respostas da natureza.

A maioria dos guardiões canaliza seu poder da terra. Contudo, como uma encarnação da ira da tempestade, a origem do poder do sentinela da tempestade é o céu. Relâmpagos fluem em suas veias e o trovão ressoa em seus

passos. Durante sua jornada nessa trilha, ele pode adquirir o aspecto do vento e da chuva e finalmente assumir a forma da fúria da tempestade.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO SENTINELA DA TEMPESTADE

Ação Revigorante (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque, o sentinela da tempestade pode gastar um pulso de cura usando uma ação livre depois do ataque.

Solavanco Decisivo (Nível 11): Quando o sentinela da tempestade obtém um sucesso decisivo, o ataque causa dano elétrico adicional igual ao seu modificador de Força.

Vento Eterno (Nível 16): Sempre que gastar um pulso de cura, o sentinela da tempestade recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao seu modificador de Constituição.

EVOCÇÕES DE SENTINELA DA TEMPESTADE

Pancada Trovejante

Ataque de Sentinela da Tempestade 11

Sua arma ribomba como um trovão quando atinge a terra, emitindo um trovão poderoso que derruba o alvo.

Encontro ♦ Arma, Primitivo, Trovejante

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Força vs. Fortitude

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano trovejante e o alvo fica derrubado.

Passo da Tempestade

Utilitário de Sentinela da Tempestade 12

Por um breve momento, você se torna a chuva e o vento.

Encontro ♦ Primitivo

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O sentinela da tempestade fica incorpóreo até o final do seu próximo turno. Além disso, o personagem voa um número de quadrados igual ao seu deslocamento; no final do deslocamento, o sentinela da tempestade deve aterrissar em um quadrado adjacente a um inimigo.

Forma da Cólera da Tempestade

Ataque de Sentinela da Tempestade 20

Trovões ressoam ao seu redor e sua pele adquire o aspecto cinzento e azulado das nuvens de chuva. Seus olhos brilham como relâmpagos vivos

Diário ♦ Elétrico, Metamorfose, Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o personagem assume a forma guardiã da cólera da tempestade. Enquanto o sentinela da tempestade estiver nesta forma, qualquer inimigo que começar seu turno adjacente a ele fica marcado até o final do próximo turno do personagem. Além disso, se o sentinela da tempestade puder realizar ações, o inimigo também sofre dano elétrico igual ao modificador de Constituição do personagem. No começo de cada um dos turnos do guardião, ele escolhe um inimigo em sua linha de visão e a até 3 quadrados. O inimigo escolhido sofre dano elétrico igual a 5 + o modificador de Constituição do personagem.





“A única coisa mais forte que minha fé é o fogo que uso para incinerar aqueles que ficam contra a vontade dos deuses.”

PERFIL DA CLASSE

Função: Controlador. Os invocadores convocam o poder de um deus para atacar seus inimigos à distância, para deixá-los impossibilitados de se defender e para espalhá-los aos quatro ventos. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o personagem tende ao líder ou agressor como função secundário.

Fonte de Poder: Divino. Os invocadores praticam uma forma antiga de magia divina, controlando o poder que os próprios deuses usaram em suas batalhas contra os primordiais.

Atributos Principais: Sabedoria, Constituição, Inteligência

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete, gibão, cota

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, à distância simples

Implementos: Bastões, cajados

Bônus na Defesa: +1 em Fortitude, +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de vida no Nível 1: 10 + valor de Constituição

Pontos de vida por Nível: 4

Pulsos de Cura por Dia: 6 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Religião. No nível 1, dentre as perícias a abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Arcanismo (Int), Diplomacia (Car), História (Int), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Religião (Int), Tolerância (Con)

Características de Classe: Canalizar Divindade, Conjuração Ritual, Contrato Divino

Na aurora dos tempos, os deuses que habitavam o Mar Astral combateram os primordiais do Caos Elemental, seres poderosos que moldaram o mundo a partir do vazio sem forma. Os maiores agentes mortais dos deuses nessa guerra foram os invocadores, imbuídos com uma fração do poder dos próprios deuses para combater ao seu lado. Nenhum servo mortal das divindades pode afirmar ser dotado de tamanho poder. Através de ritos de devoção, vingadores, clérigos e paladinos adquirem a habilidade de manifestar ecos desse poder, entoando preces cuidadosas e canalizando a energia divina através de seus símbolos sagrados. Seu personagem, por outro lado, canaliza o poder diretamente dos deuses. Um mero símbolo sagrado jamais poderia contê-lo, pois ele profere as palavras da criação, moldando o universo de acordo com a vontade de seu deus e a sua.

Talvez ele tenha sido treinado em um monastério secreto, ou tenha estudado em uma biblioteca onde os conhecimentos antigos do universo tenham sido preservados. Talvez ele tenha sentido a presença de seu deus em primeira mão e tenha recebido um fragmento do poder divino dentro dele. Ele pode até mesmo ser um imortal nascido na forma material e que está acordando lentamente para o fantástico poder divino que lhe é de direito. Qualquer que seja seu passado, ele está entre os servos mais fiéis dos deuses, unido em um acordo jurado para usar seu poder divino com grande cuidado. Com qual finalidade ele empunhará esse poder?

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS INVOCADORES

Os invocadores possuem as seguintes características de classe.

CANALIZAR DIVINDADE

Uma vez por encontro, o invocador pode utilizar um poder de Canalizar Divindade. O personagem começa com dois poderes de Canalizar Divindade: *expulsar mortos-vivos* e outro poder determinado por seu Contrato Divino. Um invocador pode adquirir novos poderes de Canalizar Divindade por meio de alguns talentos divinos.

CONJURAÇÃO RITUAL

Os invocadores recebem o talento Conjuração Ritual como um talento adicional, permitindo que eles realizem rituais mágicos (consulte o Capítulo 10 do *Livro do Jogador*). Eles possuem um livro de rituais com dois rituais de sua escolha que eles já dominaram: Mão do Destino e outro ritual qualquer de nível 1.

Uma vez ao dia, os invocadores podem realizar o ritual Mão do Destino sem gastar componentes.

CONTRATO DIVINO

Os invocadores manipulam um antigo poder divino que não está acessível para a maioria dos mortais – somente àqueles que fazem um contrato pessoal com uma divindade. Eles passam por muitos anos de estudo e inúmeros testes e só depois disso podem se submeter ao contrato final que os permite acesso aos poderes da classe. Alguns dizem que, durante o juramento final, o deus do invocador se manifesta rapidamente, mas os detalhes da iniciação de um invocador são um segredo bem guardado.

Escolha uma das opções abaixo. Essa escolha concede ao personagem um poder de Canalizar Divindade e uma manifestação de contrato que surte efeito sempre que o invocador utiliza um poder de ataque divino por encontro ou diário. Essa escolha também concede um bônus em alguns poderes de invocador, conforme detalhado nesse poderes.

CONTRATO DA CÓLERA

Esse tipo de invocador jurou perseguir e destruir aqueles que se opõem aos deuses. Primordiais, demônios e diabos caem diante sua magia como o trigo perante a foice.

Canalizar Divindade: O invocador recebe o poder de Canalizar Divindade *armadura da cólera*.

Manifestação do Contrato: Quando utiliza um poder de ataque divino por encontro ou diário durante o seu turno, o invocador recebe +1 de bônus nas jogadas de dano para cada inimigo que atacou com o poder.

CONTRATO DA PRESERVAÇÃO

Esse tipo de invocador recebe a missão de defender os fiéis e aliar-se com aqueles que buscam derrotar os inimigos de seu deus.

Canalizar Divindade: O invocador recebe o poder de Canalizar Divindade *repreensão do preservador*.

Manifestação do Contrato: Quando o invocador utiliza um poder de ataque divino por encontro ou diário durante o seu turno, um de seus aliados a até 10 quadrados é conduzido 1 quadrado.

IMPLEMENTOS

Os invocadores não usam símbolos sagrados, acreditando que sua magia antecede e transcende tais representações do poder divino. Em vez disso, eles usam bastões e cajados como representações do domínio dos deuses sobre o mundo. Quando empunha um bastão ou cajado mágico, o invocador adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes de invocador e de triilha exemplar de invocador que possuam a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem usar esses poderes.

VISÃO GERAL DO INVOCADOR

Características: Os poderes de um invocador buscam controlar os inimigos dele: deixando-os lentos, intirrompendo o movimento, enfraquecendo ataques ou aprisionando-os em zonas de fogo divino. Os invocadores convocam criaturas angelicais para enfrentar seus inimigos e fortalecem seus aliados para que lutem com o devido fervor divino.

Religião: Assim como os clérigos, os invocadores podem servir a qualquer divindade, embora poucos venerem deuses recém-chegados ao panteão, como A Rainha de Rapina e Vecna. Invocadores dedicados a Bahamut muitas vezes reverenciam Tiamat da mesma forma, cultuando os dois deuses como as metades de Io, o deus-dragão morto. Mais que qualquer outro personagem divino, os invocadores oferecem preces e clamam por favores de todos os deuses do panteão, uma vez que todos eles, qualquer que seja seu alinhamento, lutaram contra os primordiais.

Raças: Anões e devas se tornam invocadores particularmente eficientes; tanto a devoção dos anões aos deuses quando a herança dos devas permite que eles se encaixem melhor com a visão de mundo dos invocadores. Os eladrin e elfos, seres antigos e de vida longa, possuem a memória racial que mantêm vivas as lendas sobre as primeiras guerras entre os deuses e os primordiais. Assim sendo, os muitos membros dessas raças seguiram o caminho dos primeiros invocadores. Apesar disso, os invocadores podem ser encontrados entre membros de todas as raças.

INVOCADORES E DIVINDADES

Escolha da Divindade: Assim como outros personagens divinos, os invocadores são servos dedicados a uma ou mais divindade. A maioria devota seu tempo a um único deus, mas todos reconhecem o panteão como digno de respeito (consulte “Divindades,” no *Livro do Jogador*, pág. 20). Deferente de um clérigo que pode venerar Corellon e odiar Lolth, considerando-a uma rival e inimiga de seu deus, um invocador dedicado a Corellon reconhece Lolth e os servos dela como companheiros de arma contra as forças que buscam destruir o mundo e os deuses. Isso não quer dizer que um invocador dedicado a Corellon não pode se opor aos esquemas malignos dos seguidores de Lolth; só quer dizer que um invocador deve sempre ter uma visão ampla das coisas.

Escolha de Tendência: Diferente dos vingadores, clérigos e paladinos, os invocadores não recebem seus poderes por meio de rituais de posse ou ordenação. Eles carregam o peso do toque de seu deus em suas almas, criando um canal direto pelo qual o poder divino flui no mundo, moldado por sua vontade. Buscando deixar sua vontade em perfeita harmonia com a de seu deus, os invocadores seguem a tendência de sua divindade. Por exemplo, um invocador de Moradin deve ser leal e bondoso, um invocador de Pelor deve ser bondoso e um invocador de Ioun deve ser imparcial.

CRIANDO UM INVOCADOR

Invocadores precisam de Sabedoria – como uma expressão de seu elo com a vontade divina – para obter precisão e levar potência aos seus ataques. Todo invocador faz um contrato com um deus, um pacto no qual ele aceita se submeter a certas tarefas em troca do poder divino que ele recebe para cumpri-las com sucesso. Os dois contratos mais comuns – o Contrato da Cólera e o Contrato da Preservação – constituem as duas estruturas de invocador mais comuns. Embora eles tenham que optar por um contrato, os invocadores podem escolher quaisquer poderes quiserem para ajudá-los a cumpri-lo.

INVOCADOR COLÉRICO

Seu personagem é um instrumento da cólera divina, destruindo aqueles que ousam duvidar da extensão do poder de seu deus. Faça da Sabedoria seu atributo mais elevado, seguido de Constituição, já que a resistência física permite ao personagem suportar e canalizar essa ira. Concentre-se em poderes que tragam a ruína a seus inimigos. O invocador colérico tende ao agressor como função secundária.

Característica de Classe Sugerida: Contrato da Cólera

Talento Sugerido: Defesa do Invocador

Perícias Sugeridas: Intimidação, Intuição, Religião, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: luz vingadora, estilhaços aderentes

Poder Por Encontro Sugerido: trovão do julgamento

Poder Diário Sugerido: chama purgatória

INVOCADOR PRESERVADOR

Esse tipo de invocador defende seus aliados, combinando magias defensivas com orações que atrapalham ou impedem os ataques dos inimigos. A Sabedoria deve ser seu atributo mais elevado, seguido da Inteligência, pois ele precisa da perspicácia para proteger seus aliados. Escolha poderes que concedam benefícios defensivos aos aliados ou penalidades aos inimigos. O invocador preservador tende ao líder como função secundária.

Característica de Classe Sugerida: Contrato da Preservação

Talento Sugerido: Preservação Criteriosa

Perícias Sugeridas: Arcanismo, Diplomacia, História, Religião

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe solar, relâmpago de vanguarda

Poder Por Encontro Sugerido: lâminas de fogo astral

Poder Diário Sugerido: invocação de contenção das correntes

PODERES DE INVOCADOR

Os poderes de invocador são chamados de orações, mas não constituem de suplicações aos deuses, mas sim de uma manifestação direta do poder divino.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os invocadores possuem o poder de Canalizar Divindade *expulsar mortos-vivos*. A escolha de Contrato Divino do personagem determina o outro poder de Canalizar Divindade com o qual eles começam.

Canalizar Divindade: Armadura da Cólera

Característica de Invocador

Quando seu inimigo ataca, você invoca o poder de seu deus para se recobrir com uma aura brilhante de energia radiante.

Encontro + Divino, Radiante

Reação Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: O invocador é atingido por um inimigo a até 5 quadrados

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O alvo é empurrado 2 quadrados e sofre dano radiante igual ao modificador de Constituição do invocador.

Nível 11: 1d6 + modificador de Constituição de dano radiante.

Nível 21: 2d6 + modificador de Constituição de dano radiante.

Canalizar Divindade: Expulsar Mortos-Vivos

Característica de Invocador

Os mortos-vivos se encolhem diante de sua presença, queimados pela luz divina.

Encontro + Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os mortos-vivos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante. O alvo é empurrado 2 quadrados e fica pasmo até o final do próximo turno do invocador.

Nível 5: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Nível 11: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Nível 15: 4d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Nível 21: 5d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Nível 25: 6d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Canalizar Divindade: Repreensão do Preservador

Característica de Invocador

Você clama aos deuses para punir um inimigo que ousou ferir aqueles sob seus cuidados.

Encontro ♦ Divino

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: Um aliado do invocador é atingido por um inimigo a até 10 quadrados do personagem

Efeito: Até antes do final do seu próximo turno, o invocador recebe um bônus na próxima jogada de ataque contra o inimigo que ativou o gatilho igual ao seu modificador de Inteligência.

ORAÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Estilhaços Aderentes

Ataque de Invocador 1

Você arremessa uma esfera mágica contra os inimigos. No impacto, ela se fragmenta em centenas de minúsculas lâminas radiantes que cortam os inimigos e atrasam seus movimentos.

Sem Limite ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: Modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica lento até o final do próximo turno do invocador.

Nível 21: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Golpe Solar

Ataque de Invocador 1

Um raio de energia radiante se lança de suas mãos e banha um inimigo com uma luz causticante, forçando-o a se mover.

Sem Limite ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Especial: Este poder pode ser usado como um ataque básico à distância.

Luz Vingadora

Ataque de Invocador 1

Você castiga o inimigo com um orbe causticante de luz que queima com o fogo da vingança se seus aliados sofreram algum mal.

Sem Limite ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Se um aliado sangrando do invocador estiver adjacente ao alvo, o ataque causa dano radiante adicional igual ao modificador de Constituição do personagem.

Nível 21: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Especial: Este poder pode ser usado como um ataque básico à distância.

Raios Divinos

Ataque de Invocador 1

Raios divinos de eletricidade atingem os inimigos.

Sem Limite ♦ Divino, Elétrico, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Nível 21: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Relâmpago de Vanguarda

Ataque de Invocador 1

Raios de luz divina arqueiam de suas mãos, queimando uma área adiante. Os raios permanecem ali por algum tempo, prontos para retribuir um ataque inimigo.

Sem Limite ♦ Divino, Elétrico, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Sempre que realizar um ataque de oportunidade até antes do final do próximo turno do invocador, o alvo sofre dano elétrico igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Nível 21: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Lâminas de Fogo Astral

Ataque de Invocador 1

Lâminas cintilantes de energia radiante surgem e golpeiam os inimigos. Em seguida, elas se transformam em escudos espectrais para proteger seus aliados.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Efeito: Os aliados do invocador dentro da explosão recebem +2 de bônus de poder na CA até o final do próximo turno do personagem.

Contrato da Preservação: O bônus de poder na CA é igual a 1 + o modificador de Inteligência do invocador.

Lança do Inquisidor

Ataque de Invocador 1

Uma lança de energia cintilante corta o ar em direção ao inimigo, queimando-o com o poder dos deuses e prendendo-o ao chão.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do invocador.

Terror Astral

Ataque de Invocador 1

A energia astral flui através de você, transformando-o em um farol de terror divino que assola os inimigos.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Medo, Psíquico

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Trovão do Julgamento

Ataque de Invocador 1

Estrondos de trovões sacodem o ar ao redor de seus inimigos cada vez que você bate seu cajado no chão, deixando-os atordoados e alarmados.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma, duas ou três criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante, ou 2d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante se o alvo for uma única criatura. Além disso, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Contrato da Cólera: O alvo também é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do invocador.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Chama Purgatória

Ataque de Invocador 1

O fogo divino recai sobre seu inimigo, queimando-o a forma física e a própria essência de sua alma.

Diário ♦ Divino, Flamejante, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Convocar Anjo de Fogo

Ataque de Invocador 1

Um fragmento de luz aparece diante de você e de dentro dele surge uma figura angelical banhada em fogo.

Diário ♦ Convocação, Divino, Flamejante, Implemento

Ação Mínima À distância 5

Efeito: O invocador convoca um anjo de fogo Médio num quadrado desocupado dentro do alcance do poder. O anjo tem deslocamento 6, voo 6 (pairar). O personagem pode dar ao anjo os seguintes comandos especiais.

Ação Padrão: Explosão contígua 1; contra criaturas; Sabedoria vs. Reflexos; 1d8 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.

Ataque de Oportunidade: Corpo a corpo 1; contra uma criatura; Sabedoria vs. Reflexos; 1d8 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.

Escalão Angelical

Ataque de Invocador 1

Anjos espectrais descem repentinamente para atacar os inimigos ao seu redor e depois permanecem no lugar, ameaçando causar ainda mais dano.

Diário ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Toda vez que o alvo atacar até antes do fim do próximo turno do invocador, ele sofre 5 de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Invocação de Contenção das Correntes

Ataque de Invocador 1

Ao invocar o poder dos deuses, você sussurra palavras antigas de aprisionamento, atrapalhando o movimento dos inimigos com correntes espectrais.

Diário ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão Explosão contígua 10

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: O alvo fica lento (TR encerra).

Fracasso: O alvo fica lento até o final do próximo turno do invocador.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Chamado Divino

Utilitário de Invocador 2

Com uma palavra de poder, seus aliados se reúnem ao seu lado.

Encontro ♦ Divino

Ação Mínima À distância 10

Alvo: Um ou dois aliados

Efeito: O alvo é puxado 3 quadrados.

Emissário dos Deuses

Utilitário de Invocador 2

Sua voz ressoa como a dos deuses, compelindo os ouvintes a prestarem atenção em suas palavras.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O invocador recebe +5 de bônus de poder no próximo teste de Diplomacia ou Intimidação que realizar durante este encontro. Se realizar esse teste como parte de um Desafio de Perícia, o personagem acumula 2 sucessos se for bem-sucedido e não acumula fracassos se não for.

Mortalha da Fascinação

Utilitário de Invocador 2

Ressoando como um trovão, sua voz o recobre de majestade divina que causa admiração e respeito no coração dos ouvintes.

Encontro ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O invocador pode falar com uma voz estrondosa que permite que criatura a até 150 metros o escutem com clareza. Até antes do final do seu turno, o personagem recebe um bônus de poder nos testes de Intimidação igual ao seu modificador de Constituição.

Mortalha do Alerta

Utilitário de Invocador 2

Você invoca a proteção dos deuses, permitindo que você e seus aliados ajam alguns instantes antes do combate começar.

Diário ♦ Divino

Nenhuma Ação Explosão contígua 10

Gatilho: O invocador e seus aliados realizam um teste de iniciativa no começo de um encontro

Alvo: O invocador e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Cada alvo recebe um bônus no teste de iniciativa igual a 2 + o modificador de Inteligência do invocador.

**Muralha de Luz**

Utilitário de Invocador 2

Você molda a energia divina na forma de uma muralha comprida e brilhante.

Diário ♦ Conjuração, Divino

Ação Mínima Muralha de área 5 a até 10 quad.

Efeito: O invocador conjura uma muralha de energia divina. A muralha pode ter até 1 quadrado de altura e persiste até o final do próximo turno do personagem. Enquanto estiverem dentro da muralha, os aliados do invocador recebem +1 de bônus de poder na CA e qualquer aliado que começar seu turno dentro da muralha recebe 5 pontos de vida temporários.

Sustentação Mínima: A muralha persiste.

Martelo Solar

Ataque de Invocador 3

Forjado da própria luz da Cidade Brilhante de Hestavar, o martelo solar brilha mais forte com o sofrimento crescente de seus aliados. Você invoca o martelo para arrebatar seus inimigos com uma intensa luz radiante.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Se um aliado sangrando do invocador estiver dentro da explosão, o ataque causa 2 de dano radiante adicional.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 3**Correntes de Carceri**

Ataque de Invocador 3

Com essa magia, o poder da prisão de Carceri é invocado, criando correntes vermelhas ao redor dos inimigos, atrapalhando o movimento deles.

Encontro ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do invocador.

Glifo do Aprisionamento

Ataque de Invocador 3

Um símbolo divino da censura se forma ao redor de seus inimigos, queimando-os e brilhando com luz radiante. Se eles se moverem de suas posições, o símbolo explode com luz causticante.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Se o alvo se mover até antes do final do seu próximo turno, ele sofre 5 de dano radiante.

Oferenda de Justiça

Ataque de Invocador 3

Você convoca os deuses, ordenando justiça contra um inimigo que ousou atacá-lo ou seus aliados, ao mesmo tempo em que clama perdão para um inimigo que não atacou.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Efeito: Se até antes do final do seu próximo turno o alvo atacar o invocador ou um aliado dele, ele sofre 2d10 + o modificador de Sabedoria do personagem de dano radiante no final desse turno. Se até antes do final do seu próximo turno o alvo não atacar o invocador ou um aliado dele, ele recebe 5 pontos de vida temporários no final desse turno.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Correntes Aderentes do Justiciar

Ataque de Invocador 5

Você convoca as correntes de Rathos, um exarca dos deuses que tem o dever de capturar anjos renegados. Essas correntes brilhantes e azuis irrompem do solo e prendem seus inimigos no lugar.

Diário ♦ Divino, Energético, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano energético e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do invocador.

Ícone do Terror

Ataque de Invocador 5

Você invoca o Ícone do Terror, uma imagem usada no passado para sequestrar criaturas dessa realidade e levá-las para o Reino Distante. As criaturas próximas a você recuam de medo quando sentem esse ícone em suas mentes.

Diário ♦ Divino, Implemento, Medo, Psíquico

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Contrato da Cólera: O alvo é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Constituição do invocador.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Lâmina da Vingança

Ataque de Invocador 5

Uma forma espectral, como a de um anjo brilhante, aparece em meio aos inimigos. Apesar de ser indistinta e incorpórea, a figura angelical possui uma lâmina curva que parece sólida e está preparada para atacar um inimigo que ameaçar seus aliados.

Diário ♦ Conjuração, Divino, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Efeito: O invocador conjura uma lâmina de vingança num quadrado desocupado dentro do alcance do poder que persiste até o final do próximo turno do personagem. A lâmina ocupa 1 quadrado. Os inimigos do invocador não podem se mover através desse espaço, mas seus aliados podem. A lâmina pode flanquear inimigos em conjunto com o invocador ou seus aliados. Além disso, o personagem pode realizar o ataque a seguir usando a lâmina.

Interrupção Imediata Corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo a até 10 quadrados da lâmina atinge um aliado do invocador

Efeito: Antes do ataque, o invocador move a lâmina para um quadrado adjacente ao inimigo que ativou o gatilho.

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Sustentação Mínima: A lâmina persiste e o invocador pode movê-la 5 quadrados.

Orbe Abrasador

Ataque de Invocador 5

Um sol em miniatura aparece em meio aos inimigos, cegando-os com uma radiância divina.

Diário ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica cego (TR encerra).

Contrato da Preservação: O alvo também fica pasmo até o final do próximo turno do invocador.

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do invocador.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Escudo de Luz

Utilitário de Invocador 6

Um brilho de luz atinge os olhos do inimigo, interrompendo o ataque dele contra seu aliado.

Encontro ♦ Divino

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: Um inimigo a até 10 quadrados do invocador realiza uma jogada de ataque contra um aliado do personagem

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O alvo sofre -3 de penalidade na jogada do ataque que ativou o gatilho. Se o ataque obtiver sucesso e causar dano, o invocador pode fazer com que seu aliado seja conduzido 1 quadrado depois que o dano for causado.

Exigir Justiça

Utilitário de Invocador 6

Você manipula o destino a seu favor conforme um aliado tenta se livrar de um efeito maléfico ou um inimigo tenta escapar de sua magia.

Encontro ♦ Divino

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: Uma criatura a até 10 quadrados do invocador realiza um teste de resistência

Alvo: A criatura que ativou o gatilho

Efeito: O alvo refaz o teste de resistência e deve utilizar o novo resultado.

Passo Astral

Utilitário de Invocador 6

Você cria passagens temporárias através do Mar Astral, teleportando seus aliados e a si mesmo através de pequenas distâncias.

Diário ♦ Divino, Teleporte

Ação de Movimento Explosão contígua 5

Alvo: O invocador e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Cada alvo é teleportado 3 quadrados.

Contrato da Preservação: Cada alvo é teleportado um número de quadrados igual a 3 + o modificador de Inteligência do invocador.

Resistência Compartilhada

Utilitário de Invocador 6

Durante a antiga guerra, os deuses atuaram como um só contra seus inimigos primordiais. Sua magia pode ajudar você e seus aliados a suportarem o combate como um único ser, dividindo os ferimentos em prol do grupo.

Diário ♦ Divino

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: Um aliado a até 10 quadrados do invocador sofre dano de um ataque

Alvo: O aliado que ativou o gatilho

Efeito: O invocador ou um de seus aliados a até 10 quadrados sofre o dano do ataque que ativou o gatilho em vez do alvo, mas o alvo ainda sofre quaisquer outros efeitos do ataque.

Símbolo da Esperança

Utilitário de Invocador 6

Você conjura um símbolo brilhante de esperança, que renova os esforços de seus aliados contra o inimigo.

Diário ♦ Conjuração, Divino

Ação Mínima À distância 10

Efeito: O invocador conjura um símbolo da esperança num quadrado desocupado dentro do alcance do poder. O símbolo persiste até o final do próximo turno do personagem. Qualquer aliado do invocador a até 5 quadrados do símbolo recebe +2 de bônus de poder nos testes de resistência e, se começar seu turno a até 5 quadrados do símbolo, recebe 5 pontos de vida temporários.

Sustentação Mínima: O símbolo persiste.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Invocar Obediência

Ataque de Invocador 7

Quando seu corpo é tomado pela glória, seus inimigos descobrem que devem se curvar diante de você ou sofrer sua ira.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Psíquico

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Efeito: Antes do ataque, o alvo pode escolher ficar derrubado usando uma ação livre. Este ataque fracassa automaticamente contra criaturas derrubadas.

Contrato da Cólera: Cada alvo derrubado sofre 1d6 de dano psíquico.

Ataque: Sabedoria + 5 vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Olho Pernicioso do Julgamento

Ataque de Invocador 7

Você fixa seu olhar furioso em um grupo de inimigos, causando neles medo e reverência.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Medo, Psíquico

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

Raio do Sol Nascente

Ataque de Invocador 7

Um suave raio de luz dança atravessando os inimigos. A intensidade dessa luz aumenta até começar a queimar a carne dos inimigos e debilitar a visão deles.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Até o final do próximo turno do invocador, o alvo não tem linha de visão para as criaturas a mais de 3 quadrados dele.

Trovão dos Céus

Ataque de Invocador 7

Um raio crepitante de energia azulada salta de seu cajado, afastando os inimigos atingidos.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano trovejante e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Contrato da Preservação: O alvo é empurrado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Inteligência do invocador.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Chamas Azul-Celeste

Ataque de Invocador 9

Textos antigos falam do Selo Azul-Celeste, um poderoso símbolo usado para aprisionar criaturas do além do cosmos. Você invoca esse símbolo, criando uma fonte de radiância que cega todos que escaparem de seu poder.

Diário ♦ Divino, Implemento, Radiante, Zona

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de luz azul-celeste que persiste até o final do próximo turno do invocador. Qualquer criatura que começar seu turno dentro da zona e deixá-la, fica cega (TR encerra).

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Convocar Anjo da Lâmina

Ataque de Invocador 9

Você traça uma runa brilhante no ar e uma figura angelical salta dela, portando as espadas gêmeas da vingança e da dor.

Diário ♦ Convocação, Divino, Implemento

Ação Mínima À distância 5

Efeito: O invocador convoca um anjo da lâmina Médio num quadrado desocupado dentro do alcance do poder. O anjo tem deslocamento 6, voo 6 (pairar) e recebe +4 bônus na CA. O personagem pode dar ao anjo os seguintes comandos especiais.

Ação Mínima: Corpo a corpo 1; contra uma criatura; Sabedoria vs. Fortitude; 1d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Ataque de oportunidade: Corpo a corpo 1; contra uma criatura; Sabedoria vs. Reflexos; 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento até o final do seu próximo turno.

Quádrupla Invocação da Perdição

Ataque de Invocador 9

Quando você profere os quatro versos do juízo final, seus inimigo reuam temerosos com o entusiasmo pela batalha diminuído.

Diário ♦ Divino, Implemento, Medo, Psíquico

Ação Padrão Explosão contígua 10

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica pasmo (TR encerra)

Fracasso: O alvo fica pasmo até o final do próximo turno do invocador.

Efeito: Até o final do encontro, qualquer criatura que realizar um ataque contra o invocador sofre 5 de dano psíquico.

Visões do Paraíso

Ataque de Invocador 9

Você entoa sete palavras de paz, colocando o inimigo num estado similar ao de um sonho, enquanto visões do paraíso nublam sua mente.

Diário ♦ Divino, Encanto, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica impossibilitado de realizar ataques (TR encerra). Sempre que for atacado, o alvo pode realizar um teste de resistência contra esse efeito.

Fracasso: O alvo fica impossibilitado de realizar ataques até o final do seu próximo turno. Se o alvo for atacado antes do final do seu próximo turno, esse efeito se encerra.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Abrigo do Mártir

Utilitário de Invocador 10

Você libera um escudo de energia divina que desvia para você um ataque sofrido por um aliado.

Diário ♦ Divino

Interrupção Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um aliado a até 10 quadrados do invocador é atingido por um ataque de área ou contíguo

Efeito: O ataque que ativou o gatilho atinge o invocador em vez de seu aliado.

Contrato de Resistência

Utilitário de Invocador 10

Você oferece sua energia vital em prol de seus amigos.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, sempre que um aliado do invocador a até 10 quadrados dele puder gastar um pulso de cura, o personagem pode gastar o pulso de cura no lugar dele usando uma ação livre. O invocador gasta o pulso de cura mas não recupera pontos de vida e o aliado recupera pontos de vida como se ele tivesse gasto um pulso de cura.

Renovação Divina

Utilitário de Invocador 10

Você fortifica seus aliados com o poder que sustenta a vida.

Diário ♦ Divino

Ação Padrão

À distância 10

Alvo: Um ou dois aliados com dois pulsos de cura ou menos

Efeito: Cada alvo recupera um pulso de cura.

Semblante Angelical

Utilitário de Invocador 10

Depois do ataque do inimigo, você se transforma na imagem de um anjo da morte. Tomado pelo terror, o inimigo recua.

Encontro ♦ Divino, Medo

Interrupção Imediata Explosão contígua 5

Gatilho: O invocador é atacado por um inimigo a até 5 quadrados

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O alvo sofre -2 de penalidade na jogada do ataque que ativou o gatilho. Depois de resolver o ataque, o alvo é empurrado 3 quadrados.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Compelir Atenção

Ataque de Invocador 13

Com um tom de autoridade em sua voz, você força um inimigo a parar.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Psíquico

Ação Padrão

À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do invocador.

Efeito: O invocador recebe +5 de bônus nos testes de Diplomacia e Intimidação contra o alvo até o final do seu próximo turno.

Pilar da Chama Guardiã

Ataque de Invocador 13

Você sussurra uma palavra divina que ressoa como um trovão distante quando um pilar de chamas explode ao redor de seus inimigos.

Encontro ♦ Divino, Flamejante, Implemento, Zona

Ação Padrão

Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.

Efeito: A explosão cria uma zona de fogo divino que persiste até o final do próximo turno do invocador. Quando um inimigo dentro da zona deixa a zona ou realiza um ataque contra o invocador ou um aliado dele fora da zona, esse inimigo sofre 5 de dano flamejante.

Selo do Herege

Ataque de Invocador 13

Você coloca uma marca divina em seus inimigos, chamando a atenção da ira divina contra eles.

Encontro ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma, duas ou três criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano, ou 3d8 + modificador de Sabedoria de dano se o alvo for uma única criatura. O alvo sofre -5 de penalidade em um teste de resistência à escolha do invocador até antes do final do próximo turno do personagem.

Contrato da Cólera: O alvo sofre -5 de penalidade nos testes de resistência até antes do final do próximo turno do invocador.

Ventos de Celéstia

Ataque de Invocador 13

Você convoca os ventos que sopram nos planaltos de Celéstia para espalhar os inimigos.

Encontro ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados ou fica derrubado.

Contrato da Preservação: O alvo é conduzido um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Inteligência do invocador ou é conduzido 1 quadrado e depois fica derrubado.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Marca do Anátema

Ataque de Invocador 15

Uma marca de anátema é colocada num inimigo, um selo brilhante que queima a pele e fere os aliados de seu alvo.

Diário ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante e 10 de dano radiante contínuo (TR encerra).

Fracasso no Primeiro TR: 15 de dano radiante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e 5 de dano radiante contínuo (TR encerra).

Efeito: Sempre que o alvo fracassar num teste de resistência contra o dano contínuo, os inimigos do invocador a até 5 quadrados dele sofrem 5 de dano radiante.

Martelo de Deuses

Ataque de Invocador 15

Um martelo de guerra fulgurante e spectral aparece sobre seus inimigos e cai sobre eles, criando um estrondo trovejante. Ele é uma imagem de Guldarak, moldado pelos deuses a partir do puro trovão para expulsar os primordiais das profundezas do mundo.

Diário ♦ Divino, Implemento, Trovejante, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Os alvos ficam derrubados. Além disso, a explosão cria uma zona de trovões ressoantes que persiste até o final do próximo turno do invocador. No começo do próximo turno do personagem, as criaturas que estiverem dentro da zona ficam derrubadas.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Muralha de Lâminas

Ataque de Invocador 15

Estilhaços de aço astral são atraídos para o mundo e formam uma muralha mortal de lâminas giratórias. Ao seu comando, partes das muralhas se lançam contra os inimigos.

Diário ♦ Conjuração, Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Muralha de área 8 a até 20 quad.

Efeito: O invocador conjura uma muralha de lâminas radiantes em quadrados desocupados dentro do alcance do poder. A muralha pode ter até 4 quadrados de altura e persiste até o final do próximo turno do personagem. A muralha concede cobertura ao invocador e seus aliados. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da muralha sofre 2d10 + o modificador de Sabedoria do personagem de dano radiante.

Enquanto estiver a até 5 quadrados da muralha, o invocador pode realizar o ataque a seguir.

Ação Padrão À distância 10

Efeito: Antes do ataque, remova 1 quadrado da muralha.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Sustentação Mínima: A muralha persiste.

Três Faróis do Crepúsculo

Ataque de Invocador 15

Nos dias mais sombrios de sua guerra contra os primordiais, os deuses usaram três faróis brilhantes para se guiar pelo Mar Astral. Esses faróis brilham até hoje, enganando seus inimigos e guiando seus aliados em segurança.

Diário ♦ Divino, Implemento, Radiante, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de luz brilhante que persiste até o final do encontro. Usando uma ação mínima, o invocador pode teleportar uma criatura dentro da zona 5 quadrados.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Caminhar Entre Mundos

Utilitário de Invocador 16

Os deuses construíram muitas passagens extraplanares ao longo do tempo e do espaço para auxiliar suas batalhas contra os primordiais. Você conhece muitos desses caminhos.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima À distância 10

Alvo: O invocador ou um aliado

Efeito: O alvo adquire alternância até o final do próximo turno do invocador.

Sustentação Mínima: O efeito persiste.

Contrato da Vida

Utilitário de Invocador 16

Você cria um pacto divino com um de seus aliados, oferecendo sua força e a força de seus amigos, se ele assim precisar.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: O invocador ou um aliado dentro da explosão

Efeito: Até o final do encontro, o invocador e seus aliados podem retomar o fôlego tanto para receber os benefícios normais ou para conceder esses benefícios ao alvo. Um doador gasta um pulso de cura mas não recupera pontos de vida nem recebe o bônus nas defesas, enquanto o alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura e recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do próximo turno do doador.

Escudo da Justiça

Utilitário de Invocador 16

Pela justiça dos deuses, seu aliado será protegido e seu inimigo será abatido pela ruína.

Encontro ♦ Divino

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: Um inimigo a até 10 quadrados do invocador realiza uma jogada de ataque contra um aliado do personagem

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O alvo sofre -4 de penalidade na jogada de ataque que ativou o gatilho. Até o final do próximo turno do invocador, qualquer atacante recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra o alvo.

Ícone da Vida

Utilitário de Invocador 16

Você invoca o símbolo da vida, um ícone reluzente de ouro que traz os espíritos de seus aliados de volta a seus corpos mortais, mesmo quando a morte insiste em querer levá-los.

Diário ♦ Divino, Zona

Ação Mínima Explosão de área 5 a até 20 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona de luz dourada que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do invocador recebem +5 de bônus nos testes de resistência contra a morte e, se obtiverem um resultado natural de 20 em um teste de resistência contra a morte, podem gastar dois pulsos de cura em vez de um.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Débito de Sangue

Ataque de Invocador 17

Cada ferimento causado por seu inimigo aumenta a dívida de sangue e convida a vingança de seus aliados.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Até o final do próximo turno do invocador, as criaturas atacadas pelo alvo recebem +2 de bônus na próxima jogada de ataque contra ele.

Contrato da Cólera: O bônus na jogada de ataque é igual a 1 + o modificador de Constituição do invocador.

Glifo da Radiância

Ataque de Invocador 17

Você invoca um glifo de radiância, uma ferramenta usada pelos deuses para iluminar os reinos mais escuros e para cegar seus inimigos com a luz intolerável desse símbolo.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica cego até o final do próximo turno do invocador.

Glifo das Três Lâminas

Ataque de Invocador 17

Em eras passadas, os deuses forjaram três lâminas sagradas que podiam cercar e aprisionar os primordiais mais poderosos. Você invoca essas armas para aprisionar seus inimigos em um aro de lâminas espectrais.

Encontro ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 1 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano. Se o alvo se mover mais que 1 quadrado até antes do final do próximo turno do invocador, ele sofre 5 de dano.

Contrato da Preservação: Se o alvo se mover mais que 1 quadrado até antes do final do próximo turno do invocador, ele sofre dano igual a 5 + o modificador de Inteligência do personagem.

Maldição de Haemnathuun

Ataque de Invocador 17

Você invoca um eco distante da maldição que transformou o fantástico primordial Haemnathuun em uma estátua, aprisionando por alguns momentos seus inimigos em pedra.

Encontro ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica imobilizado e psmo até o final do próximo turno do invocador.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 19

Convocar Anjo da Luz

Ataque de Invocador 19

Você traça uma runa brilhante no ar e um anjo trajando uma armadura de prata brilhante salta de dentro dela. O anjo porta um mangual que termina em um orbe de pura radiância.

Diário ♦ Convocação, Divino, Implemento, Radiante

Ação Mínima À distância 10

Efeito: O invocador convoca um anjo de luz Médio num quadrado desocupado dentro do alcance do poder. O anjo tem deslocamento 6, voo 8 (pairar) e recebe +4 de bônus na CA e +2 de bônus nas demais defesas. Qualquer inimigo que começar seu turno adjacente ao anjo fica marcado por ele até o final do próximo turno do invocador. O personagem pode dar ao anjo os seguintes comandos especiais.

Ação Mínima: Corpo a corpo 1; contra uma criatura; Sabedoria vs. Reflexos; 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante e até o final do próximo turno do invocador, o alvo não tem linha de visão para criaturas a mais que 5 quadrados dele.

Ataque de Oportunidade: Corpo a corpo 1; contra uma criatura; Sabedoria vs. Reflexos; 1d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Maldição de Gartak

Ataque de Invocador 19

O exarca Gartak traiu os deuses. Ele foi amaldiçoado para que o próximo golpe mortal desferido por ele também fosse causado a ele.

Diário ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: Sempre que obtiver sucesso num ataque, o alvo sofre 10 de dano. Esse efeito se encerra no final do turno do alvo se ele não realizou nenhum ataque desde o final do seu último turno.

Tempestade Astral

Ataque de Invocador 19

Você rompe a muralha entre o mundo natural e o reino astral, fazendo uma tempestade de energia divina atingir seus inimigos, espalhando-os antes de se dissipar.

Diário ♦ Divino, Implemento**Ação Padrão** Explosão de área 2 a até 10 quad.**Alvo:** As criaturas dentro da explosão**Ataque:** Sabedoria vs. Fortitude**Sucesso:** 7d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 5 quadrados e fica derrubado.**Fracasso:** Metade do dano e o alvo é conduzido 3 quadrados e fica derrubado.**Tumba de Magrym**

Ataque de Invocador 19

Você invoca o nome de Magrym — um exarca da pedra e da escuridão que auxiliou a construir a prisão de Carceri — para sepultar seus inimigos.

Diário ♦ Conjuração, Divino, Implemento**Ação Padrão** Explosão de área 1 a até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma tumba de pedra branca. A tumba preenche o espaço da explosão e deve estar numa superfície sólida. A tumba é um obstáculo sólido e pode ser atacada como um objeto: CA 6, Fortitude 10, Reflexos 5 e 60 pontos de vida. Quando for destruída, a tumba se esfarela e transforma-se num terreno acidentado.

Quando surge, a tumba realiza o seguinte ataque.

Alvo: As criaturas dentro da explosão**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo desaparece dentro da tumba. Enquanto estiver dentro da tumba, o alvo fica pasmo e não tem linha de visão nem linha de efeito para qualquer nada, senão a tumba. O alvo só pode realizar ataques corpo a corpo e contíguos contra a tumba. Quando ela for destruída, o alvo reaparece no espaço que ocupava ou no espaço desocupado mais próximo.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é conduzido para fora da explosão, para o espaço desocupado mais próximo.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22**Abrigo da Luz Divina**

Utilitário de Invocador 22

Você recobre seu corpo com uma coluna de luz cegante que sustenta sua vida e o protege do perigo.

Diário ♦ Divino, Cura**Ação Padrão** Pessoal

Efeito: O invocador pode gastar dois pulsos de cura e adquirir imunidade a todos os tipos de dano até o começo do seu próximo turno. Se o personagem atacar voluntariamente até antes do final do seu próximo turno, ele sofre dano igual ao seu valor da condição sangrando.

Contrato de Vingança

Utilitário de Invocador 22

Você forja um contrato com seu aliado. Qualquer um tolo o bastante para atacá-lo sentirá sua ira.

Diário ♦ Divino**Ação Mínima** Explosão contígua 10**Alvo:** O invocador ou um aliado dentro da explosão

Efeito: Todas as marcas impostas sobre o alvo se encerram. Até o final do encontro ou até o alvo marcar uma criatura, sempre que uma criatura ataca o alvo, o personagem e seus aliados recebem +4 de bônus de poder nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do próximo turno do invocador.

Invocar Forma Angelical

Utilitário de Invocador 22

Você transforma parcialmente um aliado em um anjo e ele agora pode voar com asas divinas.

Diário ♦ Divino, Metamorfose**Ação Mínima** À distância 10**Alvo:** O invocador ou um aliado

Efeito: Até o final do encontro, o alvo adquire um deslocamento de voo 8 e pode pairar.

Invocar Heroísmo

Utilitário de Invocador 22

Os maiores heróis dos deuses lutaram com a fúria de duas criaturas. Você concede essa dádiva a um aliado.

Diário ♦ Divino**Ação Mínima** À distância 20**Alvo:** Um aliado

Efeito: O alvo recebe uma ação padrão adicional durante seu próximo turno.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 23**Cascata dos Cinco Sóis**

Ataque de Invocador 23

Você invoca o poder dos cinco sóis — um grupo de estrelas que os deuses usavam para navegar pelo Mar Astral quando os primordiais ameaçaram extinguir toda a luz — para queimar seus inimigos com energia radiante.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante**Ação Padrão** Explosão de área 2 a até 10 quad.**Alvo:** As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos. O invocador faz um número de jogadas de ataques igual ao número de alvos e então escolhe um resultado para cada um alvo.

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante.**Chamas Vingativas**

Ataque de Invocador 23

Uma barragem de orbes flamejantes preenche o espaço com chamas duradouras que cercam os inimigos.

Encontro ♦ Divino, Flamejante, Implemento**Ação Padrão** Explosão de área 2 a até 10 quad.**Alvo:** As criaturas dentro da explosão**Ataque:** Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e se o alvo se mover até antes do final do próximo turno do invocador, ele sofre 10 de dano flamejante.

Contrato da Cólera: Se o alvo se mover até antes do final do próximo turno do invocador, ele sofre dano flamejante igual a 10 + o modificador de Constituição do personagem.

Palavra de Reprimenda

Ataque de Invocador 23

Com uma palavra de censura divina, você assola a mente do inimigo e atrapalha seus ataques.

Encontro ♦ Divino, Implemento**Ação Padrão** À distância 10**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do invocador.

Contrato da Preservação: Até o final do próximo turno do invocador, o alvo também sofre uma penalidade nas jogadas de ataque igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Tempestade de Celéstia Ataque de Invocador 23

Você invoca as tempestades que às vezes ressoam sobre os picos mais elevados de Celéstia, usando seus ventos e trovões para dispersar o inimigo.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante e o alvo é conduzido para um espaço desocupado dentro da explosão.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Antífona da Primeira Alvorada Ataque de Invocador 25

Quando os deuses desferiram o golpe final contra aqueles que buscavam destruir o cosmos, a aurora do primeiro dia trouxe morte aos inimigos e vida aos amigos sobreviventes.

Diário ♦ Cura, Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão contígua 10

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 6d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Os aliados do invocador dentro da explosão podem gastar um pulso de cura.

Chuva de Fogo Incolor Ataque de Invocador 25

Lendas antigas contam sobre o fogo que caiu dos céus por um ano inteiro aniquilando uma nação de magos que tentava destronar os deuses.

Diário ♦ Divino, Flamejante, Implemento, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de fogo incolor que persiste até o final do próximo turno do invocador. No começo do turno do personagem, cada criatura dentro da zona sofre 3d10 + o modificador de Sabedoria do invocador de dano flamejante.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

Invocar os Caídos Ataque de Invocador 25

Durante a batalha final, os deuses usaram seus aliados caídos como armas terríveis. As cinzas dos deuses mortos sufocavam, cegavam e destruíam seus inimigos. Agora você invoca esses restos mortais contra seus próprios inimigos.

Diário ♦ Divino, Implemento, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo sofre 10 de dano contínuo e fica cego (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do invocador.

Efeito: A explosão cria uma zona de escuridão leve que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, o invocador e seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque de poderes divinos.

Torturante Invocação de Dor Ataque de Invocador 25

Suas palavras convocam uma dor que envia ondas de agonia contra seus inimigos. O mais simples toque os fazem se dobrar de dor.

Diário ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica pasmo e sofre 10 de dano adicional sempre que for atingido por um ataque corpo a corpo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Enxame de Aço Astral Ataque de Invocador 27

Você roga aos deuses um enxame de lâminas astrais para atacar seus inimigos. As lâminas seguem seus comandos, cortando os inimigos que avançarem ou que tentarem se separar.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de lâminas que persiste até o final do próximo turno do invocador. Escolha o efeito da zona: Cada alvo atingido pelo ataque sofre 10 de dano se encerrar seu próximo turno dentro da zona ou sofre 10 de dano se encerrar seu próximo turno fora da zona.

Invocar Terror Ataque de Invocador 27

Você invoca palavras de medo que foram conjuradas pelos deuses de outrora para aprisionar os primordiais até os dias de hoje.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Medo, Psíquico

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo percorre metade do seu deslocamento, afastando-se do invocador, evitando quadrados perigosos e terrenos acidentados se puder.

Contrato da Cólera: Até o começo do próximo turno do invocador, os ataques de oportunidade que atingirem o alvo causam dano adicional igual o modificador de Constituição do personagem.

Oferenda de Paz Ataque de Invocador 27

Você invoca as palavras dos deuses, oferecendo a um oponente um momento de descanso. Se o oponente ou seus aliados quebrarem esse acordo, os deuses os julgarão.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Um inimigo

Efeito: Se o alvo atacar até antes do final do próximo turno do invocador, ele sofre 4d10 + o modificador de Sabedoria do personagem de dano radiante. Se o invocador ou um de seus aliados atacar o alvo até antes do final do próximo turno do personagem, o alvo recebe 10 pontos de vida temporários e +5 de bônus na próxima jogada de ataque.

Contrato da Preservação: O invocador e seus aliados recebem +2 de bônus de poder em todas as defesas até o final do próximo turno do personagem.

Palavra de Aniquilação

Ataque de Invocador 27

Sussurrando uma palavra de aniquilação, você ameaça seus inimigos com a promessa do fim iminente.

Encontro ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 4d10 + modificador de Sabedoria de dano.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Convocar Anjo da Vitória

Ataque de Invocador 29

Com um grande grito, você clama aos deuses por ajuda contra os inimigos. Um anjo da vitória, membro da hoste angelical que derrotou os primordiais, responde ao seu chamado.

Diário ♦ Divino, Implemento, Convocação

Ação Mínima À distância 20

Efeito: O invocador convoca um anjo da vitória Médio num quadrado desocupado dentro do alcance do poder. O anjo tem deslocamento 6, voo 8 (pairar) e recebe +4 de bônus na CA e +2 de bônus nas demais defesas. O personagem pode dar ao anjo os seguintes comandos especiais.

Ação Mínima: Corpo a corpo 1; contra uma criatura; Sabedoria vs. Vontade; 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do invocador.

Ação Padrão: Explosão contígua 2; contra inimigos; Sabedoria vs. Reflexos; o alvo é puxado 1 quadrado e fica lento até o final do próximo turno do invocador.

Ataque de Oportunidade: Corpo a corpo 1; contra uma criatura; Sabedoria vs. Vontade; 2d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Fogos do Portão Prateado

Ataque de Invocador 29

Você invoca o poder do Portão Prateado, uma prisão que guarda um primordial cujo nome já foi esquecido. A radiância do portão se projeta para o exterior, consumindo o inimigo e marcando-o com um anátema. Somente um tolo permanecerá próximo desse portão enquanto você encomenda a alma do inimigo para os deuses.

Diário ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 7d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo sofre 10 de dano radiante contínuo (TR encerra).

Até que o alvo obtenha sucesso num teste de resistência contra o dano contínuo, qualquer inimigo sofre 10 de dano radiante sempre que terminar seu turno a até 5 quadrados do alvo.

Invocar a Escuridão Absoluta

Ataque de Invocador 29

Uma esfera de escuridão absoluta aparece entre os oponentes quando você cria um portal para o espaço vazio entre os planos. A esfera ataca e atrai seus inimigos.

Diário ♦ Divino, Implemento, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 20 quad.

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 6d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de escuridão total que persiste até o final do próximo turno do invocador. Além disso, qualquer criatura que começar seu turno dentro da zona sofre 10 de dano, é conduzida 1 quadrado em direção ao centro da zona e fica lento até o final do seu próximo turno. O personagem pode desfazer a zona usando uma ação mínima.

Sustentação Mínima: A zona persiste e o invocador pode aumentar sua área em 1 até o tamanho máximo de uma explosão 5.

Palavra dos Deuses

Ataque de Invocador 29

Falando com a autoridade dos deuses, você profere uma palavra de comando. Todos que a ouvem devem obedecer ou sofrer as consequências.

Diário ♦ Divino, Encanto, Implemento, Psíquico

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: O alvo fica dominado (TR encerra).

Efeito Posterior: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Fracasso: 6d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.



ASPECTO ANGELICAL

"Eu sou um com os anjos que servem meu deus."

Pré-requisito: Invocador



Durante a guerra dos deuses contra os primordiais, os invocadores eram seus servos mortais mais confiáveis, donos do poder divino bruto reservado somente para os agentes imortais dos deuses, os anjos. Com o tempo, a distinção entre os invocadores mortais prediletos e os próprios anjos ficou difícil de ser definida. Alguns invocadores eram dotados de tanto poder divino que assumiram aspectos angelicais. Alguns anjos, por outro lado, exauriram-se de tal maneira de sua energia divina que assumiram corpos materiais de invocadores, limitando voluntariamente seu poder para servir mais efetivamente como agentes divinos no mundo.

Um desses foi o caminho trilhado por seu personagem, um caminho que o levou até aqui. Ele não é inteiramente mortal, nem um anjo, mas algo entre os dois. Como um aspecto angelical, ele consegue canalizar a energia divina através de seu corpo mortal para assumir características angelicais como uma resistência contra as forças da luz e das trevas, uma presença fantástica que causa medo nos corações de todos que tentem atacá-lo, asas para percorrer o campo de batalha e ataques poderosos dignos de um anjo.

Se ele nasceu como um mortal, essa transformação é um novo começo; ele está no limiar de se tornar algo mais e a imortalidade o espera. Se ele sempre foi um ser angelical disfarçado em carne, o véu começa a se dissipar e sua verdadeira natureza será revelada. De qualquer modo, os inimigos têm muito a temer.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ASPECTO ANGELICAL

Asas da Ação (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para fazer uma ação adicional, o aspecto angelical pode voar 8 quadrados usando uma ação livre e recebe +2 de bônus na CA até o começo do seu próximo turno.

Resistência Angelical (Nível 11): O aspecto angelical adquire resistência 10 vs. necrótico e resistência 10 vs. radiante. Se o personagem já tiver uma dessas resistências, ela aumenta em 5.

Emanação Angelical (Nível 16): Enquanto o aspecto angelical não estiver sangrando, os atacantes sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem.

ORAÇÕES DE ASPECTO ANGELICAL

Lâminas Angelicais Ataque de Aspecto Angelical 11

Asas metalizadas de um anjo da batalha brotam de suas costas e açoitam seus inimigos com lâminas afiadas como navalhas.

Encontro + Divino, Implemento

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do invocador.

Efeito: O invocador adquire um deslocamento de voo 8 até o final do seu próximo turno.

Nimbo Protetor Utilitário de Aspecto Angelical 12

O poder divino flui através de você, dando um aspecto angelical e protegendo-o do perigo.

Diário + Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O invocador escolhe um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, energético, flamejante, necrótico, psíquico, radiante, trovejante ou venenoso. O personagem adquire resistência 10 contra o tipo de dano escolhido até o final do encontro. Se o invocador já tiver resistência contra esse tipo de dano, a resistência aumenta em 5 até o final do encontro.

Pilar de Fogo Algente Ataque de Aspecto Angelical 20

Você se conecta a um anjo da vingança, transformando-se num pilar furioso de fogo algente.

Diário + Congelante, Divino, Flamejante, Implemento

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano congelante e flamejante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O invocador adquire imunidade a dano congelante e flamejante até o começo do seu próximo turno.

CHAMA DA ESPERANÇA

"Eu não aspiro à grandeza. Em vez disso, espero que minhas ações possam despertar a chama da grandeza nos outros."

Pré-requisito: Invocador

Quando os deuses combateram os primordiais na alvorada dos tempos, a batalha resultante buscava levar esperança ao mundo que eles ajudaram a criar. Se tivesse sido deixado para os primordiais, o mundo teria sido um local terrível dominado por tiranos que poderiam destruir e refazer qualquer parte do mundo sem aviso prévio. Todos os habitantes mortais do mundo seriam escravizados, como os anões foram pelos servos titânicos dos primordiais. Na melhor das hipóteses, eles seria fugitivos aterrorizados, escondendo-se desesperados do desejo de destruição dos governantes elementais do mundo.

Mas como os deuses decidiram combater os primordiais e libertar o mundo, as raças mortais puderam viver com esperança. É dever sagrado de seu personagem nutrir a chama da esperança no mundo e criar verdadeiras fogueiras que iluminem os recônditos mais sombrios do mundo. Como uma chama da esperança, ele possui poderes radiantes e flamejantes que curam e inspiram seus aliados, ao mesmo tempo em que queimam e cegam os inimigos.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CHAMA DA ESPERANÇA

Ação do Ataque Inspirado (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque, até o começo do próximo turno do personagem, o chama da esperança e seus aliados a até 5 quadrados recebem um bônus nas jogadas de ataque contra cada alvo desse ataque igual ao modificador de Inteligência do invocador.



Esperança Duradoura (Nível 11): Enquanto o chama da esperança não estiver sangrando, seus aliados a até 5 quadrados recebem +1 de bônus nos testes de resistência.

Ressurgimento Íntegro (Nível 16): Quando o chama da esperança retoma o fôlego, seus inimigos a até 5 quadrados sofrem 1d6 + o modificador de Inteligência do personagem de dano flamejante e radiante e seus aliados a até 5 quadrados recebem um número de pontos de vida temporários igual ao dano causado aos inimigos.

ORAÇÕES DE CHAMA DA ESPERANÇA

Cascata Espiritual Ataque de Chama da Esperança 11

Rastros de fogo brilhante saem de você para queimar o inimigo e pulam dele para outro. A radiância brilha nos dois alvos, guiando os ataques de seus aliados contra eles.

Encontro ♦ Divino, Flamejante, Implemento, Radiante
Ação Padrão À distância 10

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e radiante. Até o final do próximo turno do chama da esperança, seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo primário.

Efeito: O chama da esperança realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura a até 5 quadrados do alvo primário

Ataque Secundário: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e radiante. Até o final do próximo turno do chama da esperança, seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo secundário.

Abrigo Cegante Utilitário de Chama da Esperança 12

Ao seu comando, um fogo brilhante surge de um aliado, cegando um inimigo que tentava feri-lo.

Diário ♦ Divino

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: Um inimigo a até 10 quadrados do chama da esperança realiza uma jogada de ataque contra o personagem ou um aliado dele

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Efeito: O alvo fica cego até o começo do próximo turno do chama da esperança.

Reduto da Explosão Solar

Ataque de Chama da Esperança 20

Fogo radiante irrompe de você, aquecendo seus aliados, queimando os inimigos e enraizando-os ao chão.

Diário ♦ Cura, Divino, Flamejante, Implemento, Radiante
Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Inteligência de dano flamejante e radiante e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do chama da esperança.

Efeito: Os aliados do chama da esperança dentro da explosão podem gastar um pulso de cura e recuperam um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Inteligência do personagem.

MARTELO DA VINGANÇA

"Pelo martelo de Guldarak, Moradin terá vingança contra seus inimigos. E serei eu a entregá-la."

Pré-requisito: Invocador



Durante a guerra contra os primordiais, Moradin e Kord trabalharam juntos para forjar Guldarak, "o Martelo de Deus." Eles forjaram esse martelo a partir da essência bruta do trovão e o uniram à empunhadura com anéis de relâmpagos. Moradin foi o primeiro a empunhar o martelo, levando-o consigo até as Profundezas Lúgubres no coração do Caos Elemental. Moradin usou o Martelo de Deus para estilhaçar a pedra que protegia o primordial Zurtharak, chamado de Veia de Ferro pelo modo como ele escavava e se retorcia pela rocha sólida. Com Kord e Bahamut ao seu lado, Moradin então usou o martelo para destroçar o corpo do primordial.

Vários outros deuses empunharam Guldarak durante a guerra e o martelo se tornou um símbolo da vingança divina. Sempre que os primordiais conquistavam uma vitória contra os deuses, um deus empunhava Guldarak, fazia uma jura de vingança e cumpria seu juramento com o auxílio dessa arma primorosa.

Como Guldarak, seu personagem é um instrumento da vingança divina, usando o trovão para destruir os inimigos de seu deus. Proteções trovejantes guardam seus aliados e castigam seus inimigos, podendo até teleportar seus companheiros para perto deles.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MARTELO DA VINGANÇA

Reprimenda Prolongada (Nível 11): Quando o martelo da vingança gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, os inimigos que atacarem ele ou um de seus aliados a até 5 quadrados até antes do final do próximo turno do personagem sofrem 1d6 + o modificador de Constituição do invocador de dano trovejante.

Castigo Duradouro (Nível 11): Enquanto o martelo da vingança não estiver sangrando, seus inimigos a até 5 quadrados sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência.

Penitência (Nível 16): Sempre que o martelo da vingança obtiver um sucesso decisivo com um poder de ataque divino, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

ORAÇÕES DE MARTELO DA VINGANÇA

Marca do Castigo Ataque de Martelo da Vingança 11

Você castiga o inimigo com trovões e uma promessa de vingança explosiva se ele ousar atacar.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano trovejante. Se o alvo atacar o martelo da vingança ou um de seus aliados até antes do final do próximo turno do personagem, ele sofre 3d10 + o Modificador de Sabedoria do invocador de dano trovejante.

Convocações Trovejantes

Utilitário de Martelo da Vingança 12

Com uma palavra trovejante, você convoca seus aliados para seu lado. Eles chegam como ecos retumbantes pelo céu.

Encontro ♦ Divino, Teleporte

Ação de Movimento Explosão contígua 10

Alvo: Um ou dois aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo é teleportado para um espaço adjacente ao martelo da vingança.

Trovão Protetor Ataque de Martelo da Vingança 20

Você envolve a si mesmo e seus aliados com uma proteção trovejante que castiga os inimigos. Agora, um de seus aliados carrega sua marca da proteção e, se ele for atacado, a runa explode novamente como um trovão.

Diário ♦ Divino, Implemento, Trovejante, Zona

Ação Padrão Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante.

Efeito: A explosão cria uma zona de trovões de proteção que persiste até o final do próximo turno do martelo da vingança. Quando a zona é criada, o personagem escolhe um de seus aliados dentro dela. Se um inimigo atacar esse aliado, o invocador pode repetir esse ataque contra os inimigos dentro da zona usando uma ação livre.

Sustentação Mínima: A zona persiste.

PORTA-VOZ DA MÁCULA

"Pelor é compassivo, mas os mal intencionados merecem toda a punição que trago em nome dele."

Pré-requisito: Invocador

A ira dos deuses pode se manifestar como rajadas punitivas de luz radiante, como fogo vindo do céu ou como trovões e relâmpagos que destroem os inimigos dos deuses. Às vezes, a fúria de um deus se manifesta na forma de pragas e maldições contra os perversos. Até mesmo os deuses mais bondosos podem recorrer a métodos extremos para purgar a corrupção do mundo.

Como um Porta-Voz da Mácula, seu personagem usa tais métodos extremos em nome de seu deus. Como um anjo da morte, ele porta a foice do poder necrótico e ceifa a vida dos inimigos para aumentar sua própria força. Para as pessoas comuns, ele é uma presença aterradora, um lembrete sombrio do lado mais obscuro de seu deus. Para seus inimigos, ele é o terror encarnado, a manifestação do julgamento que foi pronunciado contra eles e, ao mesmo tempo, o castigo que os aguarda.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO PORTA-VOZ DA MÁCULA

Ação da Mácula (Nível 11): Quando o porta-voz da mácula gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus inimigos a até 5 quadrados adquirem vulnerabilidade 5 vs. necrótico até o final do próximo turno do personagem. Além disso, todo o dano causado pelo invocador durante esse turno é considerado necrótico além dos outros tipos de dano.



Chamado de Dissolução (Nível 11): Sempre que obter um sucesso decisivo com um poder de ataque divino, o porta-voz da mácula recupera um número de pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Sabedoria.

Ecos da Maldição (Nível 16): Quando uma criatura obtém sucesso num teste de resistência contra um efeito causado pelo porta-voz da mácula, essa criatura sofre 10 de dano necrótico.

ORAÇÕES DE PORTA-VOZ DA MÁCULA

Correntes da Morte Ataque de Porta-Voz da Mácula 11

Uma energia necrótica mortal prende o inimigo onde ele estiver.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Necrótico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano necrótico e o alvo fica impedido até o final do próximo turno do porta-voz da mácula.

Falsa Vida Utilitário de Porta-Voz da Mácula 12

Você extrai a força vital do oponente, concentrando-a em si mesmo e recebendo um aumento temporário de vitalidade.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O porta-voz da mácula recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível + seu modificador de Sabedoria. Se tiver atingido um inimigo desde o final do seu último turno, em vez disso o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu nível + seu modificador de Sabedoria.

Portador do Fim Ataque de Porta-Voz da Mácula 20

Energias negras e calamitosas, como um prelúdio apocalíptico, atingem o inimigo.

Diário ♦ Divino, Implemento, Necrótico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo sofre 15 de dano necrótico contínuo e fica cego (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra).



“Tudo que meu deus precisa dizer a você, pode ser dito por minha arma.”

PERFIL DA CLASSE

Função: Agressor. As juras dos vingadores levam a ira divina de seu deus sobre os inimigos. Atuando como uma devastação metódica, eles eliminam um oponente por vez. Eles tendem ao controlador como função secundária.

Fonte de Poder: Divino. Os vingadores praticam mistérios esquecidos ou proibidos pela maioria das ordens religiosas. Ainda assim, o poder que eles ostentam é um presente que lhes foi dado por um deus.

Atributos Principais: Sabedoria, Destreza, Inteligência

Proficiência com Armaduras: Traje

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, corpo a corpo militares, à distância simples

Implementos: Símbolos Sagrados

Bônus na Defesa: +1 em Fortitude, +1 em Reflexos, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 14 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 6

Pulsos de Cura por Dia: 7 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Religião. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Atletismo (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Manha (Car), Percepção (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: Armadura da Fé, Canalizar Divindade, Censura do Vingador, jura de inimizade

Em templos secretos, longe do alvoroço das cidades e de hierarquias sacerdotais, ordens de guerreiros esotéricos treinam seus iniciados em antigas tradições já esquecidas ou proibidas por outras organizações religiosas. Os campeões dessas ordens são os vingadores – armas mortais nas mãos de seus deuses e imbuídos com poder divino através de rituais secretos de iniciação. Em batalha, os vingadores juram executar a vingança divina, entrando num estado de transe mental que lhes concede concentração plena contra um único inimigo.

Como um vingador, seu personagem foi treinado num monastério desse tipo, iniciado através de ritos secretos e imbuído com o poder de destruir os inimigos de seu deus. Talvez ele seja um discípulo de Ioun que tenha jurado caçar e exterminar os lacaios de Vecna até que um dia ele encare o próprio Deus Aleijado. Ele poderia ser um agente da Rainha de Rapina, levando a morte para os que ousam desafiar sua deusa. Ou talvez ele sirva a Bahamut como um agente da justiça, arruinando tiranos e opressores. As organizações devotadas a seu deus talvez o vejam como um herege ou um herói, mas ele responde somente a seu deus e aos juramentos feitos ao ser iniciado como um vingador.

Para onde seu juramento o levará? Uma coisa é certa: cumprir os designios de seu deus não é uma tarefa fácil, muito menos segura.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS VINGADORES

Os vingadores possuem as seguintes características de classe.

ARMADURA DA FÉ

A predileção de sua entidade protege o vingador contra ferimentos. Enquanto estiver usando um traje ou nenhuma armadura e não estiver usando um escudo, o personagem recebe +3 de bônus na CA.

CANALIZAR DIVINDADE

Uma vez por encontro, o vingador pode utilizar um poder de Canalizar Divindade. O personagem começa com dois poderes de Canalizar Divindade: *abjurar mortos-vivos* e *orientação divina*. Um vingador pode adquirir novos poderes de Canalizar Divindade por meio de alguns talentos divinos.

CENSURA DO VINGADOR

Como um vingador, o personagem treina sua mente, corpo e alma para um único propósito: destruir os inimigos de sua fé. Para esse fim, eles recebem auxílio divino para perseguir um único alvo, embora o método que utilizem para eliminá-lo varie. Os vingadores imobilizam o oponente enquanto mantêm os demais inimigos distantes ou os perseguem pelo campo de batalha!

Escolha uma das opções abaixo. Essa escolha concede ao personagem um bônus em alguns poderes de vingador, conforme detalhado nesses poderes.

Censura da Perseguição: Se o alvo da *jura de inimizade* do vingador se afastar voluntariamente do personagem, o vingador recebe um bônus nas jogadas de dano contra o alvo igual a 2 + seu modificador de Destreza até o final do seu próximo turno. O bônus aumenta para 4 + seu modificador de Destreza no nível 11 e para 6 + seu modificador de Destreza no nível 21.

Censura da Retribuição: Quando um inimigo que não for o alvo da *jura de inimizade* do vingador atinge o personagem, ele recebe um bônus nas jogadas de dano contra o alvo da *jura de inimizade* igual ao seu modificador de Inteligência até o final do seu próximo turno. Este bônus é cumulativo.

JURA DE INIMIZADE

O deus de um vingador concede a ele o poder para aniquilar um inimigo escolhido. O personagem recebe o poder *jura de inimizade*.

VINGADORES E DIVINDADES

Escolha de Divindade: Os vingadores escolhem um único deus do panteão e oferecem exclusivamente seus serviços àquela entidade (consulte "Divindades," no Livro do Jogador, pág. 20). A maioria dos vingadores é treinada em templos ou monastérios secretos onde aprendem doutrinas esotéricas e lendas ocultas que muitas vezes deixa clara a predileção do vingador a um deus específico.

Uma cerimônia de emposse no tempo natal do vingador, culmina em uma experiência similar à manifestação de uma divindade e concede a ele a habilidade de utilizar

poderes divinos. Depois de dedicado, o vingador deixa o templo para viajar pelo mundo a serviço de seu deus e ordem – ou talvez tenha deixado a ordem e busque uma forma de servir seu deus além das restrições da ordem. Qualquer que seja o relacionamento do vingador com sua ordem, nada pode apagar dele a centelha de poder divino. O que o personagem vai fazer com esse poder só cabe a ele decidir.

Escolha de Tendência : O vingador precisa escolher uma tendência compatível com a divindade que serve. Os vingadores bondosos servem divindades bondosas, vingadores leais e bondosos servem divindades leais e bondosas, e assim por diante. Contudo, um personagem imparcial pode servir qualquer divindade, uma vez que suas missões trazem certo grau de desilusão e desprendimento que os qualifica como imparciais.

IMPLEMENTOS

Assim como os clérigos e paladinos, os vingadores usam símbolos sagrados para canalizar e direcionar seus poderes divinos. Quando eles criam seus próprios símbolos sagrados, eles muitas vezes são de alguma forma diferente dos usados por outros personagens. Apesar disso, eles também podem utilizar os mesmos símbolos sagrados utilizados por clérigos e paladinos.

Quando empunha um símbolo sagrado, o vingador adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes de vingador e de trilha exemplar de vingador que possuam a palavra-chave implemento. Sem um símbolo sagrado, eles ainda podem usar esses poderes.

CRIANDO UM VINGADOR

Os três principais atributos de um vingador são a Sabedoria, a Destreza e a Inteligência. Os vingadores normalmente escolhem talentos, perícias e poderes que complementem o valor de atributo relacionado à sua escolha de Censura do Vingador.

VISÃO GERAL DO VINGADOR

Características: Empunhando sua arma de combate corpo a corpo em combate, os vingadores ostentam um poder divino devastador contra seus inimigos. Eles apresentam opções secundárias de ataques à distância e contíguos usando seus implementos que lhe permitem atrair os oponentes para perto, se teleportar próximo deles ou carbonizá-los à distância com sua cólera divina.

Religião: Os vingadores podem servir quaisquer divindades, mas normalmente se encontram mais inclinados a servir divindades imparciais em vez de divindades bondosas ou leais e bondosas. Os vingadores de loun são os mais comuns, travando uma guerra de conhecimento contra os servos de Vecna. Vingadores imparciais muitas vezes reverenciam A Rainha de Rapina, Erathis ou Sehanine, enquanto vingadores malignos por vezes servem Asmodeus, Lolth, Tiamat ou Zehir.

Raças: Elfos e ferais garras-navalha são excelentes vingadores perseguidores, enquanto os devas são excelentes vingadores acuadores. Muitos vingadores são humanos, uma vez que a maioria dos monastérios secretos também é de origem humana.

VINGADOR ACUADOR

Depois de rogar sua *jura de inimizade* contra um inimigo, seu personagem o mantém sempre próximo e os demais inimigos à distância. Seus poderes o permitem isolar um inimigo e destruí-lo rapidamente e ao mesmo tempo vingar-se dos que se aproximarem de suas defesas. Seus ataques utilizam a Sabedoria, portanto esse deve ser seu atributo mais elevado. Além disso, tenha a Inteligência como o segundo maior atributo, pois ela reflete sua percepção tática aprimorada. Escolha poderes que ajudem a manter o alvo longe dos aliados dele.

Característica de Classe Sugerida: Censura da Retribuição

Talento Sugerido: Vitalidade

Perícias Sugeridas: Atletismo, Intimidação, Manha, Religião

Poderes Sem Limite Sugeridos: *elo da retribuição*, *golpe avassalador*

Poder Por Encontro Sugerido: *eco vingador*

Poder Diário Sugerido: *templo de luz*

VINGADOR PERSEGUIDOR

Depois de rogar sua *jura de inimizade* contra um inimigo, seu personagem o persegue onde quer que ele vá. Não importa o quanto ele tente escapar de sua cólera, seus poderes o permitem rastreá-lo e puni-lo por tentar fugir. A Sabedoria deve ser seu atributo principal, seguido da Destreza para ajudá-lo a perseguir o oponente com maior facilidade. Escolha poderes que impeçam o inimigo de fugir e que permitam que o personagem se teleporte para próximo do inimigo.

Característica de Classe Sugerida: Censura da Perseguição

Talento Sugerido: Perseguição Revigorante

Perícias Sugeridas: Acrobacia, Furtividade, Percepção, Religião

Poderes Sem Limite Sugeridos: *elo da perseguição*, *vingança radiante*

Poder Por Encontro Sugerido: *fulgor angelical*

Poder Diário Sugerido: *jura do duelo final*

PODERES DE VINGADOR

Os poderes de vingador são chamados de orações. Muitos vingadores descrevem a experiência de invocar o poder de seu deus em combate como um estado onde as orações são proferidas quase que por instinto, como se a própria divindade controlasse suas ações.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os vingadores possuem o poder *jura de inimizade*, além dos poderes de Canalizar Divindade: *abjurar mortos-vivos* e *orientação divina*.

Jura de Inimizade

Característica de Vingador

Sua ira é direcionada contra um único inimigo e seus golpes contra ele se tornam mais precisos.

Encontro (Especial) ♦ Divino

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: Um inimigo dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: Quando o vingador realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra um alvo e esse alvo é o único inimigo adjacente ao personagem, o vingador realiza duas jogadas de ataque e utiliza um dos resultados. Este efeito persiste até o final do encontro ou até que o alvo seja reduzido a 0 ponto de vida ou menos, quando o personagem recupera então a utilização deste poder.

Se durante um ataque, um efeito permite ao vingador realizar duas jogadas de ataque e utilizar o maior resultado, este poder não surte efeito. Se durante um ataque, um efeito obriga o vingador a realizar duas jogadas de ataque e utilizar o pior resultado, este poder também não surte efeito.

Se um efeito permite ao vingador refazer uma jogada de ataque e o personagem realizou duas jogadas devido ao efeito deste poder, ele então refaz as duas jogadas.

Canalizar Divindade: Abjurar Mortos-Vivos

Característica de Vingador

Ao lançar um raio brilhante de poder radiante contra um inimigo morto-vivo, você o compele a vir em sua direção.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Um morto-vivo dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo é puxado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Sabedoria do vingador. O alvo também fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Nível 5: 4d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 11: 5d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 15: 6d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 21: 7d10 + modificador de Sabedoria.

Nível 25: 8d10 + modificador de Sabedoria.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é puxado 1 quadrado.

Canalizar Divindade: Orientação Divina

Característica de Vingador

A ajuda de seu deus recai sobre o ataque de um aliado contra um inimigo.

Encontro ♦ Divino

Interrupção Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um aliado a até 10 quadrados do vingador realiza uma jogada de ataque contra o alvo da *jura de inimizade* do personagem

Alvo: O aliado que ativou o gatilho

Efeito: O alvo realiza uma segunda jogada de ataque e utiliza um dos resultados.

ORAÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1

Elo da Perseguição

Ataque de Vingador 1

Com um ataque, você promete perseguir o inimigo se ele tentar fugir.

Sem Limite ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Sabedoria de dano. Se o alvo não terminar seu próximo turno adjacente ao vingador, o personagem pode ajustar um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Destreza usando uma ação livre, mas deve terminar o ajuste mais próximo do alvo.

Nível 21: 2[A] + modificador de Sabedoria.

Elo da Retribuição

Ataque de Vingador 1

Uma energia divina rodopiante é a promessa de vingança rápida contra os companheiros de seu inimigo que decidirem atacá-lo.

Sem Limite ♦ Arma, Divino, Radiante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Sabedoria de dano. Na primeira vez que um inimigo que não seja o alvo atacar o vingador até antes do final do próximo turno do personagem, o alvo sofre dano radiante igual ao modificador de Inteligência do vingador.

Nível 21: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Golpe Avassalador

Ataque de Vingador 1

Ao atacar, você manobra ao redor do inimigo, forçando-o a acompanhar seu ritmo.

Sem Limite ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Sabedoria de dano. O vingador ajusta 1 quadrado e o alvo é conduzido 1 quadrado para o espaço que o personagem ocupava.

Nível 21: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Vingança Radiante

Ataque de Vingador 1

Ao convocar os poderes de sua divindade, você transfere a dor de seus ferimentos para um inimigo, recuperando um pouco de energia vital no processo.

Sem Limite ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o vingador recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

VINGADOR

Eco Vingador

Ataque de Vingador 1

Ao brandir sua arma num arco mortal, ela deixa em seu caminho um rastro de energia radiante que obriga o inimigo a manter distância.

Encontro ♦ Arma, Divino, Radiante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do vingador, qualquer inimigo que terminar seu turno adjacente ao personagem ou que atacar o personagem sofre 5 de dano radiante.

Censura da Retribuição: O dano radiante é igual a 5 + o modificador de Inteligência do vingador.

Fulgur Angelical

Ataque de Vingador 1

Você focaliza sua energia através de seu corpo para adquirir velocidade sobrenatural ao atacar um inimigo.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: Antes do ataque, o vingador ajusta 2 quadrados.

Censura da Perseguição: O vingador ajusta um número de quadrados igual a 1 + seu modificador de Destreza.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Investida em Turbilhão

Ataque de Vingador 1

Ao investir contra um inimigo, uma luz divina rodeia seu corpo como uma nuvem protetora e então, também ataca.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o vingador pode utilizar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se o fizer, o personagem recebe +4 de bônus na CA contra os ataques de oportunidade que provocar durante o movimento da investida.

Loucura Compartilhada

Ataque de Vingador 1

A ira de seu deus assola a mente de um inimigo e ecoa para atacar ainda outro adversário próximo.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e uma segunda criatura na linha de visão do vingador sofre o mesmo dano.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Aspecto de Poder

Ataque de Vingador 1

Seu golpe causa um efeito mufilador num inimigo, ao mesmo tempo em que o poder divino fortalece seu ser.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, o vingador recebe +5 de bônus de poder nos testes de Atletismo, +2 de bônus de poder no deslocamento e +2 de bônus de poder nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo.

Golpe Renovador

Ataque de Vingador 1

Você extrai poder de seu deus para atingir um inimigo com relâmpagos divinos e curar seus próprios ferimentos.

Diário ♦ Cura, Divino, Implemento, Elétrico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O vingador pode gastar um pulso de cura.

Jura do Duelo Final

Ataque de Vingador 1

Você promete eliminar o inimigo diante de você. Enquanto você tentar cumprir esse juramento, o inimigo jamais escapará.

Diário ♦ Arma, Divino, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, se o alvo estiver a 3 quadrados ou mais do vingador no começo do turno do personagem, o vingador pode se teleportar para um espaço a até 3 quadrados do alvo usando uma ação mínima. Este efeito se encerra se o personagem terminar seu turno a mais do que 3 quadrados do alvo.

Templo de Luz

Ataque de Vingador 1

Sua arma cria um campo de energia causticante ao redor do inimigo. A energia queima qualquer um que entrar em contato com ele.

Diário ♦ Arma, Divino, Radiante, Zona

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Efeito: O ataque cria uma zona de energia radiante numa explosão 2 centralizada no alvo que persiste até o final do encontro. Quando o alvo se move, a zona se move com ele, ficando centralizada nele. Sempre que o vingador atingir uma criatura dentro da zona, o ataque causa 1d6 de dano radiante adicional.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Benção de Vingança

Utilitário de Vingador 2

Depois da morte de um de seus inimigos, seu deus concede a você uma dádiva.

Diário ♦ Divino

Ação Livre Pessoal

Gatilho: O alvo da jura de inimizade é reduzido a 0 ponto de vida ou menos

Efeito: O vingador recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu valor do pulso de cura.

Chama Distrativa

Utilitário de Vingador 2

Uma luz divina o rodeia, concedendo a distração perfeita para que você fuja, sem ser visto.

Encontro ♦ Divino

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O vingador fica invisível e percorre seu deslocamento. Ele fica invisível até o final do movimento.

Fuga Ressonante

Utilitário de Vingador 2

Uma breve oração é tudo o que você precisa para convocar o poder divino e se esquivar de um ataque, sendo levado até uma distância segura.

Encontro ♦ Divino, Teleporte

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: Um inimigo ataca o vingador com um ataque corpo a corpo

Efeito: O vingador se teleporta 3 quadrados.

Refocalizar Inimizade

Utilitário de Vingador 2

Depois de buscar em sua alma, você percebe quem é seu verdadeiro inimigo e faz um juramento contra ele.

Encontro ♦ Divino

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: Uma criatura dentro da explosão e na linha de visão

Efeito: O alvo se torna o alvo da jura de inimizade do vingador, substituindo o alvo atual.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Alcance da Inimizade

Ataque de Vingador 3

Um estrondo de trovão por trás do inimigo o traz mais próximo de sua arma e atrasa a fuga do alvo.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Trovejante

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano trovejante e o alvo é puxado 2 quadrados e fica lento até o final do próximo turno do vingador.

Golpe Segregador

Ataque de Vingador 3

Seu ataque corta através do inimigo e do tecido da realidade, arre-messando você e seu alvo uma pequena distância dali.

Encontro ♦ Arma, Divino, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é teleportado 2 quadrados. Depois disso, o vingador se teleporta para um espaço adjacente ao alvo.

Censura da Perseguição: O alvo é teleportado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Destreza do vingador.

Halo de Fogo

Ataque de Vingador 3

Um círculo de chamas explode ao redor de seu inimigo, ferindo qualquer outro oponente que se aproximar dele.

Encontro ♦ Arma, Divino, Flamejante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano flamejante. Até o final do próximo turno do vingador, qualquer inimigo que terminar seu turno adjacente ao alvo sofre 5 de dano flamejante.

Censura da Retribuição: O dano flamejante é igual a 5 + o modificador de Inteligência do vingador.

Trovão Defletor

Ataque de Vingador 3

Uma trovada arrebatada o inimigo no momento em que sua arma o atinge, enquanto outra redireciona um golpe que se aproxima de você contra um inimigo próximo.

Encontro ♦ Arma, Divino, Trovejante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Sabedoria de dano trovejante. Até o final do próximo turno do vingador, o próximo ataque corpo a corpo ou à distância realizado contra ele, em vez disso, visa um inimigo adjacente ao personagem que não seja o atacante.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Elo da Clarividência

Ataque de Vingador 5

Um elo do destino o conecta a seu inimigo, concedendo a você a habilidade de prever o próximo movimento dele. Quando ele se move ou ataca, você está pronto.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Sempre que ajustar ou atacar o vingador, o alvo provoca um ataque de oportunidade do personagem (TR encerra).

Jura da Luz Faminta

Ataque de Vingador 5

Você coloca uma marca causticante de radiância divina em seu inimigo e jura destruir essa criatura. Com cada ferimento que você causa ao alvo, a marca explode com uma luz ardente.

Diário ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Sempre que o vingador atingir o alvo com um poder divino, o alvo sofre 1d6 de dano radiante adicional (TR encerra).

Efeito Posterior: Sempre que o vingador atingir o alvo com um poder divino, o alvo sofre 1d4 de dano radiante adicional (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano. Sempre que o vingador atingir o alvo com um poder divino, o alvo sofre 1d4 de dano radiante adicional (TR encerra).

Manto do Executor

Ataque de Vingador 5

Com um golpe de sua arma, você cria sombras que fluem sobre os olhos do inimigo, ocultando sua aproximação para o ataque final.

Diário ♦ Arma, Divino, Ilusão

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano e o vingador fica invisível para o alvo (TR encerra).

Efeito Posterior: O vingador fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno.

Fracasso: Metade do dano e o vingador fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno.

Selo do Fogo da Alvorada

Ataque de Vingador 5

Uma marca de radiância divina e brilhante impede que seu inimigo se esconda de você e aumenta a precisão de seus ataques contra ele.

Diário ♦ Arma, Divino, Radiante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo não se beneficia de cobertura ou ocultação contra os ataques do vingador (TR encerra), mas ainda se beneficia de cobertura superior ou ocultação total. Até o final do encontro, o personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6

Aspecto da Agilidade

Utilitário de Vingador 6

Você se move com a velocidade do vento do oeste e seus inimigos têm poucas chances de atingi-lo.

Encontro ♦ Divino

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O vingador ajusta 5 quadrados e recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Reflexos até o final do seu próximo turno.

Cólera do Divino

Utilitário de Vingador 6

Ao ser atingido por um ataque de sorte do inimigo, você convoca seu deus para minimizar sua dor em troca da promessa de eliminar seu atacante.

Diário ♦ Divino, Radiante

Reação Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um inimigo obtém um sucesso decisivo contra o vingador

Alvo: O alvo da jura de inimizade dentro da explosão

Efeito: O alvo sofre dano radiante igual ao dano do sucesso decisivo.

Jura da Cólera Duradoura

Utilitário de Vingador 6

Você jura derrotar seus inimigos e então seu deus lhe concede a perseverança para sobrepular quaisquer obstáculos.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O vingador recebe +2 de bônus de poder nos testes de resistência até o final do encontro.

Jura do Caçador Incansável Utilitário de Vingador 6

Você toca o inimigo e faz um juramento de caçá-lo até os confins da terra. Depois dessa jura, você é capaz de encontrá-lo quando quiser.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima Toque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Efeito: Até utilizar este poder contra um alvo diferente, o vingador pode usar uma ação padrão para determinar a distância e direção do alvo. Essa distância e direção são baseadas em uma linha reta traçada entre o personagem e o alvo, ignorando quaisquer barreiras. Se o alvo estiver em um plano diferente do vingador, o personagem saberá em qual plano, mas não receberá outras informações.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 7

Estilhaçar a Formação Ataque de Vingador 7

Você ataca um inimigo e com uma onda de energia astral, afasta os demais, isolando sua presa.

Encontro ♦ Arma, Divino, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Sabedoria de dano e os inimigos a até 2 quadrados do alvo são teleportados 2 quadrados.

Censura da Retribuição: Os inimigos são teleportados um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Inteligência do vingador.

Passo Cortante Ataque de Vingador 7

Depois de atacar um oponente, você se teleporta para o lado de outro.

Encontro ♦ Arma, Divino, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano e o vingador se teleporta 10 quadrados para um espaço que deve ser adjacente a um inimigo.

Perseguição Inexorável Ataque de Vingador 7

Recoberto por uma nuvem divina, você caminha através de qualquer obstáculo para chegar até o inimigo, atacando-o com a ira de seu deus.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: Antes do ataque, o vingador adquire alternância até o final do seu turno e ajusta 3 quadrados

Censura da Perseguição: O vingador ajusta um número de quadrados igual a 2 + seu modificador de Destreza.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Ventos Vingadores Ataque de Vingador 7

Você sussurra uma oração, invocando uma lufada de vento que arrebatou o oponente e impede o movimento dele se ele tentar fugir.

Encontro ♦ Divino, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do vingador, se o alvo se mover, o personagem pode fazer com que ele seja conduzido 2 quadrados usando uma reação imediata.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 9

Aspecto de Velocidade Ataque de Vingador 9

Você passa rápido por entre os inimigos, realizando um ataque e depois se afastando com uma incrível velocidade.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: O vingador ajusta 5 quadrados antes e depois do ataque.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Golpe Tolerante Ataque de Vingador 9

Conforme golpeia o oponente, você convoca seu deus para encerrar um efeito que o esteja afligindo.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano e o vingador realiza um teste de resistência com +5 de bônus.

Fracasso: Metade do dano e o vingador realiza um teste de resistência.

Jura de Perseguição Ataque de Vingador 9

Conforme ataca seu inimigo, você faz um juramento de perseguição implacável. Ele pode até tentar escapar, mas nunca conseguirá se livrar de você.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, se o alvo se mover durante o seu turno, o vingador pode ajustar 3 quadrados no final do turno do alvo usando uma ação de oportunidade. O personagem deve terminar o ajuste mais próximo do alvo.

Templo das Sombras Ataque de Vingador 9

Você canaliza energias sombrias ao redor de seu inimigo, criando uma nuvem de sombras que o ajuda a se esconder dos inimigos.

Diário ♦ Arma, Divino, Zona

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O ataque cria uma zona de sombras serpenteantes em uma explosão 1 centralizada no alvo. A zona persiste até o final do encontro. Quando o alvo se move, a zona se move com ele, ficando centralizada nele. Enquanto estiver dentro da zona, o vingador adquire ocultação e pode realizar testes de Furtividade para se esconder. Quando deixa a zona, o personagem mantém a ocultação até o final do seu turno.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Canalizar Resistência Utilitário de Vingador 10

Você concentra sua força interior e canaliza o poder de seu deus para prevenir um ferimento.

Encontro ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O vingador adquire resistência 5 contra todos os tipos de danos até o final do seu próximo turno.

Olho da Justiça Utilitário de Vingador 10

Seus olhos brilham com uma energia divina, permitindo que você enxergue seus inimigos não importa o quanto eles tentem se esconder.

Encontro ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o vingador pode enxergar as criaturas invisíveis a até 5 quadrados dele.

Prontidão do Vingador Utilitário de Vingador 10

Conforme seus inimigos se preparam para atacar, você estraga os planos deles de maneira inesperada.

Diário ♦ Divino

Nenhuma Ação Pessoal

Gatilho: O vingador realiza um teste de iniciativa no começo de um encontro

Efeito: O vingador recebe +5 de bônus de poder no teste de iniciativa. No começo do turno da primeira criatura na ordem de iniciativa, o personagem ajusta 3 quadrados usando uma ação livre, mesmo se estiver surpreso.

Rio da Vida Utilitário de Vingador 10

Um enorme poder divino flui através de você, permitindo que você ignore um ferimento atrás do outro.

Diário ♦ Cura, Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O vingador adquire regeneração 5 até o final do encontro.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 13

Lâminas Giratórias Ataque de Vingador 13

Quando você está sozinho com o inimigo, ele se torna uma presa fácil para seus golpes violentos.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA. O vingador recebe +2 de bônus na jogada de ataque se nenhum inimigo estiver adjacente ao alvo.

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano. O ataque causa 5 de dano adicional se nenhum inimigo estiver adjacente ao alvo.

Luz do Sol Vingador

Ataque de Vingador 13

Quando seu ataque atinge o inimigo, você é envolto numa luz cegante que minimiza a capacidade do alvo de atingi-lo.

Encontro ♦ Arma, Divino, Radiante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque contra o vingador até o final do próximo turno do personagem.

Nuvem de Almas

Ataque de Vingador 13

Conforme brande sua arma, você entoia uma prece em nome das vítimas inocentes do oponente e as convoca para atormentar seus inimigos.

Encontro ♦ Arma, Divino, Psíquico, Zona

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano psíquico. O ataque cria uma zona de almas ensandecidas em uma explosão 1. A zona persiste até o final do próximo turno do vingador ou até o personagem a encerre usando uma ação mínima. Qualquer inimigo que ingressar na zona fica pasmo até o final do próximo turno do personagem.

Censura da Retribuição: Até o final do seu próximo turno, o vingador recebe um bônus nas jogadas de dano contra o alvo igual à metade do seu modificador de Inteligência.

Palavra Segregadora

Ataque de Vingador 13

Uma palavra de poder divino retumba de você, atingindo o inimigo e levando-o para um local onde ele possa ser combatido sozinho.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Teleporte, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano trovejante e o alvo é teleportado 5 quadrados. Depois disso, o vingador se teleporta para um espaço adjacente ao alvo.

Censura da Perseguição: Até o final do próximo turno do vingador, qualquer inimigo que terminar seu turno adjacente a ele sofre dano trovejante igual a 5 + seu o modificador de Destreza do personagem.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Aspecto da Fúria

Ataque de Vingador 15

Você canaliza a fúria de seu deus, criando uma nuvem de morte ao seu redor.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, qualquer inimigo que realizar um ataque corpo a corpo contra o vingador ou começar seu turno adjacente ao personagem sofre 5 de dano.

Elo do Duelo Sagrado Ataque de Vingador 15

Em sua obcecada devoção para destruir o inimigo escolhido, você o golpeia e forma um vínculo psíquico, fazendo-o sofrer sempre que você é atingido pelos companheiros dele.

Diário ♦ Arma, Divino, Psíquico

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro ou até que o vingador ataque uma criatura que não seja o alvo, o alvo sofre 5 de dano psíquico sempre que o personagem for atingido por outro inimigo.

Jura do Relâmpago Divino Ataque de Vingador 15

Relâmpagos surgem ao redor de sua arma conforme você ataca um inimigo. Elas então perduram, ameaçando levar punição ao oponente se ele permanecer muito tempo no mesmo lugar.

Diário ♦ Arma, Divino, Elétrico

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano elétrico. O alvo sofre 5 de dano elétrico no final do seu turno se não se mover pelo menos 1 quadrado durante o turno em questão (TR encerra). Um ajuste não conta para esse propósito.

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre 5 de dano elétrico no final do seu turno se não se mover pelo menos 1 quadrado durante o turno em questão (TR encerra). Um ajuste não conta para esse propósito.

Selo de Carceri Ataque de Vingador 15

Você marca o inimigo com a desprezível runa vermelha de Carceri, o reino-prisão dos deuses. Correntes espectrais se prendem ao alvo, mantendo-o no lugar e protegendo seus aliados dos ataques dele.

Diário ♦ Divino, Energético, Implemento

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano energético. O alvo fica imobilizado e seus ataques contra criaturas a mais de 5 quadrados dele fracassam automaticamente (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano. Até o final do próximo turno do vingador, o alvo fica imobilizado e seus ataques contra criaturas a mais de 5 quadrados dele fracassam automaticamente.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

Manto Astral Utilitário de Vingador 16

Com um brilho de névoa prateada, você desaparece de vista por um breve instante.

Encontro ♦ Divino, Ilusão

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O vingador fica invisível até o final do seu turno.

Reduto do Desafio Utilitário de Vingador 16

Você ignora a dor de seus ferimentos e consegue agir sem restrições por um instante.

Encontro ♦ Divino

Nenhuma Ação Pessoal

Gatilho: O vingador fracassa num teste de resistência que não seja contra a morte

Efeito: Até o final do próximo turno do vingador, o efeito contra o qual ele fracassou não o afeta, mas ele realiza testes de resistência contra ele normalmente.

Ressurgente Vingativo Utilitário de Vingador 16

Nem mesmo as garras da morte podem segurá-lo por muito tempo. Reunindo suas forças, você consegue se levantar.

Diário ♦ Cura, Divino

Nenhuma Ação Pessoal

Gatilho: O vingador fracassa num teste de resistência contra a morte

Efeito: O vingador obtém sucesso no teste de resistência contra a morte e gasta um pulso de cura. O personagem recebe +5 de bônus de poder em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Ventos do Mar Astral Utilitário de Vingador 16

Uma névoa argêntea brilha ao seu redor e você desaparece de repente. Em instantes, você surge em um local próximo.

Encontro ♦ Divino, Teleporte

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O vingador se teleporta 4 quadrados.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Fúria Astral Ataque de Vingador 17

Você arremessa seus inimigos pelo Mar Astral, teleportando-os a uma pequena distância dali e deixando-os desorientados.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Psíquico, Teleporte

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas.

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo é teleportado 3 quadrados. O alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Investida Espectral Ataque de Vingador 17

Conforme você se move para combater o inimigo, parte de você deixa momentaneamente o plano físico.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Efeito: Antes do ataque, o vingador fica incorpóreo até o final do seu próximo turno.

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Especial: Quando realizar uma investida, o vingador pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo. Se o fizer, ele fica incorpóreo no começo da investida.

Lâmina Protetora

Ataque de Vingador 17

Sua arma crepita com trovões quando atinge o inimigo, empurrando para longe os demais oponentes. Se algum deles se aproximar novamente, sua arma trovejante estará pronta para puni-lo.

Encontro ♦ Arma, Divino, Trovejante**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano trovejante e quaisquer inimigos a até 2 quadrados do vingador, exceto o alvo, são empurrados 2 quadrados. Até o final do próximo turno do personagem, se qualquer inimigo que não seja o alvo ingressar num quadrado adjacente ao vingador ou atacar o personagem a partir de um quadrado dentro do alcance dele, o vingador pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra esse inimigo usando uma ação de oportunidade.

Censura da Retribuição: O vingador recebe um bônus de poder na jogada do ataque básico corpo a corpo igual ao seu modificador de Inteligência.

Preparar o Golpe Final

Ataque de Vingador 17

Seu ataque deixa o inimigo preso ao chão e menos capaz de evitar seu próximo ataque.

Encontro ♦ Arma, Divino**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do vingador. O personagem recebe +2 de bônus na próxima jogada de ataque contra o alvo até antes do final do seu próximo turno.

Censura da Perseguição: O bônus na jogada de ataque é igual a 2 + o modificador de Destreza do vingador.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 19**Aspecto da Fascinação**

Ataque de Vingador 19

Cobrindo-se com a majestade divina, você assola a mente do inimigo, forçando-o a se aproximar de você.

Diário ♦ Divino, Encanto, Implemento, Psíquico**Ação Padrão** Explosão contígua 5**Alvo:** Uma criatura dentro da explosão**Ataque:** Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo é puxado 3 quadrados. No começo de cada um dos turnos do vingador, o alvo é puxado 3 quadrados (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo é puxado 2 quadrados. No começo do próximo turno do vingador, o alvo é puxado 3 quadrados.

Jura da Lâmina Inevitável

Ataque de Vingador 19

Você promete que sua lâmina ainda sentirá o sangue do inimigo e mesmo que seu ataque fracasse, você ainda tem certeza de um sucesso posterior.

Diário ♦ Arma, Divino**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Sabedoria vs. CA**Sucesso:** 5[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano. A não ser que ataque outra criatura antes, o vingador recebe +5 de bônus de poder na próxima jogada de dano contra o alvo até antes do final do encontro.

Recuperação Vingadora

Ataque de Vingador 19

Você inflige a dor de seus ferimentos ao inimigo ao extrair força e saúde de seu deus.

Diário ♦ Arma, Cura, Divino**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Uma criatura**Ataque:** Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra). O vingador recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do vingador. O personagem pode gastar um pulso de cura.

Templo da Trégua

Ataque de Vingador 19

Um poder radiante queima e atrasa o inimigo, formando um padrão divino que aprimora suas defesas e impede o movimento dos inimigos.

Diário ♦ Arma, Divino, Radiante, Zona**Ação Padrão** Arma corpo a corpo**Alvo:** Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica lento (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do vingador.

Efeito: O ataque cria uma zona de radiância numa explosão contígua 1. A zona persiste até o final do encontro. Enquanto estiver dentro da zona, o vingador recebe +2 de bônus em todas as defesas. A zona é considerada terreno acidentado para os inimigos do personagem.

ORAÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22**Determinação Indomável**

Utilitário de Vingador 22

O poder dos deuses o sustenta e assim é possível ignorar um ferimento.

Diário ♦ Divino**Interrupção Imediata** Pessoal**Gatilho:** O vingador sofre dano**Efeito:** O dano é reduzido a 0.**Jura do Golpe Final**

Utilitário de Vingador 22

Nada pode impedi-lo de completar a tarefa que lhe foi ordenada pelos deuses, nem mesmo a morte.

Diário ♦ Divino**Interrupção Imediata** Pessoal**Gatilho:** Um ataque reduz o vingador a 0 ponto de vida ou menos, mas não o mata

Efeito: O vingador não fica inconsciente, mesmo que ainda esteja morrendo. Até o final do seu próximo turno, o personagem não sofre nenhum dano depois do dano do ataque que ativou o gatilho e recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque. No final do seu próximo turno, o vingador fica inconsciente e ainda está morrendo.

Passos Gêmeos

Utilitário de Vingador 22

Aparecendo ao lado de um inimigo, você o ataca devastadoramente e então desaparece além do alcance dele.

Encontro ♦ Divino, Teleporte**Ação de Movimento** Pessoal

Efeito: O vingador se teleporta 8 quadrados. Como a última ação do seu turno, o personagem pode se teleportar 8 quadrados usando uma ação livre.

Vingança Fantasmagórica Utilitário de Vingador 22

Alternando entre o mundo natural e o Mar Astral, você consegue atravessar objetos e se proteger de ataques.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o vingador adquire alternância e sofre apenas metade do dano dos ataques de oportunidade.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

Duelo Planar Ataque de Vingador 23

Você remove o oponente dessa realidade e se une a ele num duelo solitário até a morte. Os dois podem ser vistos como figuras diáfanas, mas ninguém poderá tocá-los.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do seu próximo turno, o vingador e o alvo ficam imobilizados. Além disso, nenhuma outra criatura possui linha de visão ou linha de efeito para o personagem ou o alvo, mas os dois possuem linha de visão e linha de efeito um para o outro. Este efeito se encerra se o vingador ou o alvo não estiverem mais imobilizados antes do final do próximo turno do personagem.

Censura da Retribuição: Até o final do seu próximo turno, o vingador recebe um bônus em todas as defesas contra os ataques do alvo igual ao seu modificador de Inteligência.

Elo da Justiça Ataque de Vingador 23

Você atinge o inimigo com uma explosão de radiância causticante, criando um elo entre seus espíritos. Se o inimigo se afastar, você pode se teleportar para o lado dele e atacá-lo.

Encontro ♦ Arma, Divino, Radiante, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Sabedoria de dano radiante. Se o alvo não estiver adjacente ao vingador no começo do próximo turno do personagem, o vingador recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo até o final do turno em questão. Além disso, durante esse turno, o personagem pode se teleportar para um espaço adjacente ao alvo usando uma ação de movimento.

Censura da Perseguição: Quando o vingador utiliza este poder para se teleportar para um espaço adjacente ao alvo, o alvo sofre dano radiante igual a 5 + o modificador de Destreza do personagem.

Escudo do Vingador Ataque de Vingador 23

Sua magia cria uma esfera de radiância que queima o inimigo. Ela também o protege, brilhando forte se algum inimigo o atacar.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante. Se o alvo atacar o vingador até antes do final do próximo turno do personagem, o vingador deixa o alvo cego até o final do seu próximo turno usando uma reação imediata.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Aspecto da Morte

Ataque de Vingador 25

Você se torna o arauto da morte. Enquanto você estiver próximo de seu inimigo escolhido, ele terá um prelúdio de sua própria morte.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 6[A] + modificador de Sabedoria de dano e o alvo sofre 10 de dano no começo do seu turno se estiver a até 5 quadrados do vingador (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre 5 de dano no começo do seu turno se estiver a até 5 quadrados do vingador (TR encerra).

Elo do Destino

Ataque de Vingador 25

Você insere um fragmento de seu espírito na mente do inimigo. Até que o inimigo se livre do fragmento, você pode se teleportar para o lado dele.

Diário ♦ Divino, Implemento, Psíquico, Teleporte

Ação Padrão

À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 6d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo fica sob o efeito do elo do destino (TR encerra). Enquanto o alvo estiver sob este efeito, o vingador pode se teleportar para um espaço adjacente ao alvo usando uma ação mínima. O personagem não precisa ter linha de visão para o espaço de destino.

Efeito Posterior: Mais uma única vez, o vingador pode se teleportar para um espaço adjacente ao alvo usando uma ação livre. O personagem não precisa ter linha de visão para o espaço de destino.

Justiça do Executor

Ataque de Vingador 25

Seu ataque atinge a mente e o corpo do inimigo e o coloca num caminho que o levará direto para a aniquilação.

Diário ♦ Arma, Divino, Psíquico

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso no Primeiro TR: O alvo fica atordoado em vez de pasmo (TR encerra).

Fracasso em TRs Seguintes: O alvo sofre 20 de dano psíquico.

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Selo da Danação

Ataque de Vingador 25

Um terrível símbolo aparece na frente do inimigo, marcando-o como uma criatura amaldiçoada.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, quando o personagem fracassa num ataque contra o alvo usando um poder de ataque por encontro de vingador, o ataque causa metade do dano.

ORAÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Dispersão Para os Ventos Astrais

Ataque de Vingador 27

Conforme você atinge um inimigo, os ventos de uma tempestade astral varrem a área, carregando quaisquer outros inimigos consigo.

Encontro ♦ Arma, Divino, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano e os inimigos a até 5 quadrados do vingador, exceto o alvo, são teleportados 5 quadrados.

Censura da Retribuição: Os inimigos são teleportados um número de quadrados igual a 4 + o modificador de Inteligência do vingador.

Fim Inevitável

Ataque de Vingador 27

Seu ataque devastador deve ser o bastante para exercer a vingança em nome de seu deus. Se não for e seu inimigo escapar, você ainda poderá tentar de novo.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Censura da Perseguição: O vingador recebe um bônus na jogada de ataque igual ao seu modificador de Destreza.

Sucesso: 4[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: Se o alvo ainda estiver vivo e não estiver adjacente ao vingador no final do seu turno, o personagem recupera a utilização deste poder. O vingador só pode recuperar a utilização deste poder desta forma uma vez por encontro.

Golpe da Morte

Ataque de Vingador 27

Quando os companheiros de seu inimigo estiverem distraídos e distantes, você desfere um golpe mortal.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA. O vingador recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque se nenhum inimigo estiver adjacente ao alvo.

Sucesso: 4[A] + modificador de Sabedoria de dano. O ataque causa 2[A] de dano adicional se nenhum inimigo estiver adjacente ao alvo.

Investida Astral

Ataque de Vingador 27

Durante sua investida, as energias do Mar Astral o fortalecem, fazendo com que seu ataque final deixe o alvo atordoado.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do vingador.

Especial: Quando realizar uma investida, o vingador pode usar este poder no lugar de um ataque básico corpo a corpo.

ORAÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Aspecto do Terror

Ataque de Vingador 29

Você assume uma aparência terrível, atacando a mente dos inimigos e deixando-os avessos a atacá-lo.

Diário ♦ Divino, Implemento, Medo, Psíquico

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo é empurrado 3 quadrados. Se o alvo atacar o vingador, ele fica atordoado até o final do seu próximo turno (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano. Se o alvo atacar o vingador até antes do final do próximo turno do personagem, ele fica atordoado até o final do seu próximo turno.

Juramento Final

Ataque de Vingador 29

Com um golpe duro, você jura a seu deus que ou vocês ou seu inimigo morrerá neste dia.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 9[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, o vingador e o alvo recebem +5 de bônus nas jogadas de ataque um contra o outro.

Templo da Resolução

Ataque de Vingador 29

Conforme você ataca, uma prisão de lâminas radiantes aparece ao seu redor e do inimigo, certificando que ninguém vá interferir na batalha.

Diário ♦ Arma, Divino, Radiante, Zona

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 5[A] + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O ataque cria uma zona de energia radiante numa explosão contígua 2. A zona persiste até o final do encontro. O alvo sofre 25 de dano radiante sempre que deixar a zona. Qualquer inimigo que não seja o alvo sofre 25 de dano radiante quando ingressar ou encerrar seu turno dentro da zona. Um inimigo que ingressar ou deixar a zona devido a um movimento forçado não sofre esse dano.

Vingança Ígnea

Ataque de Vingador 29

Com um grito aterrorizante, você transforma a dor de seus ferimentos em uma explosão de fogo purificador.

Diário ♦ Cura, Divino, Flamejante, Implemento, Radiante

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 7d6 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e radiante.

Metade: Metade do dano.

Efeito: O vingador recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura. Até o final do encontro, qualquer inimigo que terminar seu turno adjacente ao vingador sofre 10 de dano flamejante e radiante.

ASSASSINO ZELOSO

“É da vontade de Sehanine que os servos de Lolth morram como viveram – em silêncio e em segredo.”

Pré-requisito: Vingador

Todo vingador é treinado na implacável arte do combate e extremamente habilidoso ao isolar um inimigo e derrotá-lo com alguns golpes rápidos. Algumas seitas de vingadores também enfatizam a arte da furtividade – em especial os dedicados a divindades que favorecem a furtividade, as sombras e os segredos, como Sehanine, Lolth, Zehir e Vecna. Entre esses vingadores, os mais perigosos seguem a trilha do assassino zeloso.

Como um seguidor dessa trilha, seu personagem personifica a devoção e a violência na mesma medida – o que o torna uma arma mortal contra os inimigos de seu deus. Suas perícias enfatizam a arte de entrar e sair das sombras nas beiras do campo de batalha, desferindo golpes que eliminam os inimigos rapidamente. Ele concentra as sombras ao seu redor ou se esconde em nuvens de luz divina e con-

trola técnicas que tiram vantagem de brechas nas defesas do inimigo durante o combate, causando maior dano quando tem vantagem de combate ou contra inimigos que estejam sangrando. No final dessa trilha, o personagem pode se tornar invisível e então atingir o inimigo com uma radiância cegante que deixa ele mais suscetível aos ataques.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ASSASSINO ZELOSO

Ação da Mortalha Divina (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o assassino zeloso também adquire ocultação até o final do seu próximo turno e pode se teleportar 3 quadrados usando uma ação livre antes ou depois da ação adicional.

Técnica Liquidante (Nível 11): Quando o assassino zeloso atinge um alvo sangrando contra o qual tem vantagem de combate, o ataque causa 1d6 de dano adicional.

Véu do Zelote (Nível 16): Quando realizar uma investida, o assassino zeloso pode realizar um teste de Furtividade resistido pelo teste passivo de Percepção do alvo. (Ele não sofre penalidade no teste por se mover durante a investida.) Se obtiver sucesso, o personagem obtém vantagem de combate para o ataque.

ORAÇÕES DE ASSASSINO ZELOSO

Golpear de Lugar Nenhum

Ataque de Assassino Zeloso 11

Você se teleporta para a posição perfeita de onde desferir o golpe fatal contra um inimigo.

Encontro ♦ Arma, Divino, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano. Se o assassino zeloso tiver vantagem de combate contra o alvo, esse ataque causa 1[A] de dano adicional.

Efeito: O assassino zeloso se teleporta 2 quadrados antes ou depois do ataque.

Sombra Vingadora

Utilitário de Assassino Zeloso 12

Você pede a seu deus que elimine sua imagem da mente do inimigo.

Diário ♦ Divino, Ilusão

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: Um inimigo dentro da explosão

Efeito: O assassino zeloso fica invisível para o alvo até o final do seu próximo turno. Se o alvo estiver sob a jura de inimizade, o personagem fica invisível para ele (TR encerra).

Lâmina do Zelote

Ataque de Assassino Zeloso 20

Sua arma queima o inimigo com energia radiante e o deixa vulnerável a seus ataques.

Diário ♦ Arma, Divino, Radiante

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 4[A] + modificador de Sabedoria de dano radiante. O alvo sofre 10 de dano radiante contínuo e concede vantagem de combate ao assassino zeloso (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano. O alvo sofre 5 de dano radiante contínuo e concede vantagem de combate ao assassino zeloso (TR encerra).



JURAMENTADO

"Suas palavras não passam de vento. Minhas palavras perseveram."

Pré-requisito: Vingador, poder *jura de inimizade*

Para algumas seitas de vingadores, o ato de criar um juramento é uma parte central de suas práticas religiosas e ritos de iniciação. Nos ensinamentos dessas seitas, um juramento feito por um vingador é equiparado às palavras de criação proferidas pelos deuses para dar forma ao mundo. Quando a vontade do vingador e de seu deus são uníssonas, o juramento de um vingador alcança o poder máximo que o tornará uma realidade.

Como um membro de uma dessas seitas de juramentados, seu poder *jura de inimizade* ostenta peso particular. Quando seu personagem pronuncia a jura de seu deus contra um oponente, os ataques daquela criatura ficam menos efetivos. Quando seu oponente morre, o personagem clama a recompensa de ter cumprido seu juramento, adquirindo novo vigor pelo restante da batalha. Conforme avança na trilha do juramentado, ele recebe poderes que são ainda mais efetivos contra o alvo de seu juramento, enfraquecendo-o ou tornando-o vulnerável aos seus próximos ataques. O juramentado pode até mesmo conceder os benefícios de sua *jura de inimizade* a seus aliados por um curto período de tempo, garantindo que eles o ajudem a derrubar o oponente pelo bem da justiça.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO JURAMENTADO

Jura de Sangue (Nível 11): O juramentado recebe +1 de bônus em todas as defesas contra os ataques realizados por seu alvo da *jura de inimizade*.

Ação Jurada (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar um ataque, o juramentado realiza duas jogadas de ataque contra cada alvo e utiliza um dos resultados.

Jura Duradoura (Nível 16): Quando o alvo da *jura de inimizade* do juramentado é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o personagem pode gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

ORAÇÕES DE JURAMENTADO

Jura de Fraqueza

Ataque de Juramentado 11

Conforme você atinge seu inimigo jurado, o poder de seu juramento absorve a força e a vontade do alvo.

Encontro ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: O alvo da *jura de inimizade*

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do juramentado.

Cruzada Jurada

Utilitário de Juramentado 12

Uma aura sagrada que representando seu juramento contra um inimigo, também rodeia seus aliados, abençoando-os com uma precisão mortal.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima

Explosão contígua 5

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: Até o final do próximo turno do juramentado, cada alvo realiza duas jogadas de ataque e utiliza o resultado que preferir quando estiver realizando um ataque contra o alvo da *jura de inimizade* do personagem.

Elo do Juramento

Ataque de Juramentado 20

Você prende um inimigo com seu juramento, confiando-o ao julgamento de seu deus.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão

Arma corpo a corpo

Alvo: O alvo da *jura de inimizade*

Ataque: Sabedoria vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: O alvo adquire vulnerabilidade 5 aos ataques do juramentado (TR encerra).



MARTELO DO JULGAMENTO

"O martelo do ferreiro muitas vezes também precisa ser o martelo do guerreiro."

Pré-requisito: Vingador



Assim como o martelo do ferreiro molda o metal de acordo com a vontade do trabalhador, seu personagem foi enviado para moldar o mundo de acordo com a vontade de seu deus. Ele é uma verdadeira ferramenta e arma nas mãos de seu deus e é convocado para moldar o curso de reinos e punir todos que se oponham aos desígnios de sua divindade. Ainda que o martelo do ferreiro seja uma ferramenta de construção, em momentos de necessidade ela também pode ser uma arma de destruição.

Ao seguir este caminho, seu personagem enfatiza o elemento de controle dos poderes de vingador, em especial aqueles que permitem que ele empurre, puxe, conduza ou transporte seus inimigos. O personagem adquire habilidades que o permitem empurrar o inimigo mesmo com poderes que normalmente não o fazem, ou aumentar os efeitos daqueles que o fazem. Seus novos poderes de ataque empurram os oponentes pelo campo de batalha ou os deixam derrubados.

Como diz o próprio nome da trilha, o personagem é mais eficiente se estiver em posse de algum tipo de martelo, como uma marreta.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO MARTELO DO JULGAMENTO

Ação Avalanche (Nível 11): Quando o martelo do julgamento gasta um ponto de ação para realizar um ataque e obtém sucesso, cada alvo atingido pelo ataque é empurrado um número de quadrados igual ao modificador de Inteligência do personagem.

Esmagador de Ossos (Nível 11): Sempre que o martelo do julgamento atingir uma criatura com um poder de ataque diário, essa criatura sofre -2 de penalidade na CA até o final do próximo turno do personagem.

Martelo Sanguinário (Nível 16): Sempre que o martelo do julgamento puxar, empurrar ou conduzir uma criatura usando um poder, ele pode mover a criatura 2 quadrados adicionais.

ORAÇÕES DE MARTELO DO JULGAMENTO

Martelo do Trovão Ataque de Martelo do Julgamento 11

Você atinge o solo com seu martelo e a própria terra transmite a fúria de seu deus, golpeando os inimigos com a força do trovão, afastando-os ou deixando-os caídos.

Encontro ♦ Arma, Divino, Trovejante

Ação Padrão Explosão contígua 3

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2[A] + modificador de Sabedoria de dano trovejante e o alvo fica derrubado ou é empurrado 2 quadrados.

Arma: Se o martelo do julgamento estiver empunhando um martelo, o alvo pode ser empurrado um número de quadrados igual a 1 + o modificador de Inteligência do personagem.

Determinação de Aço

Utilitário de Martelo do Julgamento 12

Como o aço forjado e temperado por um mestre ferreiro, você resiste ao pior dos ataques do inimigo.

Encontro ♦ Divino

Ação Mínima Pessoal

Efeito: O martelo do julgamento adquire resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.

Martelo da Pronúncia Final

Ataque de Martelo do Julgamento 20

O julgamento de seu deus afasta um inimigo e o enraíza ao chão.

Diário ♦ Arma, Divino

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Sucesso: 4[A] + modificador de Sabedoria de dano. O alvo é empurrado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano. O alvo é empurrado 3 quadrados e fica imobilizado até o final do próximo turno do martelo do julgamento.

Arma: Se o vingador estiver empunhando um martelo, o alvo é empurrado um número de quadrados igual a 3 + o modificador de Inteligência do martelo do julgamento.

SEMBLANTE VERDADEIRO

"Olhe meu rosto e veja a face de meu deus."

Pré-requisito: Vingador

No momento final do rito de iniciação de seu personagem, um dos vingadores de seu templo secreto baixou o capuz do volumoso manto que usava, revelando um rosto que não era mortal, mas sim divino. Seu personagem viu o rosto de seu deus naquele momento e essa visão o transformou. O reconhecimento dessa presença divina é o que o permite usar seus poderes e o autoriza a agir em nome de seu deus. Lentamente – muito lentamente – ele se torna cada vez mais uma imagem de seu deus, até o momento em que ele começa a revelar sua verdadeira face divina.

Para o iniciado na fé, a face de seu deus é uma visão maravilhosa, capaz de inspirar admiração e aumentar a devoção. Para os inimigos de sua crença, essa mesma face é algo aterrador, feita de uma radiância que queima e cega.

Sua trilha diz respeito à transformação física e espiritual. Durante o progresso pela trilha do semblante verdadeiro, o personagem se torna claramente um espelho da face de seu deus e uma expressão mais fiel da vontade dele na terra. Ele pode canalizar a vigilância da mente divina e transformar a si mesmo num aspecto divino semelhante a um anjo – adquirindo o poder de voo para melhor combater seus inimigos.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO SEMBLANTE VERDADEIRO

Ação Verdadeira (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o semblante verdadeiro também recebe uma utilização adicional de um poder de Canalizar Divindade durante o encontro.

Investida Alada (Nível 11): Quando realizar uma investida, o semblante verdadeiro pode voar um número de quadrados igual ao seu deslocamento como parte da investida. O personagem também recebe +2 de bônus em todas as defesas contra os ataques de oportunidade que provocar durante essa investida.

Poder Sangrento (Nível 16): Na primeira vez que sangrar durante um encontro, o personagem recupera a utilização do poder *semblante radiante* se já o tiver utilizado durante o encontro.

ORAÇÕES DE SEMBLANTE VERDADEIRO

Semblante Radiante Ataque de Semblante Verdadeiro 11

A luz da presença de seu deus brilha em seu rosto, queimando os inimigos.

Encontro ♦ Divino, Implemento, Radiante

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Vigilância Divina Utilitário de Semblante Verdadeiro 12

Com os sentidos aguçados pela presença de seu deus, você avança por entre os inimigos sem deixar aberturas para ataques.

Encontro ♦ Divino

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O semblante verdadeiro ajusta um número de quadrados igual ao seu deslocamento. Ele não concede vantagem de combate a nenhum inimigo até o final do seu próximo turno.

Aspecto Divino Ataque de Semblante Verdadeiro 20

Você se torna uma expressão aperfeiçoada da presença de seu deus, queimando seus inimigos com a luz de seu espírito e fazendo com que asas radiantes brotem de suas costas para encerrar a batalha.

Diário ♦ Divino, Implemento, Metamorfose, Radiante

Ação Padrão Explosão contígua 1

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Efeito: Até o final do encontro, o semblante verdadeiro recebe +2 de bônus de poder na CA. Além disso, ele adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento normal e pode pairar.



VINGADOR: TRILHAS EXEMPLARES

2



“Os espíritos nos cercam, nos guiam e guardam todo o conhecimento do mundo”.

PERFIL DA CLASSE

Função: Líder. O companheiro espiritual de um xamã apóia e cura os aliados do personagem, mas o xamã também pode evocar outros espíritos para auxiliar seus aliados ou ferir seus inimigos. Dependendo de sua escolha de características de classe e poderes, o personagem tende ao defensor ou agressor como função secundária.

Fonte do Poder: Primitivo. Os espíritos do mundo natural fornecem poder ao xamã e se manifestam ao lado dele.

Atributos Principais: Sabedoria, Constituição, Inteligência

Proficiência com Armaduras: Traje, corselete

Proficiência com Armas: Corpo a corpo simples, lança longa

Implementos: Totens

Bônus na Defesa: +1 em Fortitude, +1 em Vontade

Pontos de Vida no Nível 1: 12 + valor de Constituição

Pontos de Vida por Nível: 5

Pulsos de Cura por Dia: 7 + modificador de Constituição

Perícias Treinadas: Natureza. No nível 1, dentre as perícias abaixo, escolha mais 3 como treinadas.

Perícias de Classe: Arcanismo (Int), Atletismo (For), História (Int), Intuição (Sab), Natureza (Int), Percepção (Sab), Religião (Int), Socorro (Sab), Tolerância (Con)

Características de Classe: companheiro espiritual, espírito de cura, falar com os espíritos

Os xamãs são líderes de batalha inspiradores e perigosos. Eles comandam poderosos espíritos guias e através deles lideram seus aliados. Esses espíritos da natureza fortalecem os ataques de seus aliados e oferecem proteção e cura quando necessário.

Em um ritual de passagem ou de iniciação, seu personagem dedicou seu corpo aos espíritos, para ser seu representante no mundo. Através de antigas canções e de cerimônias sagradas, ele invocou um poderoso companheiro espiritual para ficar ao seu lado. Os espíritos primitivos da natureza confirmam sua vontade, guiam as ações de seus aliados e desferem ataques poderosos contra seus adversários. Ele pode ser um venerável conselheiro de um líder tribal, um jovem viajante tentando trazer histórias sobre o mundo distante para o seu povo ou um estudioso devotado em busca de conhecimentos quase esquecidos.

Os espíritos e as vozes da natureza guiam cada passo do xamã; seus poderes fluem através dele, convocando-o para liderar, lutar e triunfar.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE DOS XAMÃS

Os xamãs possuem as seguintes características de classe.

COMPANHEIRO ESPIRITUAL

Como parte da iniciação de um xamã, o personagem adquiriu um companheiro espiritual que o acompanha e auxilia. Muitos poderes de xamã possuem a palavra-chave espírito (*Livro do Jogador 2*, pág. 220). O companheiro espiritual de um xamã deve estar presente quando o personagem utiliza esses poderes.

Os xamãs recebem o poder *convocar companheiro espiritual*, que os permite chamar seu companheiro espiritual para o seu lado. Além disso, escolha uma das opções abaixo de companheiro espiritual. Essa escolha concede ao personagem uma Dádiva do Espírito e um ataque especial que pode ser usado por meio do companheiro espiritual, além de determinar um dos poderes sem limite do xamã. Essa escolha também concede um bônus em alguns poderes de xamã, conforme detalhado nesses poderes.

ESPÍRITO DE CURA

O xamã recebe o poder *espírito de cura*. Por meio de uma rápida evocação do poder primitivo, o personagem concede resistência adicional a seus aliados.

ESPÍRITO PERSEGUIDOR

Esse tipo de xamã invoca a furtividade e a astúcia da pantera ou outro espírito espreitador semelhante para fortalecer e posicionar seus aliados.

Dádiva do Espírito: Qualquer aliado do xamã adjacente ao companheiro espiritual do personagem recebe um bônus nas jogadas de dano contra os inimigos sangrando igual ao modificador de Inteligência do xamã.

Presas do Espírito: O xamã recebe o poder *presas do espírito*. Esse é um ataque que o personagem realiza por meio de seu companheiro espiritual usando uma ação de oportunidade.

Poder de Ataque Sem Limite: O xamã recebe o poder *golpe do perseguidor*. O personagem escolhe um segundo poder de ataque sem limite normalmente.

ESPÍRITO PROTETOR

Esse tipo de xamã invoca a força do urso ou outro espírito protetor semelhante para defender e apoiar seus aliados.

Dádiva do Espírito: Qualquer aliado do xamã adjacente ao companheiro espiritual do personagem recupera

PERSONALIZANDO COMPANHEIROS ESPIRITUAIS

Não importa o tipo de companheiro espiritual que o xamã escolha, ele pode assumir qualquer aparência que o personagem desejar. Se a cultura do personagem reverencia o basilisco como personificação do espírito perseguidor, seu companheiro espiritual pode se assemelhar a um basilisco. Um personagem draconato pode decidir que seu espírito protetor se parece com um dragonete da fúria. Da mesma forma, o companheiro espiritual de um drow xamã poderia se parecer com uma aranha ou um lagarto.

um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Constituição do xamã quando retoma o fôlego ou quando o personagem utiliza um poder de cura sobre ele.

Escudo do Espírito: O xamã recebe o poder *escudo do espírito*. Esse é um ataque que o personagem realiza por meio de seu companheiro espiritual usando uma ação de oportunidade.

Poder de Ataque Sem Limite: O xamã recebe o poder *golpe protetor*. O personagem escolhe um segundo poder de ataque sem limite normalmente.

FALAR COM OS ESPÍRITOS

O xamã recebe o poder *falar com os espíritos*. O personagem tem consciência da presença constante dos espíritos que vagam às margens da realidade. Ele pode concentrar sua energia interior e abrir a mente para esses espíritos, deixando que eles guiem suas ações ou o preencham com intuição.

IMPLEMENTOS

Os xamãs utilizam totens esculpidos para lembrar os espíritos que mais costumam invocar, particularmente seus espíritos companheiros. Quando empunha um totem mágico, o xamã adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes de xamã e de trilha exemplar de xamã que possuam a palavra-chave implemento. Sem um implemento, eles ainda podem usar esses poderes.

CRIANDO UM XAMÃ

Os xamãs precisam de Sabedoria e também se beneficiam de um alto valor de Constituição ou Inteligência. Um xamã pode escolher qualquer poder da classe, mas a maioria prefere uma das duas estruturas, deixando que sua escolha de poderes seja moldada pela forma de seu companheiro espiritual.

VISÃO GERAL DO XAMÃ

Características: Os xamãs lideram seus grupos de uma posição relativamente segura, mandando seu companheiro espiritual para a frente da batalha enquanto ficam na retaguarda. Seus poderes são divididos em duas categorias: os ataques corpo a corpo realizados por seu companheiro espiritual e os ataques à distância. Os poderes diários de xamã incluem diversas conjurações e zonas que representam a habilidade do personagem de invocar outros espíritos para ajudá-lo.

Religião: Os xamãs retiram seu poder da fonte de poder primitivo e por esse motivo não costumam venerar deuses. Eles se veem como agentes — não servos nem mestres — dos espíritos da natureza e instruem os demais a viver suas vidas em harmonia com esses espíritos. Assim como os druidas, os xamãs invocam os espíritos para testemunhar eventos significativos, mas também não os veneram.

Raças: Elfos, humanos e ferais são xamãs excelentes devido ao alto valor de Sabedoria e sua conexão inata com a natureza. Os anões podem ser bons xamãs urso, enquanto os devas se sobressaem como xamãs pantera.

XAMÃ PANTERA

Esse xamã controla o poder dos espíritos, para vislumbrar eventos antes que eles aconteçam e moldá-los como quiser, guiando as ações de seus aliados em batalha. A Sabedoria deve ser seu atributo principal, seguido da Inteligência para que ele possa aumentar a vantagem tática de seus aliados. Um alto valor de Constituição irá melhorar seus pontos de vida e a defesa de Fortitude. Escolha poderes que dão suporte ao grupo durante o combate corpo a corpo, particularmente focando nos aliados que buscam vantagem de combate e que gostam de se movimentar rápido. Eles tendem à função secundária de agressor.

Característica de Classe Sugerida: Espírito Perseguidor

Talento Sugerido: Adepto do Espírito Perseguidor

Perícias Sugeridas: Atletismo, Natureza, Percepção,

Socorro

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe do perseguidor, golpe do vigilante

Poder Por Encontro Sugerido: panteras gêmeas

Poder Diário Sugerido: cólera do mundo espiritual

XAMÃ URSO

Seu trabalho é proteger seus aliados e preservar a vida. A Sabedoria deve ser o valor de atributo mais elevado desse tipo de xamã, seguido pela Constituição para que ele possa curar seus aliados com mais facilidade. Também é interessante ter um alto valor de Inteligência para melhorar a CA. Escolha poderes que ajudem a proteger seus aliados contra os ataques, restaurar pontos de vida ou conceder pontos de vida temporários. Eles tendem à função secundária de defensor.

Característica de Classe Sugerida: Espírito Protetor

Talento Sugerido: Espírito de Cura Compartilhado

Perícias Sugeridas: Natureza, Percepção, Socorro, Tolerância

Poderes Sem Limite Sugeridos: golpe defensor, golpe protetor

Poder Por Encontro Sugerido: proteção do urso do trovão

Poder Diário Sugerido: espírito da inundação de cura

PODERES DE XAMÃ

Os poderes de xamã evocam espíritos primitivos que o personagem considera como companheiros ou anciões respeitáveis. Muitos desses poderes canalizam a energia primitiva por meio do companheiro espiritual do personagem e possuem a palavra-chave espírito (*Livro do Jogador* 2, pág. 220), apresentando também a palavra “espírito” como parte do alcance. Esses poderes consideram o espaço do companheiro espiritual como o quadrado de origem do poder, portanto, espírito corpo a corpo 1?significa que o alvo deve estar adjacente ao espírito.

Os demais poderes de xamã invocam outros espíritos para intervir no curso da batalha em nome do personagem. Muitos desses espíritos também canalizam sua energia através do companheiro espiritual do xamã, seja para beneficiar os aliados do personagem ou para ferir os inimigos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Todos os xamãs possuem o poder *convocar companheiro espiritual*, *espírito de cura* e *falar com os espíritos*. A escolha do tipo de companheiro espiritual determina se o personagem possui o poder *escudo do espírito* ou *presas do espírito*.

Convocar Companheiro Espiritual

Característica de Xamã

Sua alma clama por seu espírito amigo, que lealmente aparece ao seu lado.

Sem Limite ♦ Conjuração, Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 20

Efeito: O xamã conjura um companheiro espiritual em um quadrado desocupado dentro da explosão. O espírito persiste até que o personagem fique inconsciente, até que ele o dissipe usando uma ação mínima ou até que ele use esse poder novamente. O espírito ocupa 1 quadrado. Os inimigos não podem se deslocar através do espaço ocupado por um espírito, mas os aliados podem. Quando o xamã usa uma ação de movimento, ele pode mover seu espírito um número de quadrados igual ao seu deslocamento.

O espírito pode ser atingido por ataques corpo a corpo ou à distância normalmente, mas não possui pontos de vida. Se um único ataque corpo a corpo ou à distância causar dano ao companheiro espiritual igual ou superior a 10 + metade do nível do xamã, o espírito desaparece e o personagem sofre dano igual a 5 + metade do seu nível. O espírito não é afetado pelo ataque de nenhuma outra forma.

Espírito de Cura

Característica de Xamã

Você convoca os espíritos para auxiliar um aliado ferido, curando e revigorando-o.

Encontro (Especial) ♦ Cura, Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: O xamã ou um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo pode gastar um pulso de cura. Se o fizer, um aliado do xamã que não seja o alvo e que estiver adjacente ao companheiro espiritual recupera 1d6 pontos de vida.

Nível 6: 2d6 pontos de vida.

Nível 11: 3d6 pontos de vida.

Nível 16: 4d6 pontos de vida.

Nível 21: 5d6 pontos de vida.

Nível 26: 6d6 pontos de vida.

Especial: O xamã pode utilizar este poder duas vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada. No nível 16, o personagem pode utilizar este poder três vezes por encontro, mas somente uma vez por rodada.

Escudo do Espírito

Característica de Xamã

O ataque de seu companheiro espiritual baixa a guarda do inimigo ao mesmo tempo em que ele concede energia curativa a um aliado.

Sem Limite ♦ Cura, Espírito, Implemento, Primitivo

Ação de Oportunidade Espírito corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo deixa um quadrado adjacente ao companheiro espiritual sem ajustar

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: Modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: Um aliado do xamã a até 5 quadrados do companheiro espiritual do personagem recupera um número de pontos de vida igual ao modificador de Constituição do xamã.

Falar com os Espíritos

Característica de Xamã

Você comunica com os espíritos, deixando que eles guiem suas palavras e ações.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Durante este turno, o xamã recebe um bônus no próximo teste de perícia igual ao seu modificador de Sabedoria.

**Presas do Espírito**

Característica de Xamã

Quando o inimigo baixa a guarda, seu companheiro espiritual salta sobre ele, mordendo e arranhando.

Sem Limite ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação de Oportunidade Espírito corpo a corpo 1

Gatilho: Um inimigo deixa um quadrado adjacente ao companheiro espiritual sem ajustar

Alvo: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Nível 21: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano.

EVOCÇÕES SEM LIMITE DE NÍVEL 1**Cólera do Inverno**

Ataque de Xamã 1

Os espíritos do inverno cercam o inimigo, rasgando-o com suas presas e garras espectrais e chamando seu companheiro espiritual para se juntar ao ataque.

Sem Limite ♦ Congelante, Implemento, Primitivo, Teleporte

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano congelante. O xamã pode teleportar seu companheiro espiritual para um espaço adjacente ao alvo.

Nível 21: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano congelante.

Espíritos Assombrosos

Ataque de Xamã 1

Espíritos lamentadores surgem ao redor do inimigo, distraindo-o dos ataques de seus aliados.

Sem Limite ♦ Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico. Até o final do próximo turno do xamã, o alvo concede vantagem de combate a um dos aliados do personagem à escolha dele.

Nível 21: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Golpe Defensor

Ataque de Xamã 1

Seu companheiro espiritual ataca o inimigo, drenando energia dele para usar como um escudo protetor.

Sem Limite ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, o personagem e seus aliados recebem +1 de bônus de poder na CA enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do xamã.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Golpe do Perseguidor

Ataque de Xamã 1

Conforme seu companheiro ataca o inimigo, esse espírito se enche de uma fúria predatória, tornando-se uma ameaça ainda maior para os adversários.

Sem Limite ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude. Se o alvo estiver sangrando, o xamã recebe um bônus na jogada de ataque igual à metade do seu modificador de Inteligência.

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, seu companheiro espiritual pode flanquear juntamente com o personagem ou os aliados dele.

Nível 21: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Golpe do Vigilante

Ataque de Xamã 1

Seu companheiro espiritual encurrala os inimigos, distraindo-os e criando uma abertura para ataques. Você e seus aliados também podem compartilhar os sentidos aguçados do espírito por alguns instantes.

Sem Limite ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e +5 de bônus nos testes de Percepção enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano

Golpe Protetor Ataque de Xamã 1

Ecos estrondosos de antigas cavernas e grutas seguem o ataque de seu companheiro, enchendo seus aliados com vitalidade.

Sem Limite ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano e os aliados adjacentes ao companheiro espiritual do xamã recebem um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Constituição do personagem.

Nível 21: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 1

Chamado ao Combatente Ancestral Ataque de Xamã 1

Seu companheiro espiritual canaliza um poderoso espírito ancestral para atacar seus adversários e auxiliar as defesas de seus aliados.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados recebem +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Chamado ao Defensor Ancestral Ataque de Xamã 1

Seu companheiro espiritual canaliza o espírito de um guerreiro ancestral que o auxilia a proteger a retirada de seus aliados.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados recebem +5 de bônus em todas as defesas contra ataques de oportunidade enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Panteras Gêmeas Ataque de Xamã 1

Dois espíritos de panteras saltam sobre o inimigo. Elas também canalizam seus instintos predatórios através de seu companheiro espiritual para que ele ameace os inimigos próximos.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Espírito Perseguidor: Se o alvo estiver sangrando, o xamã recebe um bônus na jogada de ataque igual ao seu modificador de Inteligência.

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados têm vantagem de combate nos ataques corpo a corpo contra os inimigos adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Efeito: O xamã realiza este ataque novamente contra o mesmo alvo ou um alvo diferente.

Proteção do Urso do Trovão Ataque de Xamã 1

Um espírito urso ancião ruga como o trovão e canaliza sua força através do seu companheiro espiritual para dar suporte a seus aliados.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo, Trovejante

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d6 + modificador de Sabedoria de dano trovejante.

Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados adquirem resistência contra todos os tipos de dano igual ao modificador de Constituição do personagem enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do xamã.

Espírito Protetor: O xamã ou um de seus aliados a até 5 recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição do personagem.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 1

Bênção dos Sete Ventos Ataque de Xamã 1

Você convoca os espíritos dos sete ventos que surgem no campo de batalha, derrubando um inimigo e arremessando para longe os demais.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Zona

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O ataque cria uma zona de redemoinhos numa explosão 1 centralizada no alvo. A zona persiste até o final do encontro. Usando uma ação de movimento, o xamã pode mover a zona 5 quadrados. Usando uma ação mínima, o personagem pode fazer com que cada alvo dentro da zona seja conduzido 1 quadrado.

Cólera do Mundo Espiritual Ataque de Xamã 1

Os espíritos furiosos assolam a mente dos inimigos ao seu redor e de seu companheiro espiritual.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão Explosão contígua 2

Alvo: Os inimigos dentro da explosão ou adjacentes ao companheiro espiritual

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Espírito da Inundação de Cura Ataque de Xamã 1

O espírito de uma grande inundação aparece na forma de uma criatura formada por águas agitadas. Sua essência sustenta seus aliados e afoga os inimigos.

Diário ♦ Cura, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, o xamã e seus aliados dentro da explosão adquirem regeneração 2 enquanto estiverem sangrando. Usando uma ação mínima, qualquer alvo pode encerrar esse efeito em si mesmo para recuperar 10 pontos de vida.

Vento Purificador do Norte Ataque de Xamã 1

Você invoca os espíritos do norte gelado para atacar os inimigos e cuidar dos males que afligem seus aliados.

Diário ♦ Congelante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano congelante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Os aliados do xamã dentro da rajada realizam um teste de resistência com +5 de bônus de poder.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 2

Chamado Espiritual Utilitário de Xamã 2

Você sussurra palavras de poder antigo, fazendo com que os espíritos guardiões se movem ao seu comando.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: As conjurações e zonas do xamã que estiverem dentro da explosão

Efeito: O xamã move cada alvo 5 quadrados.

Elos do Clã Utilitário de Xamã 2

Você toma para si parte dos ferimentos de um aliado.

Encontro ♦ Primitivo

Interrupção Imediata À distância 10

Gatilho: Um aliado a até 10 quadrados do xamã sofrer dano

Alvo: O aliado que ativou o gatilho

Efeito: O xamã e o aliado sofrem metade do dano.

Espírito da Vida Utilitário de Xamã 2

O espírito de uma coruja dourada pousa no ombro de um aliado e ergue voo, levando com ela toda dor e sofrimento.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 10

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

Espíritos da Batalha Utilitário de Xamã 2

Você invoca os espíritos ancestrais de guerra. Sob as sombras desses espíritos, seus aliados lutam com um maior fervor.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Mínima Explosão de área 5 a até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona preenchida de espíritos ancestrais que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do xamã recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 3

Chamado ao Ancião Selvagem Ataque de Xamã 3

Seu companheiro espiritual ataca com selvageria, enchendo seus aliados de ferocidade.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados adjacentes ao seu companheiro espiritual recebem um bônus de poder nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo igual ao modificador de Sabedoria do personagem.

Espírito da Pantera Relâmpago Ataque de Xamã 3

Com um rugido estrondoso, uma pantera espiritual aparece e atinge um inimigo com relâmpagos antes de desaparecer. Depois disso, seu companheiro espiritual canaliza a velocidade da pantera em seus aliados.

Encontro ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados adjacentes ao seu companheiro espiritual podem ajustar usando uma ação mínima.

Espírito Perseguidor: Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados ignoram os terrenos acidentados no espaço do companheiro espiritual do personagem e nos quadrados adjacentes ao dele.

Espírito do Fogo-Gélido Ataque de Xamã 3

Um espírito de gelo e chamas congela e queima o inimigo. A energia desse espírito também emana de seu companheiro, deixando os inimigos próximos dele vulneráveis a outros ataques.

Encontro ♦ Congelante, Flamejante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano congelante e flamejante. Até o final do próximo turno do xamã, seus inimigos adjacentes ao seu companheiro espiritual adquirem vulnerabilidade 5 vs. congelante e vulnerabilidade 5 vs. flamejante.

Golpe da Renovação da Primavera Ataque de Xamã 3

Conforme ataca um adversário, seu companheiro espiritual também canaliza o poder de cura em um aliado próximo.

Encontro ♦ Cura, Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e um aliado do xamã adjacente ao companheiro espiritual do personagem pode gastar um pulso de cura.

Espírito Protetor: O aliado recupera um número de pontos de vida adicionais igual ao modificador de Constituição do personagem.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 5

Bênção do Cacique de Guerra Ataque de Xamã 5

O espírito de um guerreiro majestoso, trajado de mantos de chefe de tribo, profere um grande grito de guerra e ataca um inimigo com seu machado. Seus aliados, encorajados pelas ações do cacique, reforçam seus ataques.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do encontro, o xamã e seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo.

Espírito do Fogo Protetor

Ataque de Xamã 5

Um espírito de chamas protege seu aliado do perigo, atacando ao seu comando quando esse aliado está sob ataque.

Diário ♦ Flamejante, Implemento, Primitivo**Ação Padrão** Explosão contígua 5**Alvo Primário:** Um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo primário recebe 10 pontos de vida temporários. Até o final do encontro, o alvo primário adquire resistência 5 vs. flamejante e pode realizar o seguinte ataque.

Interrupção Imediata À distância 5

Gatilho: Um inimigo atinge o alvo primário com um ataque corpo a corpo

Alvo Secundário: O inimigo que ativou o gatilho

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.

Espírito do Furor da Terra

Ataque de Xamã 5

O espírito de uma grande serpente da terra surge sob seus inimigos, derrubando-os ao chão e criando pequenos tremores para derrubá-los durante o resto da batalha.

Diário ♦ Implemento, Primitivo**Ação Padrão** Rajada contígua 5**Alvo:** Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo fica derrubado sempre que for atingido por um ataque (TR encerra).

Espírito do Vento do Falcão

Ataque de Xamã 5

Ventos varrem a área quando um espírito reluzente de um falcão mergulha contra um inimigo. Quando ele bate suas asas, ele cria lufadas de vento que erguem seus aliados, permitindo que eles também se movam em segurança.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Radiante, Zona**Ação Padrão** À distância 5**Alvo:** Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante e o alvo fica cego até o final do próximo turno do xamã.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O ataque cria uma zona de ventos edificantes numa explosão 3 centralizada no alvo. A zona persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, usando uma ação de movimento os aliados do xamã podem ajustar 4 quadrados, ignorando terreno acidentado durante o ajuste. Usando uma ação de movimento, o personagem pode mover a zona 5 quadrados.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 6**Bênção da Árvore de Ferro**

Utilitário de Xamã 6

Você invoca o espírito da lendária árvore de ferro para conceder a seus aliados a resistência necessária para que eles sobrevivam.

Diário ♦ Primitivo**Ação Mínima** Explosão contígua 5**Alvo:** Um aliado sangrando dentro da explosão

Efeito: O alvo adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano até o final do encontro.

Espírito da Alvorada

Utilitário de Xamã 6

Um espírito do sol aparece diante de você, conjurando uma luz sobre seus adversários. Agora é quase impossível para eles se esconderem de você.

Diário ♦ Primitivo, Zona**Ação Mínima** Explosão de área 5 a até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona de luz intensa que persiste até o final do próximo turno do xamã. O personagem e seus aliados ignoram cobertura, cobertura superior, ocultação e ocultação total quando atacam um inimigo dentro da zona. Enquanto estiverem dentro da zona, os inimigos sofrem -5 de penalidade nos testes de Furtividade.

Espírito do Guardiã

Utilitário de Xamã 6

Um espírito protetor ancestral cura seu aliado. O poder de proteção do espírito flui em seu companheiro espiritual, auxiliando-o a proteger ainda mais seus aliados contra futuros ataques.

Diário ♦ Cura, Primitivo**Ação Mínima** Explosão contígua 5**Alvo:** Uma criatura dentro da explosão

Efeito: O alvo gasta um pulso de cura e recupera 1d6 ponto de vida adicional. Até o final do encontro, os aliados do xamã adjacentes ao companheiro espiritual do personagem não concedem vantagem de combate.

Restauração Súbita

Utilitário de Xamã 6

Energias primitivas surgem em seu aliado, afastando os efeitos nocivos sobre ele.

Encontro ♦ Primitivo**Ação Mínima** À distância 10**Alvo:** Um ou dois aliados

Efeito: O alvo realiza um teste de resistência.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 7**Chamado à Tempestade Uivante**

Ataque de Xamã 7

Seu companheiro espiritual assume o aspecto de ventos uivantes e de relâmpagos para atacar um inimigo ao mesmo tempo em que leva um aliado próximo para uma posição melhor.

Encontro ♦ Elétrico, Espírito, Implemento, Primitivo, Trovejante**Ação Padrão** Espírito corpo a corpo 1**Alvo:** Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano elétrico e trovejante e um aliado do xamã adjacente ao companheiro espiritual do personagem pode ajustar 5 quadrados usando uma ação livre.

Chamado ao Dançarino de Sangue

Ataque de Xamã 7

Um violento espírito de ira e sangue permeia seu companheiro espiritual, que uivando em fúria, ataca um inimigo com suas garras e presas.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo**Ação Padrão** Espírito corpo a corpo 1**Alvo:** Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados obtêm um sucesso decisivo num resultado natural de 18 a 20, enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Espírito Perseguidor: Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados recebem um bônus nas jogadas de dano igual ao modificador de Inteligência do personagem enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual dele.

Espírito da Tempestade de Relâmpagos

Ataque de Xamã 7

Um espírito da tempestade ataca seu inimigo e em seguida concentra seu poder ao redor do seu companheiro espiritual.

Encontro ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo, Trovejante

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 1d12 + modificador de Sabedoria de dano elétrico e trovejante. Até o final do próximo turno do xamã, sempre que ele ou um de seus aliados atingir um inimigo adjacente ao companheiro espiritual do personagem, esse inimigo sofre 1d6 de dano elétrico e trovejante adicional.

Espírito do Vento de Inverno

Ataque de Xamã 7

Um espírito com a forma de um redemoinho de ventos fortes e de neve ataca um inimigo. Seu poder também é passado para seu companheiro espiritual para que ele proteja seu aliado do perigo.

Encontro ♦ Congelante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano congelante. Até antes do final do seu próximo turno, usando uma interrupção imediata, o xamã pode conceder a um de seus aliados adjacentes ao seu companheiro espiritual, +4 de bônus na CA contra um ataque que atingiu o aliado.

Espírito Protetor: O bônus na CA é igual a 3 + o modificador de Constituição do xamã.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 9**Espírito da Ceifa de Outono**

Ataque de Xamã 9

Um espírito humanoide, trajado de robes e portando uma foice usa sua arma para ceifar a vida de um inimigo. A energia resultante é usada para curar você e seus aliados.

Diário ♦ Cura, Implemento, Necrótico, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano necrótico e o alvo adquire vulnerabilidade 5 a todos os tipos de dano (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo adquire vulnerabilidade 2 a todos os tipos de dano (TR encerra).

Efeito: O xamã e seus aliados a até 10 quadrados recuperam 5 pontos de vida.

Espírito da Tempestade Raivosa

Ataque de Xamã 9

Uma nuvem de relâmpagos surge com um estrondo, descarregando sua fúria sobre o inimigo e permanecendo no campo de batalha para aprimorar os ataques de seus aliados.

Diário ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo, Trovejante, Zona

Ação Padrão Explosão de área 5 a até 10 quad.

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico.

Efeito: A explosão cria uma zona de trovão que persiste até o final do encontro. Os aliados do xamã causam 1d6 de dano trovejante adicional sempre que atingirem um inimigo que estiver dentro da zona.

**Espírito Trapaceiro Sagaz**

Ataque de Xamã 9

Uma criatura efêmera, criada da furtividade, astúcia e enganação, salta sobre um inimigo, atacando e desequilibrando-o. Quando o inimigo consegue se livrar do espírito, esse salta contra outro adversário.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo fica lento e concede vantagem de combate (TR encerra ambos).

Efeito Posterior: O inimigo mais próximo do alvo fica lento e concede vantagem de combate (TR encerra ambos).

Inspiração do Senhor da Guerra Ancestral

Ataque de Xamã 9

Uma figura espectral trajando um elaborado gibão de peles aparece ao lado de um inimigo, juntamente com o ressoar de trombetas de guerra distantes. Essa figura atinge o inimigo com sua clava e permanece lá para fornecer inspiração a seus aliados.

Diário ♦ Conjunção, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 1d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Efeito: O xamã conjura o espírito de um senhor da guerra ancestral num espaço desocupado adjacente ao alvo. O espírito persiste até o final do encontro. Sempre que um aliado do xamã começar seu turno dentro do espaço do espírito ou adjacente a ele, usando uma reação imediata, o personagem pode permitir que esse aliado realize um ataque básico usando uma ação livre. Usando uma ação de movimento, o xamã pode mover o espírito 5 quadrados.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 10

Convocações Espirituais

Utilitário de Xamã 10

Você envia um chamado até o mundo espiritual e invoca um segundo companheiro para guiar o seu caminho.

Diário ♦ Primitivo

Ação Livre Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, o xamã pode utilizar seu poder convocar companheiro espiritual para conjurar um segundo companheiro espiritual. Quando realizar um ataque com um poder com a palavra-chave espírito, o personagem escolhe qual companheiro espiritual irá usar no ataque. Quando um efeito afeta as criaturas adjacentes ao companheiro espiritual do xamã, esse efeito afeta as criaturas adjacentes aos dois companheiros espirituais. O segundo companheiro espiritual desaparece no final do encontro.

Espíritos da Lua Obscura

Utilitário de Xamã 10

Um espírito da lua – uma criatura de névoas e sombras – oculta seus aliados.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Mínima Explosão contígua 3

Efeito: A explosão cria uma zona de luzes vislumbantes e de sombras que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, o xamã e seus aliados adquirem ocultação e podem realizar testes de Furtividade para se esconder. Usando uma ação de movimento, o xamã pode deslocar a zona 5 quadrados.

Espíritos das Rochas Protetoras

Utilitário de Xamã 10

Os espíritos da terra se erguem para proteger seus aliados.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Mínima Explosão de área 1 a até 5 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona preenchida de espíritos da terra que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do xamã recebem +2 de bônus de poder na CA e na defesa de Fortitude. Usando uma ação de movimento, o personagem pode mover a zona 5 quadrados.

Lufada Primitiva

Utilitário de Xamã 10

Uma lufada de vento posiciona um aliado ou inimigo.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima À distância 10

Alvo: Uma criatura

Efeito: O alvo é conduzido 3 quadrados.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO E NÍVEL 13

Chamado à Sorte Sorridente

Ataque de Xamã 13

Seu companheiro espiritual canaliza um espírito da boa sorte ao atacar um inimigo. Por um momento, ele compartilha a bênção daquele espírito com seus aliados próximos.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano. Até o começo do próximo turno do xamã, se um aliado adjacente ao companheiro espiritual do personagem fracassar num ataque, usando uma interrupção imediata, o xamã pode permitir que o aliado refaça a jogada de ataque.

Espírito Perseguidor: O aliado recebe um bônus na nova jogada de ataque igual ao modificador de Inteligência do xamã.

Chamado ao Defensor Indomável

Ataque de Xamã 13

Ao atingir um inimigo, seu companheiro espiritual canaliza um espírito de ferro e terra. A invulnerabilidade desse espírito flui através do companheiro para proteger você e seus aliados.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados adquirem resistência 5 contra todos os tipos de dano enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Espírito Protetor: A resistência é igual a 4 + o modificador de Constituição do xamã.

Espírito da Luz Purificadora

Ataque de Xamã 13

Um fragmento de pura luz brilhante queima os inimigos e então canaliza seu poder de cura através do seu companheiro animal, anulando todo o efeito nocivo que aflige um aliado.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo, Radiante

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano radiante e um aliado do xamã adjacente ao companheiro espiritual do personagem realiza um teste de resistência com +2 de bônus.

Lufada Uivante

Ataque de Xamã 13

Um espírito uivante do vento aparece próximo de seu adversário e o atinge. Depois ele canaliza sua essência através do seu companheiro espiritual para fazer com que um aliado próximo cruze rapidamente o campo de batalha.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo, Teleporte

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados. O xamã teleporta um de seus aliados que estiver adjacentes ao seu companheiro espiritual 5 quadrados.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 15

Espírito da Matilha de Lobos Ataque de Xamã 15

Um grande uivo varre o campo de batalha quando uma matilha de lobos espectrais ligada ao mundo espiritual ataca seus inimigos.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo concede vantagem de combate e sofre 1d6 de dano adicional quando é atingido por um atacante que o está flanqueando (TR encerra ambos).

Espírito do Guardião da Tempestade

Ataque de Xamã 15

Trovões ecoam sobre os inimigos enquanto o espírito do guardião da tempestade aparece. Essa criatura espectral de nuvens escuras tempestuosas protege um aliado e retribui os ataques desferidos contra ele.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Trovejante

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano trovejante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O xamã escolhe um de seus aliados a até 5 quadrados do alvo. Até o final do encontro, sempre que um inimigo atingir o aliado escolhido, esse inimigo sofre 5 de dano trovejante e é empurrado 1 quadrado para longe do aliado.

Guardião do Bosque Primitivo Ataque de Xamã 15

Um espírito da floresta ataca um inimigo com seus poderosos ramos. Por alguns instantes, todas as defesas de seu adversário ficam tão fracas quanto a mais fraca delas.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 5

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Depois do ataque, todas as defesas do alvo ficam iguais à defesa mais baixa dele.

Vento Abrasador do Sul Ataque de Xamã 15

O primeiro vento do sul sopra através de um deserto sem rastros, dispersando areia e poeira com um calor de chamuscar os ossos. Seu espírito ainda corre pelo mundo e você o invoca para ajudá-lo na batalha.

Diário ♦ Flamejante, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano flamejante.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Os aliados do xamã dentro da rajada são conduzidos para outro espaço dentro ou adjacente à rajada.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 16

XAMÃ

Contenção Espiritual Utilitário de Xamã 16

Você tece energias primitivas para fortalecer o vínculo entre seu companheiro espiritual e outro espírito canalizado por ele, permitindo que sua conexão seja mais duradoura.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima Pessoal

Efeito: Se o companheiro espiritual do xamã estiver concedendo quaisquer benefícios aos aliados do personagem que estiverem adjacentes a ele e esses benefícios fossem se encerrar no final desse turno, em vez disso os efeitos persistem até o final do próximo turno do xamã.

Escudo da Tecelã do Destino Utilitário de Xamã 16

Você invoca o espírito da grande aranha conhecida como a Tecelã do Destino para tecer uma teia de proteção ao redor de um aliado.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 5

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo recebe +5 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno ou até atacar.

Espíritos do Zéfiro Dançarino Utilitário de Xamã 16

Ventos suaves preenchem a área, concedendo agilidade a seus aliados para que eles possam assumir uma melhor posição depois de serem atacados.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Mínima Explosão de área 5 até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona de ventos que persiste até o final do encontro. Sempre que o xamã ou um de seus aliados sofre um ataque enquanto estiver dentro da zona, ele pode ajustar 1 quadrado usando uma reação imediata. Usando uma ação de movimento, o personagem pode mover a zona 5 quadrados.

Forjar as Correntes da Vida Utilitário de Xamã 16

Quando você sente o espírito de um aliado deixando o corpo, você grita uma palavra de comando que concede a ele uma nova vida.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Interrupção Imediata Explosão contígua 10

Gatilho: Um aliado a até 10 quadrados do xamã fracassa num teste de resistência contra a morte

Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

Efeito: O aliado recupera um número de pontos de vida igual ao valor da sua condição sangrando.

2

EVocações POR ENCONTRO DE NÍVEL 17

Chamado ao Beemote Açoitador Ataque de Xamã 17

Seu companheiro espiritual canaliza o espírito de um beemote com uma cauda açoitadora e derruba um adversário ao chão. Depois disso, o espírito do beemote fortalece seus aliados próximos.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica derrubado. Até o final do próximo turno do xamã, enquanto seus aliados estiverem adjacentes ao seu companheiro espiritual do personagem, sempre que obtiverem sucesso num ataque, eles podem deixar o alvo do ataque derrubado. Se o alvo já estiver derrubado, ele sofre 1d8 de dano adicional.

Elo Espiritual da Vingança Ataque de Xamã 17

Seu companheiro espiritual canaliza um espírito vingativo conforme ataca um inimigo. Por um curto período de tempo, a dor de todos os inimigos flui através do seu companheiro para destruir aquele adversário escolhido.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, enquanto o alvo estiver adjacente ao companheiro espiritual do personagem, ele sofre 1d6 de dano sempre que um aliado do xamã atingir um inimigo que não seja o alvo.

Espírito da Renovação da Primavera Ataque de Xamã 17

Um espírito humanoide formado de madeira, vinhas e raízes aparece e ataca um inimigo. Canalizando seu poder através do seu companheiro espiritual, o espírito renova o vigor de seus aliados.

Encontro ♦ Cura, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano e os aliados do xamã adjacentes ao companheiro espiritual do personagem podem gastar um pulso de cura.

Espírito Protetor: Os aliados que gastarem um pulso de cura recuperam um número de pontos de vida adicional igual a duas vezes seu modificador de Constituição do xamã.

Grilhões da Montanha Ataque de Xamã 17

Dois espíritos — formas humanoides de granito — aparecem e atacam seus inimigos. Eles então canalizam seu poder através do seu companheiro espiritual para enfraquecer as defesas dos inimigos próximos.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem, seus inimigos utilizam o menor valor dentre sua CA e sua defesa de Reflexos, como o valor de sua CA.

Espírito Perseguidor: Em vez disso, os inimigos utilizam o menor valor dentre sua CA ou defesa de Fortitude ou Reflexos, como o valor de sua CA.

EVocações DIÁRIAS DE NÍVEL 19

Espírito do Quebra Escudo Ataque de Xamã 19

Um guerreiro enorme, empunhando um machado grande, salta contra um adversário, despedaçando as defesas dele e estimulando seus aliados para a grande glória.

Diário ♦ Conjuração, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d12 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo sofre -4 de penalidade na CA (TR encerra).

Efeito Posterior: O alvo sofre -2 de penalidade na CA (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo sofre -2 de penalidade na CA (TR encerra).

Efeito: O xamã conjura o espírito do quebra escudo num quadrado adjacente ao alvo. O espírito persiste até o final do encontro. Usando uma ação de movimento, o personagem pode mover o espírito 5 quadrados. Enquanto estiverem dentro do espaço do espírito ou adjacentes a ele, o xamã e seus aliados recebem +5 de bônus de poder nas jogadas de dano.

Gavinhas da Tecelã do Destino Ataque de Xamã 19

Você invoca o espírito da Tecelã do Destino — uma grande aranha que dizem ter criado as ligações entre os planos — para cobrir um inimigo com teias de aranhas tão duras quanto a pedra e para proteger um aliado.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 4d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica lento e não pode adquirir vantagem de combate contra nenhum alvo (TR encerra ambos). O alvo sofre -5 de penalidade nos testes de resistência contra esse efeito.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O xamã escolhe um de seus aliados a até 10 quadrados. Até o final do encontro, qualquer inimigo que atingir o aliado escolhido fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Grande Urso Guardião Ataque de Xamã 19

Um espírito urso aparece entre seus inimigos. Ele derruba um inimigo de lado e permanece em alerta, pronto para proteger você e seus aliados com suas garras cruéis.

Diário ♦ Conjuração, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Efeito: O xamã conjura o espírito de um urso num quadrado desocupado adjacente ao alvo. O espírito persiste até o final do encontro. O espírito ocupa 1 quadrado. Os inimigos do personagem não podem se mover através desse espaço, mas seus aliados podem. Usando uma ação de movimento, o xamã pode mover o espírito 5 quadrados.

O espírito pode flanquear inimigos juntamente com o xamã e seus aliados e pode realizar ataques de oportunidade contra esses inimigos: Sabedoria vs. Reflexos; 2d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Trombetas do Invicto Khan

Ataque de Xamã 19

Trombetas soam quando o grande Khan – um campeão da floresta primitiva que nunca foi derrotado em batalha – surge do mundo espiritual para liderar seus aliados em combate.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 20

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Até o final do próximo turno do xamã, ele e seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque e +5 de bônus nas jogadas de dano contra o alvo. Usando uma ação livre antes do seu próximo turno, o xamã e seus aliados a até 20 quadrados do alvo podem realizar um teste de resistência e ajustar 3 quadrados como a primeira ação de seus turnos.

EVOCÇÕES UTILITÁRIAS DE NÍVEL 22

Convocar os Mortos

Utilitário de Xamã 22

Você penetra o mundo espiritual e agarra as almas de seus aliados, retornando-as para seus respectivos corpos para que possam continuar lutando

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os aliados mortos dentro da explosão

Efeito: Cada aliado retorna à vida e gasta um pulso de cura. Considere-se também que esses aliados não fracassaram em nenhum teste de resistência contra a morte durante este encontro.

Espírito do Curandeiro do Mundo

Utilitário de Xamã 22

Você convoca o espírito do Curandeiro do Mundo – a energia que renovou o mundo após a grande guerra entre os deuses e os primordiais – para cuidar de um companheiro ferido.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: O aliado recupera todos os pontos de vida.

Passagem Para o Mundo Espiritual

Utilitário de Xamã 22

A fronteira entre o mundo espiritual e o físico oscila na medida em que você abre uma passagem entre os mundos para proteger seus aliados do perigo.

Diário ♦ Primitivo, Zona

Ação Mínima Explosão de área 1 a até 10 quad.

Efeito: A explosão cria uma zona de energia primitiva que persiste até o final do encontro. Enquanto estiver dentro da zona, o xamã e seus aliados ficam incorpóreos.

Recompensa da Vida

Utilitário de Xamã 22

Você libera um fluxo de energia primitiva para renovar o vigor de seus aliados, fazendo com que os mais graves ferimentos sumam num instante.

Diário ♦ Cura, Primitivo

Ação Mínima Explosão contígua 10

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo adquire regeneração 5 até o final do encontro. A regeneração aumenta para 10 enquanto o alvo estiver sangrando.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 23

XAMÃ

Chamado ao Caçador Incansável

Ataque de Xamã 23

Conforme a ferocidade do seu companheiro espiritual rasga o inimigo, ele é preenchido com o espírito do caçador implacável. Por alguns instantes, seus aliados são preenchidos com uma ferocidade semelhante.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, quando um de seus aliados adjacentes ao seu companheiro espiritual fracassa num ataque com um poder de ataque sem limite ou por encontro, o ataque causa 1d10 de dano.

Espírito Perseguidor: O dano causado pelo ataque fracassado é igual a 1d10 + o modificador de Inteligência do xamã.

Chamado ao Protetor Primitivo

Ataque de Xamã 23

Seu companheiro espiritual assume brevemente a forma de um urso monstruoso ao atacar um inimigo. O poder do espírito protege seus aliados contra ataques.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados sofrem apenas metade do dano de quaisquer fontes enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Espírito Protetor: Os aliados do xamã adjacentes ao companheiro espiritual do personagem recebem um número de pontos de vida temporários igual a 5 + o modificador de Constituição do xamã.

Espírito do Corvo da Morte

Ataque de Xamã 23

Um pássaro negro mergulha sobre o adversário – um sinal de mau agouro que indica que a morte da criatura se avizinha.

Encontro ♦ Espírito, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico. Até antes do final do seu próximo turno, o xamã joga 1d20 na próxima vez que o alvo for atingido por um ataque que não seja um sucesso decisivo. Se obtiver um resultado de 15 ou mais no dado, o ataque se torna um sucesso decisivo.

Espíritos Gêmeos da Tempestade

Ataque de Xamã 23

Espíritos de pássaros do trovão e do relâmpago descendem contra seus inimigos, atacando-os enquanto os ventos planares que surgem das asas desses espíritos fluem através do seu companheiro espiritual, permitindo que seus aliados se teleportem.

Encontro ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo, Teleporte, Trovejante

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma ou duas criaturas

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano elétrico e trovejante. Se pelo menos um dos ataques obtiver sucesso, os aliados adjacentes ao companheiro espiritual do personagem são teleportados 10 quadrados.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 25

Espírito da Serpente Mundo Ataque de Xamã 25

O espírito da Serpente Mundo emerge do solo para perfurar um inimigo com suas presas, prendendo-o ao chão. Os tremores do movimento do espírito chacoalham o solo.

Diário ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 5d8 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica derrubado. Sempre que se levantar, o alvo sofre 15 de dano (TR encerra).

Efeito Posterior: Sempre que se levantar, o alvo sofre 10 de dano (TR encerra).

Efeito Posterior: Sempre que se levantar, o alvo sofre 5 de dano (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e sempre que se levantar, o alvo sofre 10 de dano (TR encerra).

Efeito: No começo do seu próximo turno, o alvo e outro inimigo a até 3 quadrados dele ficam derrubados.

Espírito do Viajante Sorridente Ataque de Xamã 25

Um espírito parecido com uma hiena aparece e ataca a mente de seu adversário, emitindo uma gargalhada assustadora. Essa gargalhada continua a aturdir os inimigos conforme ela se desloca para um novo alvo.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano psíquico e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Efeito Posterior: O inimigo mais próximo do alvo fica atordoado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo e lento (TR encerra ambos).

Efeito Posterior: O inimigo mais próximo do alvo fica pasmo e lento (TR encerra ambos).

Espírito Nascido do Ferro Ataque de Xamã 25

Um espírito do ferro empala o inimigo com um espinho de ferro e então cria uma área onde seus aliados podem permanecer firmes.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Zona

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do xamã.

Efeito: O ataque cria uma zona numa explosão 5 centralizada no alvo. A zona persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do xamã recebem +2 de bônus de poder na CA e podem anular qualquer efeito de empurrar, puxar ou conduzir.

Ventos da Tempestade do Oeste Ataque de Xamã 25

Você convoca o espírito dos ventos tempestuosos do oeste para arremessar seus adversários para longe, prendendo-os nos firmamentos planares e arrebatando seus aliados para um local seguro.

Diário ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo, Teleporte

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 3d6 + modificador de Sabedoria de dano elétrico e o alvo é teleportado 10 quadrados.

Fracasso: Metade do dano e o alvo é teleportado 5 quadrados.

Efeito: Os aliados do xamã dentro da rajada são teleportados 10 quadrados.

EVOCÇÕES POR ENCONTRO DE NÍVEL 27

Chamado ao Fogo Purificador Ataque de Xamã 27

Um fragmento de fogo branco emerge de seu companheiro espiritual. Essa radiação queima um inimigo e afasta os malefícios de seus aliados.

Encontro ♦ Espírito, Flamejante, Implemento, Primitivo, Radiante

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano flamejante e radiante. Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados recebem +5 de bônus nos testes de resistência enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Espírito Protetor: O bônus nos testes de resistência é igual a 3 + o modificador de Constituição do xamã.

Chamado ao Grande Caçador Ataque de Xamã 27

Seu companheiro espiritual é abençoado com a sabedoria de batalha do espírito do grande caçador conforme ele dilacera um inimigo. Depois disso ele repassa essa sabedoria para um aliado próximo.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano. Um aliado do xamã adjacente ao companheiro espiritual do personagem recebe +5 de bônus nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do xamã.

Espírito da Sabedoria Anciã Ataque de Xamã 27

Um espírito ancião vestindo um robe e portando um cajado, aparece próximo a um inimigo. Arcos elétricos surgem das mãos do espírito e atingem o alvo. O espírito também fornece conselhos a seus aliados, assegurando-se que seus esforços não serão em vão.

Encontro ♦ Elétrico, Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano elétrico e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do xamã. Os aliados do xamã adjacentes ao companheiro espiritual do personagem que não obtiverem sucessos com um poder de ataque por encontro até antes do final do próximo turno do personagem, não gastam a utilização do poder em questão.



Espíritos Ceifadores de Sangue Ataque de Xamã 27

Falcões com plumas vermelhas circundam seus adversários, cortando-os com garras tão afiadas quanto facas. Depois do ataque, os falcões canalizam sua força através do seu companheiro espiritual para fortalecer seus aliados.

Encontro ♦ **Implemento, Primitivo**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d6 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do xamã, seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de dano enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Efeito: O xamã realiza o ataque mais duas vezes contra o mesmo alvo ou contra alvos diferentes, o bônus nas jogadas de dano dos aliados aumenta para +4 se o xamã obtiver dois sucessos e para +6 se obtiver três sucessos.

Espírito Perseguidor: Adicione o modificador de Inteligência do xamã ao bônus concedido às jogadas de dano.

EVOCÇÕES DIÁRIAS DE NÍVEL 29

Espírito da Morte Ataque de Xamã 29

O tempo parece congelar por um instante e tudo permanece quieto. A morte em pessoa, o fim de todas as coisas, ingressou no campo de batalha, destruindo o inimigo com uma dor que se intensifica cada vez que um adversário tomba em combate.

Diário ♦ **Implemento, Necrótico, Primitivo**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 7d10 + modificador de Sabedoria de dano necrótico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: Quando uma criatura a até 10 quadrados do alvo é reduzida a 0 ponto de vida ou menos, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico (TR encerra).

Efeito Posterior: Quando uma criatura a até 10 quadrados do alvo é reduzida a 0 ponto de vida ou menos, o alvo sofre 2d10 de dano necrótico (TR encerra).

Espírito da Promessa Cumprida Ataque de Xamã 29

No final da guerra entre os deuses e os primordiais, as forças primitivas forjaram um tratado sagrado que estabeleceu as leis da natureza. Quando você convoca o poder desse tratado para devastar o inimigo, seus aliados fazem um juramento para matar essa criatura.

Diário ♦ **Implemento, Primitivo, Psíquico**

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 7d6 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O xamã escolhe um aliado a até 10 quadrados. Até o final do encontro, o aliado escolhido recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo. Sempre que o aliado causar dano ao alvo, este bônus aumenta em 1 até o máximo de +10. Se o aliado não atacar o alvo durante seu turno, o bônus diminui em 2 até o mínimo de +0.

Espíritos do Névoa Ataque de Xamã 29

Você convoca os espíritos que habitam os confins do mundo e preservam as barreiras dos planos. Eles atendem ao seu chamado, golpeando os inimigos e protegendo seus aliados.

Diário ♦ **Implemento, Primitivo, Zona**

Ação Padrão Explosão de área 3 a até 10 quad.

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 4d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de névoa que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, o xamã e seus aliados ficam incorpóreos. Usando uma ação de movimento, o personagem pode mover a zona 3 quadrados.

Mar de Serpentes Ataque de Xamã 29

Uma onda de espíritos de víboras surge para devorar seus adversários e para ajudar seus aliados em batalha. Essas serpentes concedem sua agilidade a seus aliados, permitido que eles ataquem com uma velocidade relâmpago.

Diário ♦ **Implemento, Primitivo, Zona**

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da rajada

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A rajada cria uma zona de serpentes espirituais que persiste até o final do encontro. Qualquer aliado do xamã que começar seu turno dentro da zona recebe três benefícios até o começo do seu próximo turno: Ele pode ajustar 3 quadrados usando uma ação mínima, adquire vantagem de combate contra todos os inimigos e pode usar uma ação de oportunidade para realizar um ataque básico corpo a corpo contra qualquer inimigo adjacente que ajustar.

DISCÍPULO DA SERPENTE MUNDO

"O mundo inteiro descansa nas espiras da grande serpente. Seria sábio você compreender seus caminhos."

Pré-requisito: Xamã, poder convocar companheiro espiritual



Dizem as lendas que a Serpente Mundo está entre os maiores espíritos primitivos que estabeleceram as leis naturais do mundo e é uma das defensoras mais ferrenhas dessas leis. Quando um exarca divino e o servo de um primordial uniram forças em uma tentativa de alterar a ordem natural, a Serpente Mundo esmagou simultaneamente a vida dos dois. Dizem que a terra repousa sobre a espira dessa serpente poderosa e que seus movimentos sacodem o solo.

Como um discípulo da Serpente Mundo, seu personagem é responsável por manter o equilíbrio da ordem natural e de se assegurar de que as criaturas de fora do reino mortal fiquem em seu lugar. Ele possui o poder da Serpente Mundo, utilizando-o para perfurar seus adversários com suas presas ou esmagá-los com seu corpo. Seu companheiro espiritual retarda o movimento dos inimigos conforme o corpo da Serpente ecoa através do espaço ao redor dele. O veneno da Serpente Mundo aprimora suas evocações, envenenando as criaturas que resistem ao seu poder.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO DISCÍPULO DA SERPENTE MUNDO

Espírito Aderente (Nível 11): Os inimigos consideram os quadrados adjacentes ao companheiro espiritual do xamã como terreno acidentado.

Recompensa do Espírito Xamã (Nível 11): Quando o discípulo da Serpente Mundo gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, um de seus aliados adjacentes ao seu companheiro espiritual pode gastar um pulso de cura.

Veneno Espiritual (Nível 16): Sempre que um inimigo obtiver sucesso num teste de resistência contra um poder de ataque diário de xamã do discípulo da Serpente Mundo, esse inimigo sofre 10 de dano venenoso.

EVOCÇÕES DE DISCÍPULO DA SERPENTE MUNDO

Reprimenda da Serpente

Ataque de Discípulo da Serpente Mundo 11

A mandíbula da Serpente Mundo morde o adversário, penetrando em sua mente e fazendo-a apodrecer. Inimigos que se aproximarem do alvo sentiram os ecos dessa dor.

Encontro + Implemento, Primitivo, Psíquico

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano psíquico.

Até o final do próximo turno do xamã, o alvo fica imobilizado e qualquer inimigo que ingressar num quadrado adjacente ao alvo sofre 5 de dano psíquico. Um inimigo sofre esse dano somente uma vez por cada utilização deste poder.

Selo da Serpente

Utilitário de Discípulo da Serpente Mundo 12

Uma marca retorcida, semelhante a uma serpente verde brilhante, aparece na pele do inimigo, fazendo com que os ataques de seu aliado o atinjam com certeza.

Encontro + Primitivo

Ação Mínima À distância 5

Alvo: Uma criatura

Efeito: O xamã escolhe entre ele mesmo ou um de seus aliados a até 5 quadrados. Até o final do próximo turno do personagem, o xamã ou o aliado escolhido ignora cobertura, cobertura superior, ocultação e ocultação total quando ataca o alvo e pode realizar ataques à distância contra o alvo sem ter linha de visão ou linha de efeito até ele.

Esmagamento da Serpente

Ataque de Discípulo da Serpente Mundo 20

Você convoca o espírito da Serpente Mundo para esmagar um inimigo com seu corpo esmeralda.

Diário + Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: O alvo fica imobilizado e sofre 15 de dano contínuo (TR encerra ambos).

Efeito Posterior: O alvo fica imobilizado e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra ambos).

Fracasso: O alvo fica lento e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra ambos).

ESPÍRITO TEMPESTUOSO

"O espírito do vento sempre sopra pelo mundo. Basta senti-lo para canalizar seu poder."

Pré-requisito: Xamã, poder convocar companheiro espiritual

O que é um espírito se não uma exalação do mundo, uma essência da vida que se formou na inspiração e expiração de um sopro? Os espíritos do mundo estão vivos e isso significa que eles estão em movimento. Eles são o vento que sopra pelo mundo, mesmo na rocha sólida dos cantos mais profundos da terra.

Como um espírito tempestuoso, seu personagem canaliza o movimento do mundo espiritual, o vento que sopra por todas as coisas. Ele canaliza esse movimento para trazer fluidez ao campo de batalha: convocando o espírito dos ventos para transportar a si e a seus aliados num piscar de olhos, para levar sua cura e seus ataques a áreas maiores e para aprimorar os ataques de seus aliados.

Os espíritos são a respiração do mundo. Respire profundamente e deixe-os levá-lo e guiá-lo.



CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESPÍRITO TEMPESTUOSO

Ação do Vento Espiritual (Nível 11): Quando o espírito tempestuoso gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus aliados adjacente ao seu companheiro espiritual podem se teleportar 2 quadrados usando uma ação livre.

Guias da Cura (Nível 11): Quando o espírito tempestuoso restaura pontos de vida com o poder *espírito de cura*, seus aliados que estiverem adjacentes ou dentro de uma conjuração ou zona criada pelo personagem com um poder de xamã ou de trilha exemplar de xamã recuperam pontos de vida como se estivessem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Combatente Espiritual (Nível 16): Quando utiliza um poder de ataque sem limite de xamã com a palavra-chave espírito, o espírito tempestuoso adquire vantagem de combate para esse ataque.

EVOCÇÕES DE ESPÍRITO TEMPESTUOSO

Maré Espiritual

Ataque de Espírito Tempestuoso 11

Seu companheiro espiritual ataca um inimigo, enviando uma tempestade giratória de espíritos para atacar outros adversários próximos.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão

Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 2d10 + modificador de Sabedoria de dano e os inimigos a até 5 quadrados do alvo sofrem 1d10 de dano.

Fluxo Espiritual

Utilitário de Espírito Tempestuoso 12

Espíritos rodopiam ao redor de seu aliado e do seu companheiro espiritual e os dois desaparecem, reaparecendo um no lugar do outro.

Encontro ♦ Primitivo, Teleporte

Ação Mínima

Explosão contígua 20

Alvo: Um aliado dentro da explosão

Efeito: O alvo e o companheiro espiritual do espírito tempestuoso são teleportados, trocando de posição.

Tempestade Espiritual

Ataque de Espírito Tempestuoso 20

Um vento uiva ao redor do inimigo enquanto dúzias de espíritos menores da tempestade aparecem e o atacam. Seus aliados podem trocar de posição dentro da tempestade com um simples pensamento.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Teleporte, Zona

Ação Padrão

Explosão de área 2 a até 10 quad.

Alvo: Uma criatura dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 4d8 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de espíritos da tempestade que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, os aliados do espírito tempestuoso recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra o alvo. Além disso, qualquer aliado do personagem que estiver dentro da zona pode se teleportar usando uma ação de movimento, trocando de posição com outro aliado dentro da zona.

PANTERA FANTASMA

“Não cause problemas novamente, ou você vai servir de alimento para as panteras espirituais que espreitam entre os mundos.”

Pré-requisito: Xamã, poder convocar companheiro espiritual

O mistério do predador primitivo é que a morte é uma presença constante na vida: a morte da presa prolonga a vida do predador. E quando a morte vem para o predador, ela traz a vida para os animais carniceiros. A morte é parte da grande roda da existência mortal e uma parte importante da comunhão do xamã com o mundo espiritual.

Como um xamã, seu personagem sempre andou próximo da morte. Agora ele adotou o caminho da pantera fantasma, onde a vida e a morte se entrelaçam de forma ainda mais próxima. Ele espreita as áreas selvagens, escondendo-se de sua presa, saltando e escalando como os felinos mais ágeis. Ele convoca as panteras espirituais para atacar seus adversários, enfraquecer sua presa, ajudá-lo a se afastar de ataques inimigos com um salto e conduzi-lo pelo mundo espiritual até seus oponentes.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO PANTERA FANTASMA

Sabedoria da Panthera Fantasma (Nível 11): O pantera fantasma e seus aliados recebem +5 de bônus de poder nos testes de Furtividade enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Ação da Panthera Fantasma (Nível 11): Quando o pantera fantasma gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, seus inimigo adjacentes ao seu companheiro espiritual concedem vantagem de combate ao xamã e seus aliados até o final do próximo turno do personagem.

Ancestrais da Panthera (Nível 16): O pantera fantasma recebe um bônus nos testes de Acrobacia, Atletismo e Furtividade igual ao seu modificador de Sabedoria.

EVOCÇÕES DE PANTERA ESPIRITUAL

Espírito Predador Ataque de Panthera Fantasma 11

Uma pantera espiritual aparece e dilacera um inimigo. Depois disso, sua sede de sangue flui para seu companheiro espiritual a fim de enfraquecer os inimigos.

Encontro ♦ Implemento, Primitivo

Ação Padrão À distância 10

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 2d6 + modificador de Sabedoria de dano. Até o final do próximo turno do pantera fantasma, seus inimigos que estiverem sangrando ficam enfraquecidos enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Esquiva do Grande Felino

Utilitário de Panthera Fantasma 12

Seus olhos emitem um brilho amarelo, como os de um grande felino, quando você salta e se esquiva de um ataque inimigo.

Encontro ♦ Primitivo

Interrupção Imediata Pessoal

Gatilho: Um ataque fracassa contra o pantera fantasma

Efeito: O pantera fantasma ajusta 3 quadrados.

Espiral da Panthera Fantasma

Ataque de Panthera Fantasma 20

Uma torrente de panteras espirituais furiosas flui ao seu redor, atacando os inimigos. O vento criado pela passagem dos espíritos permite que você e seus aliados deslizem pelo mundo espiritual para atacar seus adversários.

Diário ♦ Implemento, Primitivo, Teleporte, Zona

Ação Padrão Explosão contígua 5

Alvo: Os inimigos dentro da explosão

Ataque: Sabedoria vs. Vontade

Sucesso: 5d6 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: A explosão cria uma zona de espíritos em investida que persiste até o final do encontro. Enquanto estiverem dentro da zona, o pantera fantasma ou qualquer um de seus aliados pode usar uma ação mínima para se teleportar para um espaço adjacente a um inimigo que estiver dentro da zona.



XAMÃ GRANDE URSO

“Corrompidos não podem rivalizar com os poderes antigos de nossa terra.”

Pré-requisito: Xamã, poder convocar companheiro espiritual

Muitas tradições xamãs reverenciam o Grande Urso como o exemplo perfeito do espírito protetor. O Grande Urso é como a mãe urso que protege furiosamente seus filhotes contra o perigo e que sempre mantém a guarda sobre o mundo, protegendo-o daqueles que gostariam de destruí-lo ou corrompê-lo. Dessa mesma forma, seu personagem, como um xamã Grande Urso, protege seus companheiros de aventuras. Seu companheiro espiritual é sua ligação com o Grande Urso, canalizando a força e vitalidade do espírito por meio de suas evocações.

Seu principal propósito é permanecer ao lado de outros guerreiros e torná-los mais fortes. Quando pode, ele protege os mais fracos. Quando não pode, ele fortalece o mais forte para torná-lo um defensor melhor. Conforme o personagem avança na trilha do xamã Grande Urso, seu companheiro espiritual canaliza o poder do Grande Urso para devastar seus inimigos, punindo-os quando eles atacam seus aliados. Seu companheiro ruge com a força feroz do Grande Urso, fortalecendo o grupo na hora de agir. O xamã concede ataques adicionais aos aliados sempre que



avança para atacar e aprimora os ataques desferidos por eles quando os inimigos baixam a guarda.

Ele é o protetor do mundo e o rugido do Grande Urso ecoa em cada palavra que ele pronuncia.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO XAMÃ GRANDE URSO

Primor do Grande Protetor (Nível 11): O xamã Grande Urso e seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de dano contra inimigos marcados adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

Ação do Grande Urso (Nível 11): Quando o xamã Grande Urso gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, um de seus aliados a até 10 quadrados à sua escolha pode realizar um ataque básico corpo a corpo usando uma ação livre antes ou depois da ação adicional.

Presença Perseverante (Nível 16): Enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do xamã Grande Urso, os aliados do personagem recebem +5 de bônus de poder nas jogadas de ataque dos ataques de oportunidade.

EVOCÇÕES DE XAMÃ GRANDE URSO

Defesa da Presa do Urso

Ataque de Xamã Grande Urso 11

Seu companheiro espiritual emite o terrível rugido do Grande Urso e esmaga o inimigo com sua pata. A presença do urso espiritual é impossível de ser ignorada.

Encontro ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão

Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Fortitude

Sucesso: 3d10 + modificador de Sabedoria de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do xamã Grande Urso. Enquanto estiver marcado, sempre que realizar um ataque enquanto estiver adjacente ao companheiro espiritual do personagem, o alvo sofre 1d10 de dano e fica derrubado depois da resolução do ataque.

Rugido Galvanizante

Utilitário de Xamã Grande Urso 12

O rugido do seu companheiro espiritual impulsiona seus aliados a se mover.

Encontro ♦ Primitivo

Ação Mínima

Explosão contígua 5

Alvo: Os aliados dentro da explosão

Efeito: O alvo pode ajustar 2 quadrados usando uma ação livre.

Chamado ao Grande Urso

Ataque de Xamã Grande Urso 20

Seu companheiro espiritual esmaga o inimigo com suas garras e dentes. O espírito do Grande Urso permanece ao lado do oponente, punindo-o por ferir seus aliados.

Diário ♦ Espírito, Implemento, Primitivo

Ação Padrão

Espírito corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura

Ataque: Sabedoria vs. Reflexos

Sucesso: 4d10 + modificador de Sabedoria de dano.

Fracasso: Metade do dano.

Efeito: O alvo sofre -2 e penalidade nas jogadas de ataque e sempre que obtiver sucesso num ataque, o alvo sofre 1d10 + o modificador de Sabedoria do xamã Grande Urso de dano (TR encerra ambos).

Quando um personagem chega ao nível 21, ele pode escolher um destino épico. Se quiser, o personagem pode adiar essa escolha ou ignorá-la por completo. Se escolher um destino épico depois do nível 21, o personagem adquire todos os benefícios desse destino épico que se aplicam ao seu nível e aos níveis inferiores.

ARAUTO DA PERDIÇÃO

A má sorte caminha contigo.

Pré-requisito: Nível 21



Seu personagem é um presságio da tempestade, um arauto da destruição, aquele que fomenta as calamidades – onde quer que vá, os destinos são revelados e renovados. Ele já se livrou das amarras do destino e entende que nada está escrito. Cada passo ao longo do caminho, cada decisão tomada, obriga o futuro a se moldar de acordo. As ondas se espalham por suas escolhas e elas podem derrubar reis, acordar terrores antigos, arruinar reinos e frustrar os planos dos próprios deuses.

As consequências mais terríveis de suas escolhas recaem sobre os reinos, indivíduos ou causas que o arauto decide combater. Azar, acidentes e desastres recaem sobre seus inimigos quando o personagem está próximo – inicialmente podem parecer acasos simples, como o granizo arruinando a colheita, um mensageiro que atrasa algumas horas porque o cavalo perdeu a ferradura, um servo que se esquece de fechar o portão de segurança. Esses acontecimentos não podem ser controlados, nem imaginados. Infelizmente, esse azar é tão presente que muitas vezes recai sobre aqueles a quem o arauto sequer deseja causar mal, mesmo que seja uma versão mais branda do que aconte-

ceria aos inimigos. Ele não se atreve a ficar muito tempo nos locais que ele ama, pois sabe que inadvertidamente causará a destruição de tudo que lhe é importante.

IMORTALIDADE

Ninguém sabe ao certo qual perdição sua existência anuncia. Talvez o arauto seja um campeão valoroso da bondade envolvido numa luta contra um senhor sombrio, mas embora seu fracasso possa causar a destruição do reino que ele jurou defender, seu sucesso levará a edificação de uma tirania tão inflexível quando o senhor sombrio deposto. Somente no término de sua vida mortal ele percebe seu verdadeiro propósito.

Perdição Cumprida: Seu personagem é atraído de maneira irresistível a cumprir algum tipo de sina – a destruição catastrófica de uma grande criatura, reino ou artefato lendário. Quando ele finalmente alcança seu triunfo, o destino se conserta ao seu redor e uma nova faceta da realidade toma forma. Nesse momento, o arauto não possui mais um lugar no mundo e é removido da existência. Nada dele permanece, mas ele sempre será lembrado nos mitos e lendas do mundo como um agente da mudança e da destruição. Num futuro e num lugar distantes, talvez ele desperte com o terrível conhecimento de que novamente terá que atuar como um arauto da perdição.

CARACTERÍSTICAS DO

ARAUTO DA PERDIÇÃO

Escudo da Má Sorte (Nível 21): Sempre que obtiver um resultado natural de 1 numa jogada de ataque, o arauto da perdição pode refazer o ataque. Se obtiver novamente um resultado de 1, ele deve mantê-lo. Além disso, quando um inimigo obtém um resultado natural de 1 numa jogada de ataque contra o arauto da perdição, esse inimigo fica atordoado até o final do próximo turno do personagem e, usando uma reação imediata, o personagem pode fazer com que o alvo seja conduzido 3 quadrados.

Mestre da Má Sorte (Nível 24): Uma vez por encontro, quando uma criatura a até 10 quadrados do arauto da perdição for reduzida a 0 ponto de vida ou menos, o personagem pode realizar um teste de resistência ou gastar um pulso de cura.

Recompensa da Perdição (Nível 30): Sempre que realizar um ataque e fracassar contra todos os alvos, o arauto da perdição recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível.

PODER DE ARAUTO DA PERDIÇÃO

Manto da Perdição Utilitário de Aauto da Perdição 26

Uma tempestade de desastres o rodeia, trazendo a perdição a seus inimigos.

Diário

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: Até o final do encontro, os inimigos a até 3 quadrados do arauto da perdição concedem vantagem de combate aos aliados do personagem, não podem se teleportar e sofrem 5 de dano sempre que fracassarem num ataque.

AVATAR PRIMITIVO

Você é a personificação viva do poder da natureza, um poderoso espírito primitivo coberto em carne viva.

Pré-requisitos: Nível 21, qualquer classe primitiva

Seu personagem é um só com o mundo ao seu redor. Ele ouve os sussurros das árvores sobre sonhos antigos, ele degusta a mudança das estações carregada pelos quatro ventos e entende os pensamentos das feras selvagens. O mundo dos espíritos que existe além do mundo físico é tão real para ele quanto seu próprio corpo, ele o percebe e consegue se deslocar entre ambos os reinos ao mesmo tempo. Como os mais sábios e poderosos entre os bárbaros, druidas, guardiões e xamãs antes dele, ele não teme a morte, pois sabe que quando morrer ele irá residir no mundo espiritual – um velho conhecido.

Muitos espíritos primitivos são bondosos. Alguns não se importam com assuntos mortais e outros são ativamente maléficos. O poder e sintonia do avatar primitivo com esse mundo atrai os espíritos, pois eles percebem o personagem da mesma forma que ele os percebe. Espíritos hostis o veem como uma ameaça e tentam impedi-lo. Mas o avatar primitivo tem aliados também no mundo espiritual, poderes amigáveis que o nutrem, emprestando uma parcela de sua própria força para apoiá-lo em sua causa. Na medida em que seus poderes se fortalecem, o mesmo acontece com sua conexão com os espíritos da natureza, até o dia em que esse poder que o sustenta irá acompanhá-lo onde quer que ele vá.

A presença do avatar no mundo causa tamanha ressonância que muitas vezes atrai espíritos primitivos que buscam recrutá-lo para um propósito maior. O personagem não precisa atender o chamado desses espíritos para crescer em poder,

mas seus serviços poderiam resultar em mudanças físicas significativas, demonstrando as qualidades do patrono. Por exemplo, se o avatar se aliar a um espírito das florestas, seu cabelo pode assumir uma aparência de folhagem que muda de tonalidade com a mudança das estações; se ele escolher servir a um espírito da caça, talvez ele adquira uma aparência bestial e uma longa juba; se atuar como servo de um espírito da sabedoria e dos conselhos, talvez brotem chifres de cervo em sua cabeça ou cascos em seus pés.

IMORTALIDADE

Quando a vida se esvai de seu corpo, o avatar primitivo continua a existir como um dos espíritos da natureza.

Poderoso Entre os Espíritos: Ao se aproximar do objetivo de sua Missão Final, o personagem sente a presença de algo maior, uma força mais profunda que o atrai e o guia para concluir sua missão o mais rápido possível. Assim que terminar sua tarefa, o avatar abandona o mundo natural para o mundo dos espíritos, deixando sua mortalidade para trás. Livre das amarras do corpo terreno, ele se une às hostes de espíritos que protegem a ordem natural e guia novos campeões pela mesma caminhada percorrida por ele.

CARACTERÍSTICAS DO

AVATAR PRIMITIVO

Viagem Primitiva (Nível 21): Quando um inimigo atinge o avatar primitivo com um ataque corpo a corpo, o personagem pode se teleportar 3 quadrados usando uma reação imediata.

Dádiva Espiritual (Nível 24): Depois de cada descanso prolongado, o avatar primitivo escolhe um atributo. Até o final do próximo descanso prolongado do personagem, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque, testes de perícia e de atributo relacionados ao atributo escolhido.

Retorno Eterno (Nível 30): Uma vez por dia, quando o avatar primitivo morre mas ainda tem pelo menos dois pulsos de cura, ele pode retornar à vida. No começo de um de seus turnos, dentro de 10 rodadas desde sua morte, ele pode gastar dois pulsos de cura para ressuscitar. Ele retorna com um número de pontos de vida igual ao valor de sua condução sangrando e livre de quaisquer efeitos que possam ser encerrados por um teste de resistência. Ele age normalmente em seu turno.

PODER DE AVATAR PRIMITIVO

Caminhar com os Espíritos

Utilitário de Avatar Primitivo 26

Seu espírito se liberta do corpo, revelando sua verdadeira natureza.

Diário + Primitivo

Ação Mínima

Pessoal

Efeito: O corpo do avatar primitivo desaparece e ele reaparece na forma de espírito num espaço adjacente. Enquanto estiver nessa forma, o personagem fica incorpóreo e adquire alternância. Ele também adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento e pode pairar. O avatar primitivo pode usar poderes sem limite e poderes por encontro, mas não pode usar poderes diários, poderes de itens mágicos ou rituais. Ele pode permanecer nessa forma até encerrá-la usando uma ação padrão, até realizar um descanso breve ou prolongado ou até ser reduzido a 0 ponto de vida ou menos. Quando o personagem volta à forma normal, seu corpo reaparece em seu espaço atual, unindo-se com seu espírito.



CANTOR DO DESTINO

A Canção dos Heróis ressoa em sua alma. Até que você possa se juntar ao coro, você compartilha com o mundo a maravilha de sua música.

Pré-requisito: Nível 21, bardo

Nos dias mais sombrios da guerra divina contra os primordiais, quando os agentes da perdição pareciam fadados a destruir as obras divinas e destroçar a própria criação, os arautos dos deuses uniram suas vozes e incitaram os campeões mortais para combatê-los. Essa canção criou heróis a partir de pessoas comuns, dando a elas a resolução e coragem para lutar contra a onda de inimigos ao seu redor. Esses arautos antigos ainda vivem nas lendas e histórias de seus descendentes e sem sua canção fortalecedora, o mundo talvez tivesse chegado ao fim.

Seu personagem estudou a Canção dos Heróis e sabe que todo grande herói ainda escutam essa melodia. Talvez eles não saibam disso, mas em algum momento, assim como ele, todos conseguirão percebê-la. Os acordes distantes dessa canção antiga – talvez escondidos numa música alegre ou disfarçados num chamado para a ação – fornecem a inspiração que os mortais precisam se livrar das amarras mundanas e se tornarem lendas.



IMORTALIDADE

Seu personagem ouviu a melodia avassaladora da canção antiga. Naquele instante, quando as palavras da criação ecoaram na harmonia do cosmos, seu propósito de vida e seu destino ficaram claros. Depois disso, seus planos mudaram e ele devota sua vida para desvendar os fragmentos da antiga canção e uni-los novamente numa obra única, restaurando a Canção dos Heróis para recriar novos campeões no combate contra os inimigos da criação e salvaguardar o mundo para as futuras gerações.

Refrão Eterno: Quando seu personagem completa sua Missão Final, ele obtém acesso à totalidade do trabalho divino, cada nota elusiva capturada na ordem correta, a música clara. Pela primeira vez, ele consegue tocar a Canção dos Heróis em sua totalidade. A pureza da canção dissolve sua forma até que ele se junte aos cantores da antiguidade em corpo e voz, mesclando seus tons ressonantes com o restante do coro, acompanhando a canção por toda a eternidade.

CARACTERÍSTICAS DO

CANTOR DO DESTINO

Destino Cumprido (Nível 21): O cantor do destino pode gastar um ponto de ação para permitir que um de seus aliados a até 20 quadrados realize um ataque usando uma ação livre, em vez de realizar uma ação adicional. Se o ataque obtiver sucesso, o cantor do destino recupera o ponto de ação.

Clareza do Destino (Nível 24): Quando o cantor do destino utiliza o poder *palavra majestosa*, o alvo pode jogar dois dados em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de atributo e escolher um dos resultados até o começo do próximo turno do personagem.

Inspiração Heroica (Nível 30): Quando um aliado do personagem a até 5 quadrados dele gasta um ponto de ação para realizar um ataque, o cantor do destino e seus aliados podem gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

PODER DE CANTOR DO DESTINO

Fragmento da Canção Utilitário de Cantor do Destino 26

Você entoia um verso da Canção dos heróis, honrando campeões do passado, presente e futuro. Rodeado por tais melodias, você e seus aliados são incentivados a atos heroicos incrivelmente.

Diário ♦ Arcano, Zona

Ação Mínima

Explosão contígua 5

Efeito: A explosão cria uma zona de música encorajadora que persiste até o final do próximo turno do cantor do destino. Enquanto estiverem dentro da zona, o personagem e seus aliados podem gastar um ponto de ação para realizar duas ações adicionais, em vez de uma. Usando uma ação de movimento, o bardo pode mover a zona 3 quadrados.

ESPÍRITO GLORIOSO

Os feitos gloriosos vivem para sempre. Você foi eternizado como o guerreiro espiritual que guiará as futuras gerações.

Pré-requisito: Nível 21, qualquer classe primitiva

Em meio à hoste de espíritos primitivos que guardam o mundo e mantêm a ordem natural, os espíritos reverenciados dos grandes heróis mortais são considerados pontos de luz que guiam seus descendentes pelo mesmo caminho. É o destino de seu personagem ser um deles, provando seu valor ao obter a glória em combate. Enquanto estiver vivo, seu personagem ainda não é um Espírito Glorioso, mas seus irmãos imortais exultam com seus triunfos e o fortalecem com uma pequena parte de seu próprio poder, aguardando o dia em que ele travará sua última batalha mortal e se juntará a eles no mundo espiritual.

Batalhas contra adversários dignos inundam seu coração com a alegria e conquistam o orgulho de seus companheiros do outro mundo. Seu personagem é inimigo jurado de todos que enganam a morte ou causam mortes sem glória. Esses são os que ele deseja despachar mais rápido para a escuridão.

IMORTALIDADE

Os grandes espíritos ancestrais reverenciados por seu personagem são aqueles que encontram a alegria nos exemplos mortais de bravura e grande perseverança. Através de seu amor pela batalha, seu personagem conquistou a aprovação desses espíritos e em troca recebeu a chance de, quando seus dias terminarem, auxiliar seus descendentes e todos aqueles que pensam de forma similar a seguirem o mesmo caminho.

Glória Eterna: Durante seu conflito final, seu personagem se destaca, demonstrando uma bravura sem igual. Independente do resultado do conflito, ele finalmente irá testemunhar a companhia dos Espíritos Gloriosos, reunidos para dar-lhe as boas vindas em suas fileiras brilhantes. Com uma explosão de alegria, eles o levam ao mundo espiritual, onde um grande banquete foi preparado em sua honra. Deixando sua vida mortal para trás, ele se tornar um Espírito Glorioso, uma presença invisível nos campos de batalha do mundo que concede aos guerreiros a coragem e poder para sobrepujar os inimigos.

CARACTERÍSTICAS DO

ESPÍRITO GLORIOSO

Inimigo Digno (Nível 21): Um vez por encontro, usando uma ação mínima, o espírito glorioso pode designar o inimigo mais próximo como um inimigo digno até o final do encontro. Até o começo do próximo turno do personagem, seus ataques contra o inimigo digno ignoram resistências e a qualidade incorpóreo.

Além disso, uma vez por rodada, o espírito glorioso pode causar 2d8 de dano adicional contra o inimigo digno quando atingi-lo com um ataque. Se o personagem puder realizar mais de um ataque contra o inimigo digno durante seu turno, ele só deve decidir qual ataque causará o dano adicional depois de realizar todas as jogadas.

Se reduzir o inimigo a 0 ponto de vida ou menos, o espírito glorioso pode gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

Caçador de Inimigos (Nível 24): Uma vez por encontro, usando uma ação de movimento, o espírito glorioso pode se teleportar para um espaço adjacente a uma criatura em sua linha de visão.

Portador da Perdição (Nível 30): Se o inimigo digno for o único alvo do ataque do espírito glorioso e esse ataque fracassar, o personagem não gasta a utilização do poder em questão. Quaisquer efeitos causados pelo ataque fracassado ainda se aplicam.

PODER DE ESPÍRITO GLORIOSO

Montaria Espiritual

Utilitário de Espírito Glorioso 26

Surgindo de lugar nenhum, uma montaria alada espiritual o leva até seu inimigo.

Sem Limite

Reação Imediata

Pessoal

Gatilho: O inimigo designado como o Inimigo Digno do espírito glorioso termina seu deslocamento a até 6 quadrados do personagem

Efeito: O espírito glorioso voa e pousa em um espaço adjacente ao inimigo que ativou o gatilho. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.



PROTETOR DO CONHECIMENTO

Todo conhecimento deve ser preservado. Ele deve ser resgatado e protegido, pois o conhecimento guarda a chave que revela quem somos, o que fomos e o que seremos.

Pré-requisitos: Nível 21, Inteligência 21 ou Sabedoria 21, treinamento em duas perícias de conhecimento

Seu personagem é uma fonte de conhecimento, um estudioso sem igual e um guardião de lendas, mitos e acima de tudo, da verdade. Embora ele se contente em ficar com seus estudos e suas reflexões, as pessoas o visitam de todas as partes do mundo, buscando uma audiência. Eles buscam a aplicação de seu vasto intelecto e sabedoria em seus infinitos problemas: localizar um artefato perdido, resolver um enigma impossível ou criar uma estratégia para vencer uma horda de furiosos insanos. Outros o procuram apenas para conversar, aprender e expandir sua própria compreensão.

Junto com tanto conhecimento, vem uma grande responsabilidade, pois algumas verdades devem permanecer ocultas. Se ele inadvertidamente revelar a localização de uma arma poderosa, perdida desde a queda de uma antiga civilização, poderia ser o causador de inúmeros problemas futuros causados pelo acesso a essa terrível arma. Se ele ocultar a cura de uma praga, as mortes de suas vítimas pesarão em seus ombros. Além disso, ele deve decidir se cobrará para revelar seus segredos ou se eles serão distribuídos gratuitamente e se ele terá a sabedoria necessária para reconhecer quando deve revelar a verdade e quando deve ocultá-la.

IMORTALIDADE

Os protetores do conhecimento estão entre as pessoas mais eruditas do mundo e confiam em seu vasto conhecimento para combater todos que aceitam a ignorância e rejeitam a civilização.

Grande Biblioteca: A expressão definitiva dos poderes temporários de um protetor do conhecimento é a construção de uma grande biblioteca para guardar sua coleção. Quando ele cumprir sua Missão Final, ele terá adquirido mais livros e manuscritos do que é possível calcular. A única maneira de impedir que certos escritos suspeitos caiam em mãos erradas é construir um local para protegê-los. Seja um edifício construído no mundo mortal, flutuando no Mar Astral ou oculto dentro da Cidadela de Latão ou Sigil, essa grande biblioteca assegura sua imortalidade. Para todos que se maravilham com sua grandiosidade, ela serve de lembrete do seu compromisso com a preservação.

CARACTERÍSTICAS DO

PROTETOR DO CONHECIMENTO

Sabedoria do Protetor do Conhecimento (Nível 21): Sempre que realizar um teste de conhecimento ou um teste de conhecimento de monstros, o protetor do conhecimento pode jogar duas vezes e escolher um dos resultados.

Além disso, os ataques bem-sucedidos do personagem causam 2 de dano adicional contra as criaturas cuja origem seja abrangida pelos testes de conhecimento das perícias treinadas do protetor do conhecimento. Por exemplo, se o personagem for treinado em Arcanismo, seus ataques causam 2 de dano adicional contra criaturas elementais, feéricas e sombrias.



Perspicácia do Protetor do Conhecimento (Nível 24): Quando realizar um teste de perícia para um ritual, o protetor do conhecimento pode jogar duas vezes e escolher um resultado.

O personagem pode duplicar o tempo de conjuração de um ritual que seja de Criação para reduzir o custo dos componentes do ritual pela metade.

Além disso, sempre que obtiver um sucesso decisivo contra uma criatura cuja origem seja abrangida pelos testes de conhecimento de suas perícias treinadas, o protetor do conhecimento recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do seu próximo turno.

Revelação do Protetor do Conhecimento (Nível 30): O protetor do conhecimento escolhe dois de seus poderes utilitários diários. Eles agora são considerados poderes por encontro. Se o personagem não tiver dois poderes utilitários diários, ele pode imediatamente reciclar seus poderes utilitários até que tenha dois poderes utilitários diários que serão então considerados poderes por encontro.

PODER DE PROTETOR DO CONHECIMENTO

Nome Verdadeiro

Utilitário de Protetor do Conhecimento 26

Você profere o nome verdadeiro de seu inimigo, revelando as fraquezas dele para seus aliados.

Encontro

Ação Padrão

Explosão contígua 10

Alvo: Uma criatura dentro da rajada

Efeito: Até o final do seu próximo turno, o protetor do conhecimento e seus aliados recebem um bônus nas jogadas de dano contra o alvo igual ao modificador de Inteligência ou de Sabedoria do personagem.

REVERENCIADO

Você enxerga além do véu mortal em busca de uma verdade mais profunda e fundamental.

Pré-requisitos: Nível 21, qualquer classe divina

Como resultado de uma longa reflexão, da uma moral impecável e de uma vida inteira ao serviço sagrado dos deuses, seu personagem desenvolveu uma nova e poderosa filosofia do papel dos mortais no cosmos. Ele vislumbrou a verdade do infinito – a expansão atemporal para onde todas as almas mortais vão – e essa visão têm o poder de mudar o mundo. Seus ensinamentos levarão esperança e iluminação às pessoas por séculos, pois grandes verdades existem em suas palavras e nas lendas sobre seus feitos.

Sua filosofia pode, à primeira vista, trivializar os deuses e seus domínios, mas o protetor do conhecimento reconhece que as divindades são intermediários necessários entre os mortais e o infinito. Dessa forma, ele honra todas as divindades como exemplos a serem seguidos pelos mortais. Seus sermões, textos ou histórias de suas vidas têm o poder de auxiliar os seguidores de vários deuses a entenderem algumas das lições do mundo mortal.

A exata natureza de suas revelações depende do personagem. Talvez ele seja um visionário que percebeu o destino final das almas mortais e ensina como nossas ações no mundo influenciam nesse destino. Ele pode ser um reformador cujos ensinamentos desafiam velhas doutrinas de grandes templos. Talvez ele seja um filósofo que mantenha um credo estoicista, com condenações infernais para os malignos ou um sistema ético de obrigações para os fiéis. Talvez ainda ele instrua seus iniciados em verdades sombrias que incitam a cobiça, o hedonismo ou a tirania – afinal de contas, nem todos que percorrer esse caminho encontram filosofias de paz e iluminação.

IMORTALIDADE

O Reverenciado trilha uma estrada perigosa, pois nem todas as entidades poderosas desejam que a iluminação e o entendimento sejam revelados ao mundo mortal.

Verdade Revelada: Ele viajou até os cantos mais distantes do universo, combateu legiões celestiais, exércitos de diabos e expulsou hordas demoníacas. Ele já viajou até os domínios do Mar Astral e explorou o Caos Elemental em busca de entendimento. Finalmente a fonte de toda a existência está ao seu alcance. Ao completar sua Missão Final, ele recebe uma visão, uma trilha dourada que se estende ao infinito. Inabalável no poder de suas convicções, ele dá o primeiro passo em sua jornada final, escapando dessa realidade e desaparecendo do mundo. A estrada adiante é longa e estranha, mas sua jornada está apenas começando. Por eras futuras, os mortais seguirão seus passos, guiados por seus ensinamentos e inspirados por seu exemplo.



CARACTERÍSTICAS DO REVERENCIADO

Inimigo Imortal (Nível 21): Criaturas imortais sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o reverenciado. Além disso, o personagem recebe um bônus nas jogadas de dano contra criaturas imortais igual ao seu modificador de Sabedoria.

Manifestar o Divino (Nível 24): O reverenciado pode usar cada um de seus poderes de Canalizar Divindade uma vez por encontro. Além disso, ele pode escolher qualquer talentos de Canalizar Divindade, mesmo que não adore o deus requisitado.

Conceder Graça (Nível 30): Quando um aliado do reverenciado a até 20 quadrados dele é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o personagem pode gastar um pulso de cura usando uma interrupção imediata. O reverenciado não recupera pontos de vida. Em vez disso, o aliado recupera pontos de vida como se tivesse gasto um pulso de cura.

PODER DE REVERENCIADO

Proteção Serena

Utilitário de Reverenciado 26

Depois que você compreende uma coisa, pode ignorá-la facilmente. Ao compartilhar esse entendimento com seus aliados, você protege a todos do perigo.

Diário ♦ Divino

Ação Mínima

Explosão contígua 5

Alvo: O reverenciado e os aliados dentro da explosão

Efeito: Escolha um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, energético, flamejante, necrótico, psíquico, radiante, trovejante ou venenoso. Os alvos adquirem resistência 30 contra o tipo de dano escolhido até o final do próximo turno do personagem.

Sustentação Mínima: A resistência persiste.

OPÇÕES DE PERSONAGENS

JUNTAS, a classe e a raça definem a maioria das características de seu personagem – mas um personagem não é definido só pelo que ele sabe fazer. Talentos e equipamentos complementam os poderes e as características de classe, enquanto um antecedente auxilia a dar vida ao personagem, tornando-o uma personalidade completa.

Os antecedentes concedem apenas pequenos benefícios ao jogo, mas são uma ferramenta importante para definir seu personagem, não apenas o que sabe ou não fazer. Eles sugerem elementos de personalidade e história que podem ser aproveitados durante o jogo e são ótimos ganchos que podem ser usados pelo Mestre para ligar o personagem às aventuras que o aguardam.

Os talentos também são uma ótima forma de personalizar seu personagem, permitindo-o ajustar algumas habilidades para que elas fiquem como você deseja. Os talentos neste capítulo são indicados primeiramente para as novas classes e raças apresentadas no *Livro do Jogador 2*.

Itens mágicos e mundanos protegem os pontos fracos do personagem e aperfeiçoam seus pontos fortes. Eles servem para manter o equilíbrio entre os ataques e defesas do personagem e dos monstros.

Os rituais aprimoram ainda mais suas capacidades, dando ao personagem novas maneiras de vencer obstáculos e lidar com problemas fora do combate. Uma boa escolha de rituais pode ajudá-lo a completar seu personagem, deixando-o pronto para desafiar qualquer adversidade que ele encontre pela frente.

Este capítulo inclui as seguintes seções:

- ♦ **Antecedentes:** Regras e muitas ideias de história para desenvolver o passado de seu personagem e os efeitos que esse passado causam no presente.
- ♦ **Talentos:** Uma grande lista de novos talentos para personagens de todos os estágios.
- ♦ **Equipamento de Aventura:** Equipamentos básicos que seu personagem pode precisar.
- ♦ **Itens Mágicos:** Novas armas, armaduras, implementos e outros itens direcionados às classes deste livro.
- ♦ **Rituais:** Novos rituais, alguns exclusivos para bardos e outros que fornecem novas opções para todos os ritualistas.





O *Livro do Jogador* apresenta algumas perguntas para ajudar o jogador a criar a história de seu personagem. As sugestões a seguir consistem de um recurso que pode ser usados na criação do personagem para oferecer uma maior variedade de ganchos de história, assim como um benefício de jogo que reflete essa parte da história do personagem.

Esta seção descreve alguns antecedentes que podem ser usados como inspiração durante a criação de seu personagem. Você pode escolher todos os antecedentes que quiser, mas uma boa maneira de criar uma história rica e fácil de usar é escolher um antecedente de até três categorias diferentes. Este livro apresenta cinco categorias de antecedentes: geográfico, social, nascença, ocupacional e racial.

Independente de quantos antecedentes você escolher, durante a criação do personagem ele pode (com a permissão do Mestre) escolher um dos benefícios a seguir:

- ◆ Receber +2 de bônus numa perícia relacionada a um dos antecedentes do personagem.
- ◆ Adicionar uma perícia associada a um dos antecedentes do personagem à sua lista de perícias de classe antes dele escolher suas perícias treinadas.
- ◆ Escolher um idioma relacionado a um dos antecedentes do personagem. Ele sabe falar, ler e escrever fluentemente nesse idioma.
- ◆ Se estiver usando um cenário de campanha que ofereça benefícios regionais (como o cenário FORGOTTEN REALMS), seu personagem pode escolher um desses benefícios regionais.

Os antecedente apresentados aqui não são os únicos possíveis. Use essas ideias para se inspirar e criar antecedentes tão únicos quanto o seu personagem. Acima de tudo, lembre-se que um antecedente é mais do que um benefício de jogo. Ele forma os alicerces de seu personagem, fornece dicas sobre o que o aguarda adiante na campanha e passa uma ideia sobre sua personalidade.

GEOGRÁFICO

Este elemento descreve o ambiente básico da região onde seu personagem cresceu.

Deserto: O personagem cresceu numa vastidão árida, como um deserto de areia ou região rochosa. Como a família dele sobrevivia? Ele deseja uma vida simples como a que tinha no deserto ou é grato por ter se libertado das dificuldades constantes? Como ele lida com a exacerbatante variedade de cheiros e imagens nos ambientes urbanos?

Perícias Associadas: Natureza, Tolerância.

Floresta: O personagem cresceu numa região arborizada, como uma floresta ou selva. Ele sobrevivia colhendo frutos selvagens ou era de uma família de caçadores? Ele sentia que era parte da natureza ou para ele a floresta era uma simples fonte de alimento?

Perícias Associadas: Natureza, Percepção.

Montanha: O personagem cresceu num árduo e frígido pico montanhoso. Com que frequência ele visitava as planícies durante sua juventude? Como ele saiu das montanhas e se tornou um aventureiro?

Perícias Associadas: Atletismo, Exploração

Pantanal: O personagem cresceu num pântano, charco, delta de rio ou outra área pantanosa. O que ele aprendeu primeiro – andar ou nadar? Ele despreza o chão sólido ou está feliz de ter finalmente os pés secos?

Perícias Associadas: Atletismo, Natureza

Urbano: O personagem cresceu numa cidade grande. Em que parte da cidade ele viveu? Ele se limitou a essa área ou explorou todos os bairros e distritos? Ele ainda tem laços com sua antiga vizinhança ou está feliz em ter se livrado de sua origem.

Perícias Associadas: História, Manha.

SOCIAL

Este elemento de antecedente indica o padrão econômico e social do personagem.

Pobre: O personagem cresceu num ambiente familiar sem renda econômica fixa. Seus familiares eram aldeões, servos ou trabalhadores informais? Eles tiveram que mendigar pelas ruas para sobreviver? Qual foi o maior sacrifício que ele e sua família tiveram de fazer para sobreviver? Como ele adquiriu seu equipamento inicial de aventura?

Perícia Associada: Manha

Rico: O personagem nasceu rico, nunca lhe faltou nada. Qual era a origem dessa riqueza? Ela foi herdada ou a família trabalhou para adquiri-la? Ela foi obtida de maneira legítima ou por meio de ilícitos? Em que tipo de lar ele viveu? Ele chegou a passar fome ou já esteve desesperado?

Perícia Associada: História

Nobre: O personagem é membro da aristocracia. Sua família possui título de nobreza? Ele é o herdeiro desse título? Se for, quantas pessoas existem entre ele e o título em questão? Sob quais circunstâncias ele se tornou um aventureiro?

Perícias Associadas: Diplomacia, Intuição

NASCENÇA

Alguns dos antecedentes mais comuns entre aventureiros estão relacionados às circunstâncias incomuns de seu nascimento.

Abençoado: O personagem foi abençoado por um completo estranho quando nasceu. Que tipo de pessoa o abençoou? Essa pessoa pertencia a alguma religião em particular? Ela era membro de qual fé? Ele manteve contato com essa pessoa ou desconfia dos motivos por trás da benção? Como essa benção o afeta?

Perícias Associadas: Intuição, Religião

Amaldiçoado: Quando nasceu, o personagem recebeu uma maldição terrível de um completo estranho. Que tipo de pessoa o amaldiçoou e por quê? Ele voltou a ver essa pessoa? Ele foi expulso de seu meio por causa da maldição? Seu personagem carrega uma marca que indica tal maldição? Como ela o afeta?

Perícias Associadas: Intuição, Religião

Em Outro Plano: O personagem não nasceu no mundo natural, mas sim em outro plano, como a Agrestia das Fadas. Quais circunstâncias levaram seus antepassados para esse plano? Eles eram nativos desse plano, foram levados contra sua vontade ou apenas visitantes? Quando ele deixou o plano e o que teve que fazer para sair ou escapar? Ele sente falta do plano natal ou teme ser levado de volta?

Perícia Associada: Arcanismo

Entre Outra Raça: O personagem nasceu entre uma raça que não a sua. Ele cresceu entre as árvores das florestas élficas, nas profundezas das fortalezas anãs ou nas cavernas halflings? Sua família vivia entre a raça em questão ou outros acontecimentos o levaram até ela?

Perícia Associada: Uma perícia na qual a raça onde o personagem foi criado recebe um bônus

Presságio: O nascimento do personagem foi marcado por um acontecimento anormal – uma tempestade, um eclipse ou talvez o início de uma batalha. Qual foi esse presságio? Como ele foi interpretado? Outros nasceram sob o mesmo presságio? Qual seu relacionamento com eles?

Perícias Associadas: Arcanismo, História

Profecia: O nascimento do personagem foi mencionado em uma profecia. O que ela revela sobre o futuro e sobre o personagem? Alguém acredita nessa profecia? Seu personagem tenta cumprir ou impedir o que ela revela? Os detalhes da profecia podem servir de ganchos para aventuras criadas pelo Mestre.

Perícias Associadas: História, Religião

OCUPACIONAL

Antes de seu personagem se tornar um aventureiro, era assim que ele ganhava a vida.

Artesão: O personagem foi treinado em alguma profissão ou ofício, como padeiro, forjador, carpinteiro ou moleiro? Qual era essa profissão? Ele apreciava seu trabalho ou era apenas um meio de subsistência? Qual foi sua maior criação e o que acontece com ela?

Perícias Associadas: Atletismo, Diplomacia

Artista: O personagem foi um dançarino, cantor, acrobata, contador de histórias ou outro tipo de artista informal. Ele atuava sozinho ou fazia parte de uma trupe? Era conhecido? Se era famoso, ele ainda encontra admiradores?

Perícias Associadas: Bлеfe, História

Criminoso: O personagem viveu “do outro lado da lei”. Que tipo de crimes ele cometeu? Ele entrou na vida de crimes por necessidade ou por escolha? Ele fazia parte de uma gangue ou quadrilha? Ele ainda participa de golpes ocasionais ou deixou essa vida para trás? Se deixou, o que fez com ele abandonasse a vida de crimes? Ele ainda mantém contato com o submundo do crime? Seus antigos parceiros agora o consideram como inimigo?

Perícias Associadas: Furtividade, Ladinagem

Erudito: A vida do personagem girava em torno do conhecimento. Em que área de erudição ele se especializou? Era um professor ou um escriba, um arquiteto ou astrólogo, um advogado ou sábio? Outros respeitavam suas teorias ou as desprezavam? Ele ainda tenta aprender e ensinar ou desistiu da vida acadêmica por uma de aventureiro?

Perícias Associadas: Religião

Fazendeiro: O personagem trabalhava numa fazenda, aprendendo com o mundo natural. Ele possuía gado, cultivava safras ou ambos? Sua fazenda era especializada? A fazenda era de sua família ou ele era contratado? Ele sente falta dessa vida ou sempre desejou escapar dessa rotina árdua?

Perícias Associadas: Natureza, Tolerância

EXEMPLOS DE ANTECEDENTES

Apresentamos a seguir dois exemplos de como usar o material encontrado nessa seção e criar antecedentes coerentes.

Nascida e crescida nas ruas conturbadas de uma grande cidade, Nerys desenvolveu habilidades de liderança. Quando estava velha o bastante para ajudar sua família, esse talento permitiu que ela atingisse a patente de sargento na milícia da cidade. Já quando seus pais e irmãos menores estavam bem tratados e com algumas moedas sobrando em seus bolsos, Nerys se sentia mais confortável do que jamais poderia imaginar. Mas quando um de seus amigos de infância precisava de um favor, ela se descobriu na contramão de um dos sindicatos do crime da cidade. Perseguida por um chefe do crime vingativo, Nerys decidiu se afiliar a um grupo de aventureiros e fazer bom uso de suas habilidades de rua.

A jogadora de Nerys escolheu três antecedentes para sua personagem: urbano (geográfico), pobre (social) e militar (ocupacional). Nerys adicionou Manhã à sua lista de perícias de classe.

Jahan é filho único de uma casa nobre e era a maçã dos olhos de seus pais desde que nasceu. No momento de seu nascimento, duas garças brancas apareceram do nada e circularam três vezes o pico de sua torre. Ele se tornou um erudito respeitado ainda jovem, centralizando seus estudos na história de sua terra. No alvorecer do dia em que se tornaria adulto e o próximo na linha de sucessão de sua família, o sol nascente revelou uma cena terrível: milhares de garças mortas jaziam por toda a região campestre. Semanas mais tarde, as plantações começaram a minguar misteriosamente e os poços a secar. Os aldeãos começaram a sussurrar que ele era a causa de tudo. Era chegada a hora de Jahan abandonar seus livros e sair em busca de respostas no mundo exterior.

O jogador de Jahan escolheu os seguintes antecedentes: nobre (sociedade), presságio (nascença) e erudito (ocupação). Jahan recebe +2 de bônus nos testes de História.

Marinheiro: O personagem trabalhou a bordo de uma embarcação. Era um barco de rio ou um navio? Ele auxiliava o tombadilho, era um piloto, navegador ou um oficial graduado? Com que frequência ele viajava? Para onde ia? A navegação era mercante, um navio de férias, um transportador ou um barco pirata?

Perícias Associadas: Acrobacia, Percepção

Mercador: O personagem participava na compra e venda de produtos. Quais produtos ele negociava? Era um mercador honesto ou tirava vantagem de seus clientes e consumidores? Sua família era dona do negócio ou ele trabalhava para alguém? Ele costumava viajar ou trabalhava em algum local fixo, como uma taverna ou loja?

Perícias Associadas: Blefe, Diplomacia

Militar: O personagem serviu numa organização militar, como um exército ou guarda da cidade. Ele foi alistado ou era voluntário? Qual sua patente? Como deixou o serviço? Se ainda não deixou, descreva as circunstâncias sob as quais ele ainda serve como militar ao mesmo tempo em que atua como aventureiro.

Perícias Associadas: Atletismo, Tolerância

ANTECEDENTES RACIAIS

Alguma coisa na história do seu personagem o diferencia dos outros de sua raça.

ANÃO

Pária: A família e clã do personagem o expulsaram, rompendo laços que são tão importantes para os membros de sua raça. O que ele fez para merecer esse destino? Ele tenta recuperar seu direito no clã, ou fortalecer seu próprio nome e estabelecer um clã próprio? Seus companheiros de aventuras são como uma família postiça para o personagem ou ele é um solitário nato?

Perícia Associada: Blefe

Dedicado a um Ancestral: O personagem nasceu no mesmo dia do ano de um dos heróis ancestrais de seu clã e seus pais o dedicaram a esse herói, inclusive dando-lhe o mesmo nome. Quem foi esse herói e quais foram seus feitos? O personagem se sente impelido a realizar os mesmos grandes feitos de seu xará ou deseja conquistar sua própria fama e renome a despeito de tudo? Ele tem sonhos com o ancestral ou sensações frequentes de *déjà vu*, como se estivesse seguindo as pegadas desse grande herói?

Perícias Associadas: Diplomacia, História

Lar Ancestral Perdido: Durante sua juventude, o lar ancestral do clã desse personagem foi conquistado por inimigos ou destruído por algum desastre natural. Ele está entre os sobreviventes que conseguiram reconstruir uma nova vida, talvez próximo de uma cidade humana. Seus pais sobreviveram ao desastre? Se não, quem o criou? Os sobreviventes o receberam de braços abertos ou ele foi ostracizado? Ele sonha em reconstruir seu lar ancestral algum dia?

Perícias Associadas: Natureza, Percepção

DEVA

Fronteira da Iluminação: O personagem foi uma alma incrivelmente desenvolvida durante uma vida passada recente, perto de atingir a transcendência épica almejada por seu espírito por mil vidas. O que interrompeu sua jornada espiritual e ocasionou seu renascimento como um aventureiro?

Perícia Associada: Arcanismo

Fronteira da Corrupção: Em sua vida passada mais recente, a alma do personagem foi corrompida. O mal causado por ele foi tão grande que ele quase nasceu como um rakshasa. Apesar do renascimento ter diluído grande parte da mácula em sua alma, ele ainda vivencia instantes de fúria violenta ou pensamentos sádicos. O que ocasionou tal corrupção? Ele foi tentado pelo poder ou ainda busca evitar um mal maior com suas ações?

Perícias Associadas: Furtividade, Intimidação

Linha da Vida Esquecida: Apesar das memórias de suas vidas passadas serem vagas, existe uma – sua mais recente – que o personagem não se lembra. Até onde ele sabe, há um intervalo de quase um século em que ele não existiu? Algo interferiu com sua reencarnação ou algo aconteceu durante aquela linha de vida que o impede de se lembrar?

Perícias Associadas: Ladinagem, Tolerância

DRACONATO

Desonrado: Alguma falha magnífica da parte de seu personagem resultou na total perda de sua honra. Muitos draconatos em sua posição se suicidariam, mas ele não o fez. Por quê? Ele foi acusado injustamente? Se foi culpa dele, o que ele fez para causar tanta deshonra? Ele repetiria essa ação? Como ele irá recuperar sua honra?

Perícias Associadas: Blefe, Manha

Ovo Raro: O ovo de onde o personagem nasceu era exótico ao ponto de ser considerado auspicioso pelos draconatos. Talvez ele tenha tido o tom escuro dourado, apresentava um padrão que se parecia com algum símbolo ou quebrou em duas metades exatas quando ele emergiu. Qual a importância desse fenômeno para o personagem? O que ele acha que isso significa e o que seus pais acham disso?

Perícias Associadas: Arcanismo, Religião

De Caso com o Passado: Em algum momento em sua vida, o personagem encontrou algum elemento da história dos draconatos. Talvez ele tenha encontrado uma espada forjada durante o império perdido de Arkhosia, descoberto um fragmento de pergaminho datado dessa mesma época, ou sonhado com uma antiga batalha como se tivesse participado dela. Qual a importância desse encontro para ele? Como isso o motiva agora? Ele se sente impelido a reconstruir a antiga glória de sua raça? Ou se sente amargurado pela queda de Arkhosia e preparado para conquistar seu lugar no novo império?

Perícias Associadas: História, Intuição

DROW

Pária: O personagem foi expulso de sua cidade natal, talvez devida à sua inadequação aos costumes malignos de seu povo ou aos caprichos terríveis das sacerdotisas de Lolth. Ele sonha em retornar e executar sua vingança ou ainda é perseguido por seus antigos conterrâneos?

Perícias Associadas: Exploração, Percepção

Órfão: A comunidade drow onde seu personagem nasceu não existe mais. Talvez um exército de anões ou de elfos a tenha riscado do mapa do Subterrâneo, ou ela foi exterminada por outra cidade drow. De alguma forma, ele sobreviveu ao evento. Será que algo nele fez com que um membro do exército invasor o poupasse e o levasse consigo para a superfície?

Perícias Associadas: Exploração, Tolerância

ELADRIN

Berço Nobre: Um dos pais do personagem é um nobre eladrin. Qual é o título dele? (Bralani dos ventos de outono, ghaele do inverno e coure da intriga e enganação são exemplos de títulos possíveis.) Ele sente uma afinidade especial por alguma estação do ano, paixão ou outro fenômeno natural ou emocional associado a esse título? Provavelmente ele possui laços mais fortes com a Agrestia das Fadas do que com o mundo natural. Por que ele é um aventureiro nesse mundo? Quando o visitou pela primeira vez e qual sua reação ao que viu?

Perícias Associadas: Intimidação, Natureza

Fada Abandonada: O personagem nasceu no mundo natural e nunca visitou a Agrestia das Fadas antes de sua carreira de aventuras. Seus pais foram exilados ou mortos? Ele foi criado por membros de outra raça? Talvez seus transe seja assombrado por visões das belíssimas paisagens de Agrestia das Fadas. Ou esse plano é totalmente alienígena para ele, tão estranho quanto uma nação distante?

Perícias Associadas: Natureza, Tolerância

Cicatrizes Drow: O personagem carrega uma marca pessoal de um encontro com os drow – talvez física, mas provavelmente emocional. O que aconteceu? Sem dúvida esse encontro intensificou seu ódio pelos drow. Mas esse ódio está mesclado ao medo? Ou é um ímpeto selvagem em busca de vingança? Talvez algo tenha acontecido durante esse encontro que tenha dado a ele traços de compaixão pelos drow. Ele espera um dia ver os drow se redirem e retornarem ao seio dos eladrin?

Perícias Associadas: Exploração, Socorro

ELFO

Fada Aliada: O personagem está muito familiarizado com a Agrestia das Fadas e possui laços fortes com seus primos eladrin e com outras criaturas fééricas. Como esses laços se criaram? Talvez invasores destruíram sua família ou seu lar, forçando-o a fugir para Agrestia. Os eladrin o aceitaram? É possível que ele nunca tenha vivido entre outros elfos. Por que ele saiu de Agrestia? Ele foi expulso ou saiu para ver o mundo com seus próprios olhos?

Perícias Associadas: Arcanismo, Intuição



3

Elfo Selvagem: O personagem vem de uma tribo particularmente selvagem, considerada primitiva pelos elfos. Por que essa tribo é tão isolada? Eles perderam o contato com o mundo exterior ou seu povo simplesmente despreza a civilização? Ele já esteve em uma cidade grande ou esses lugares tumultuados fazem parte de lendas às beiras de fogueira?

Perícias Associadas: Acrobacia, Atletismo

Elfo Urbano: O personagem cresceu numa cidade onde outra raça predominava. O que atraiu sua família para o local? Seu povo vive como os humanos ou ele cresceu dentro de um bairro élfico? Ele é feliz ou deseja retornar ao mundo selvagem?

Perícias Associadas: Ladinagem, Manha

FERAL

Orador da Lua: O personagem foi um orador da luz, um líder religioso que viajava pelas comunidades ferais. Esse antecedente lhe concedeu uma experiência maior do que a de outros ferais no mundo. Ele planeja retornar um dia à sua tribo ou busca uma vida interminável de aventuras?

Perícias Associadas: Religião, Socorro

Feral Cosmopolita: A tribo do personagem foi forçada para fora de suas terras em algum momento do último século. Talvez ele tenha nascido em uma vida de crimes ou sua família tenha se estabelecido em uma posição importante. Como ele se sente sobre a vida urbana? Ele sonha com campos abertos e florestas indomadas ou é nos becos sinuosos e mercados tumultuosos que ele se sente em casa?

Perícias Associadas: Acrobacia, Manha

Perseguição: O personagem ou sua família sofreu um período de perseguição, durante o qual os ferais foram aprisionados ou mortos por seus laços óbvios com os licantropos. Ele foi preso? Ele viveu escondido? Essa experiência o deixa envergonhado de sua origem ou ele a exibe com orgulho?

Perícias Associadas: Blefe, Furtividade

GENASI

Nascido no Caos: O personagem passou parte de sua vida no Caos Elemental – talvez vivendo na Cidade de Latão dos ifrits ou num monastério githzerai. Por ser um apreciador de viagens por esse plano, ele foi arremessado através de um portal recentemente, indo parar no mundo natural. Ele está perdido nesse mundo ou decidiu ficar por um tempo? Está desesperado para voltar ou agora aprecia uma vida com menos perigos elementais?

Perícias Associadas: Arcanismo, Tolerância

Exibição Acadêmica: O personagem foi criado, conjurado ou simplesmente encontrado por uma cabala de estudiosos arcanos. Ele pode ter sido apresentado em público ou ter sido escondido de todos, exceto dos membros da cabala. Ele foi bem tratado ou ficou trancado numa jaula? Alguma catástrofe destruiu os estudiosos, permitindo sua fuga? Ele mesmo trouxe essa catástrofe?

Perícias Associadas: Arcanismo, Ladinagem

GNOMO

Cativeiro Fomorian: O personagem era cativo de um senhor fomoriano supremo. Sua família foi capturada ou ele nasceu em cativeiro? Como ele escapou? Ele é movido pela vingança ou pelo profundo desejo de se manter o mais longe possível dos fomorianos?

Perícias Associadas: Furtividade, Tolerância

Fada Abandonada: Os pais do personagem abandonaram a Agrestia das Fadas antes de seu nascimento e nunca mais voltaram. Sua família abandonou o plano por escolha ou por necessidade? Ele planeja voltar ao plano natal que nunca viu ou está feliz com o mundo onde vive?

Perícias Associadas: Natureza, Tolerância

GOLIAS

Observador Celeste: O personagem era um conselheiro respeitado em sua tribo. Ele os ajudava a evitar o excesso de caça, explorar novos territórios e coordenar celebrações sazonais. Agora ele se separou da tribo, por escolha ou necessidade. O que aconteceu? Ele tomou uma decisão que trouxe inimigos dentro da tribo? Um membro mais jovem tomou sua posição na sociedade? Ou ele sentiu o chamado vindo de um mundo além de suas terras tribais?

Perícias Associadas: História, Religião

Fugidos da Luz: Os membros da tribo do personagem, quase mortos de fome e sede pela seca, seguiram uma nascente na montanha até um rio subterrâneo, encontrando alimento para sobreviver. Eles acabaram forjando uma aliança com um clã anão da região, adaptaram-se à vida na escuridão e nunca mais saíram. O personagem é o primeiro membro da tribo a ver a luz do sol em muitas gerações. O que o fez sair das cavernas?

Perícias Associadas: Atletismo, Exploração

HALFLING

Contador de Histórias: O personagem adora o folclore de seu povo e consegue criar lendas e fábulas relevantes para qualquer situação. Há uma verdadeira riqueza de informações úteis escondida nessas lendas sobre a história e a cultura dos halfling. Como ele as aprendeu? Quais ele considera mais importantes? As histórias o levaram a uma vida de aventuras? Por quê?

Perícias Associadas: História, Religião

OUTROS BENEFÍCIOS DE JOGO

É possível que o Mestre aceite conceder aos personagens um bônus em alguns testes de perícia ou outras jogadas em situações onde o antecedente do personagem seja visivelmente relevante. Por exemplo, se um dos antecedentes do personagem diz que ele foi um aprendiz de ferreiro, o Mestre pode conceder um bônus nos testes de Diplomacia quando o personagem interagir com o ferreiro do barão ou um bônus em um teste de Percepção onde seu treinamento possa ajudá-lo a perceber algo estranho. Fique a vontade para pedir ao Mestre um “bônus por antecedente” se perceber alguma relação desse tipo.

Os antecedentes do personagem também podem indicar que ele sabe fazer coisas que nada tem a ver com o sistema de jogo ou os elementos de regras. Um personagem que trabalhou como ferreiro, não precisa realizar um teste para produzir uma ferradura ou conseguir seu sustento com essa profissão. Portanto, podem existir circunstâncias onde um antecedente bem definido pode conceder ao personagem alguma vantagem no jogo, mesmo que as regras não cubram essas situações.

Os detalhes de um antecedente quase sempre envolvem outras pessoas – como amigos, inimigos, membros da família e antigos professores. Esses detalhes da história oferecem ótimas oportunidades para o Mestre criar PdMs e situações que podem ser usadas posteriormente na campanha.

Beijo de Avandra: O nascimento do personagem foi acompanhado por um fato anormal considerado por sua família como um sinal do favor de Avandra. Talvez um pássaro tenha pousado e cantado no peitoral da janela do quarto onde ele nasceu ou ele possui uma marca de nascença que lembra muito o símbolo da Deusa. Qual sinal revela essa benção? Como isso afetou sua infância e treinamento? Isso ainda afeta seus planos para o futuro?

Perícias Associadas: Acrobacia, Socorro

Banido: O personagem foi expulso de sua comunidade e os membros de sua própria família foram proibidos de falar ou até respeitar seu nome. O que ele fez para merecer tal vergonha? Será que alguém em casa sente sua falta ou simpatiza com sua situação? Há um preço por sua cabeça ou seu passado o assola e ameaça o futuro?

Perícias Associadas: Blefe, Furtividade

HUMANO

Posses Ancestrais: A família do personagem portou um título de nobreza significativa durante o ápice do império de Nerath. Infelizmente as terras de sua família são hoje áreas selvagens e perigosas. Ele sonha em limpar essas terras e torná-las habitáveis para humanos novamente? Ou ele ainda foge das pretensões e futilidades eternas dos nobres exilados?

Perícias Associadas: Diplomacia, História

Herdeiro dos Deuses Esquecidos: Um sinal durante o nascimento do personagem ou algum evento em sua vida indicou a influência de alguma divindade que está morta ou foi esquecida. Será que seu destino é reacender a chama da fé dessa divindade há muito esquecida ou assumir o lugar de um deus morto desde a aurora dos tempos? Ele considera os outros deuses aliados ou competidores perigosos?

Perícias Associadas: Intuição, Religião

MEIO-ELFO

Viajante: O personagem nunca ficou no mesmo local mais do que alguns meses. Por que ele viaja tanto? Será que ele e sua família fogem de algo? Ou ele é filho de outro viajante? Ele sabe onde os membros de sua família estão ou perdeu contato com eles durante suas viagens?

Perícia Associada: Manha

Cultura Meio-Elfo: Diferente da maioria dos meio-elfos, seu personagem cresceu como parte de uma comunidade de meio-elfos. Seus pais eram meio-elfos e a mistura de sangue élficos e humanos em suas veias já tem gerações. Por que essa comunidade se formou? Seu povo sente o preconceito dos humanos, elfos ou ambos? O personagem não teve contato algum com nenhuma outra raça até o momento?

Perícias Associadas: História

Pária: O personagem nasceu sob condições que o tornam indesejado – em uma comunidade de elfos onde humanos são odiados, por exemplo. Ou vice versa. Qual foi a circunstância de seu nascimento? Como seus pais se encaixavam nessa sociedade? Ele a abandonou porque quis ou foi forçado a sair? Ele ainda possui rivais ou inimigos vindos de sua cidade natal que o atormentam?

Perícias Associadas: Natureza, Tolerância

MEIO-ORC

Berço Orc: Como o filho de um orc e um meio-orc, seu personagem nasceu e passou seus tenros anos de infância entre os orcs. Talvez ele tenha sido destinado à grandeza, mas algo aconteceu. Talvez sua tribo tenha sido massacrada num ataque mal sucedido ou por um bando de aventureiros. Ou talvez um orc de sangue puro tenha desafiado seu pai meio-orc pela liderança e sua família teve de fugir para evitar a morte certa. Como ele se sente a respeito dos orcs por causa disso?

Perícia Associada: Atletismo

Tocado pela Tempestade: Muitos meio-orcs respeitam Kord, mesmo que não o reconheçam como o criador de sua raça. Esse personagem teve um encontro marcado com a tempestade: talvez ele tenha nascido durante uma tempestade ou tenha sido atingido por um relâmpago quando era jovem. Agora, o toque de Kord está nele e fica claro que ele tem planos especiais para ele. Quais seriam?

Perícias Associadas: Natureza, Religião

Primeira Geração: Um dos pais do personagem era um humano e o outro era um orc. Quais circunstância aproximaram os dois? Quem o educou? Ele foi bem recebido em seu vilarejo ou cidade natal ou tratado como um pária?

Perícia Associada: Blefe

TIEFLING

Dinastia Mercante: O personagem cresceu num enclave de outros tieflings, parte de uma grande família mercante, rodeado pela riqueza e talvez prestígio. Ele teve uma vida protegida e não está acostumado com o preconceito ou as dificuldades da vida. Por que ele abandonou os confortos de seu lar para se tornar um aventureiro?

Perícia Associada: Manha

Segredo Sombrio: Em algum momento do passado, o personagem fez algo verdadeiramente maligno. Ele escapou da punição, mas se algum dia for identificado como o perpetrador desse ato, provavelmente será morto. Será que ele está envolvido com aventuras como uma tentativa de esquecer o horror de seus atos e ficar longe dos que ainda o caçam? Ou estará ele tentando se redimir pelo mal que cometeu? Qualquer que seja o crime, foi uma demonstração clara do mal que ele é capaz por causa da mácula infernal em sua alma. Ele conseguirá transcender esse mal ou será engolido por ele?

Perícias Associadas: Arcanismo, Exploração

Pesadelos Infernais: O personagem é assolado por pesadelos aterrorizantes durante seu sono. Neles, ele consegue vislumbrar vividamente os Nove Infernos e os tormentos que ele oferece, assim como o esplendor do palácio de Asmodeus e a vida luxuriosa dada aos acolhidos. Qual mensagem suas visões contêm? Que ligação ele sente com os Nove Infernos e seus habitantes, se é que existe uma? Algum padroeiro infernal deseja algo dele ou essa é uma força divina que o está lembrando da punição que o espera se ele se desviar do caminho do bem?

Perícias Associadas: Blefe, Religião

Os talentos são ferramentas importantes para personalizar seu personagem, cobrindo seus pontos fracos ou aprimorando seus pontos fortes. Os talentos apresentados aqui se concentram nas novas raças e classes apresentadas neste livro, mas muitos deles estão disponíveis para todos os personagens.

Um personagem deve atender os pré-requisitos de um determinado talento – se este tiver algum – para adquiri-lo. Se o personagem deixar de atender o pré-requisito de um talento, ele não pode usar o talento até que volte a atendê-lo. Um talento que possui uma classe como um pré-requisito está disponível somente para os membros daquela classe, incluindo os personagens que adquiriram a classe por meio de um talento de multiclasse específico.

TALENTOS DO ESTÁGIO HEROICO

Os talentos desta seção estão disponíveis para os personagens de qualquer nível que atendam seus pré-requisitos. Os talentos do estágio Heroico e os talentos de multiclasse são os únicos que podem ser adquiridos por personagens de nível 10 ou menor.

ADEPTO DO ESPÍRITO PERSEGUIDOR

Pré-requisitos: Xamã, característica de classe Espírito Perseguidor

Benefício: Os aliados do xamã que começarem seus turnos adjacentes ao companheiro espiritual do personagem podem ajustar 1 quadrado usando uma ação livre como a primeira ação de seus turnos.

ADEPTO DO ESPÍRITO PROTETOR

Pré-requisitos: Xamã, característica de classe Espírito Protetor

Benefício: Os aliados do xamã recebem +1 de bônus nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade enquanto estiverem adjacentes ao companheiro espiritual do personagem.

AGARRAR APRIMORADO

Pré-requisito: For 13

Benefício: Quando realiza a manobra agarrar, o personagem recebe +4 de bônus de talento na jogada de ataque. O bônus aumenta para +6 no nível 11 e para +8 no nível 21.

ALMA DRACÔNICA APRIMORADA

Pré-requisitos: Feiticeiro, característica de classe Magia Dracônica

Benefício: A resistência concedida pela Alma Dracônica do personagem aumenta em 2. Esse aumento varia para 5 no nível 11 e para 10 no nível 21.

ALMA SELVAGEM DISCIPLINADA

Pré-requisitos: Feiticeiro, característica de classe Magia Selvagem

Benefício: Quando for determinar o tipo de dano de sua Alma Selvagem, o personagem joga duas vezes e escolhe um resultado.

AMEAÇAR COM DUAS ARMAS

Pré-requisitos: Des 13, talento Combater com Duas Armas

Benefício: Enquanto estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo, o personagem recebe +3 de bônus nas jogadas de dano dos ataques de oportunidade.

APROXIMAÇÃO DA TEMPESTADE

Benefício: Quando obtém sucesso num ataque com a palavra-chave elétrico, o personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave trovejante até o final do seu próximo turno.

ARMADURA DA FÉ APRIMORADA

Pré-requisitos: Vingador, característica de classe Armadura de Fé

Benefício: Enquanto estiver usando um traje ou nenhuma armadura pesada e não estiver usando um escudo, Enquanto estiver usando um traje ou nenhuma armadura e nenhum escudo, o vingador recebe +1 de bônus na CA. Esse bônus aumenta para +2 no nível 11 e para +3 no nível 21.

ASSALTO SELVAGEM

Pré-requisito: Meio-orc

Benefício: Quando o meio-orc utiliza seu poder racial *assalto furioso*, o inimigo atingido também sofre -1 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do personagem.

ASTÚCIA DO SANGUE SELVAGEM

Pré-requisitos: Guardião, característica de classe Sangue Selvagem

Benefício: Quando retoma o fôlego, o guardião pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria usando uma ação livre.

CANALIZAR LÂMINA FEITICEIRA

Pré-requisito: Feiticeiro

Benefício: Quando utiliza um poder de feiticeiro de ataque à distância usando uma adaga, o feiticeiro pode fazer com que o poder seja um ataque corpo a corpo. Se o fizer, o alcance do poder será igual ao alcance do combate corpo a corpo do personagem.

CHAMA IMPETUOSA

Benefício: Quando o personagem atinge um alvo com resistência vs. flamejante com um poder flamejante, os poderes flamejantes causam 5 de dano flamejante adicional contra o alvo até o final do próximo turno do personagem.

CÓLERA PENITENTE

Pré-requisitos: Invocador, característica de classe Contrato da Cólera

Benefício: Quando o invocador utiliza o poder *armadura da cólera*, o alvo adquire vulnerabilidade 2 a todos os tipos de dano até o final do próximo turno do personagem.



CONHECIMENTO DE BARDO

Pré-requisito: Bardo

Benefício: O bardo recebe +2 de bônus de talento nos testes de Arcanismo, Exploração, História, Manha, Natureza e Religião.

CONTRATO RESSOANTE

Pré-requisitos: Invocador, característica de classe Contrato Divino

Benefício: Sempre que utilizar um poder de ataque por encontro ou diário durante o seu turno, o invocador recebe +1 de bônus de talento na próxima jogada de ataque com um poder divino sem limite até antes do final do seu próximo turno.

CURA REPOUSANTE

Benefício: Depois de realizar um descanso breve ou prolongado, quaisquer poderes de cura que o personagem utilizar até antes do começo do próximo encontro recupera o número máximo de pontos de vida.

Por exemplo, quando um clérigo de nível 6 com Sabedoria 18 e com este talento utiliza sua *palavra de cura* depois de um descanso, o poder permite que o alvo recupere um número de pontos de vida igual ao seu valor do pulso de cura mais 16 (o resultado máximo de 2d6+4).

DEFESA DO INVOCADOR

Pré-requisito: Invocador

Benefício: Quando atinge um inimigo a até 3 quadrados com um poder de invocador, o personagem recebe +2 de bônus de talento na CA até o começo do seu próximo turno.

ECOS DO TROVÃO

Benefício: Quando obtém sucesso com um poder de ataque trovejante, o personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de dano até o final do seu próximo turno. Esse bônus aumenta para +2 no nível 11 e para +3 no nível 21.

ENCONTRÃO APRIMORADO

Pré-requisitos: For 13, Con 13

Benefício: Quando realiza um encontrão, o personagem recebe +4 de bônus de talento na jogada de ataque. Esse bônus aumenta para +6 no nível 11 e para +8 no nível 21.

ESPECIALIDADE COM ARMAS

Benefício: O personagem escolhe um grupo de armas. Ele recebe +1 de bônus de talento nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave arma que utilizar usando uma arma do grupo escolhido. Esse bônus aumenta para +2 no nível 15 e para +3 no nível 25.

Especial: É possível adquirir este talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione um grupo de armas diferente.

ESPECIALIDADE COM IMPLEMENTOS

Benefício: O personagem escolhe um tipo de implemento. Ele recebe +1 de bônus de talento nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave implemento que utilizar através de um implemento do tipo escolhido. Esse bônus aumenta para +2 no nível 15 e para +3 no nível 25.

Especial: É possível adquirir este talento mais de uma vez. Sempre que adquiri-lo, selecione um tipo de implemento diferente.

ESPÍRITO DE CURA COMPARTILHADO

Pré-requisitos: Xamã, poder *espírito de cura*

Benefício: Quando utiliza o poder *espírito de cura*, o xamã pode escolher um de seus aliados a até 2 quadrados do alvo para recuperar os pontos de vida adicionais, em vez de um aliado adjacente ao seu companheiro espírito.

ESQUIVADOR SOMBRIO

Pré-requisito: Gnomo

Benefício: Sempre que fracassar num ataque à distância ou de área enquanto estiver escondido, o gnomo permanece escondido.

EXPLOSÃO COORDENADA

Benefício: Quando utiliza um poder de implemento que cria uma explosão ou rajada, o personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra os alvos do poder se pelo menos um de seus aliados estiver dentro da área da explosão ou rajada.

TALENTOS DO ESTÁGIO HEROICO

Qualquer Classe	Pré-requisitos	Benefício
Agarrar Aprimorado	For 13	+4 nos ataques de agarrar
Ameaçar com Duas Armas	For 13, Combater com Duas Armas	+3 de dano nos AdO com duas armas de ataque corpo a corpo
Aproximação da Tempestade	—	+1 de bônus nos ataques trovejantes depois de sucesso com poder elétrico
Assalto Selvagem	Meio-orc	Alvo do <i>assalto furioso</i> sofre -1 nas defesas
Chama Impetuosa	—	Alvos com resistência vs. flamejante sofrem dano adicional de poderes flamejantes
Cura Repousante	—	Maximiza os poderes de cura entre encontros
Ecos do Trovão	—	+1 de dano depois de sucesso com poder trovejante
Encontrão Aprimorado	For 13, Con 13	+4 nos ataques de encontrão
Especialidade com Armas	—	+1 nos ataques com um grupo de armas escolhido
Especialidade com Implementos	—	+1 nos ataques com o implemento escolhido
Explosão Coordenada	—	+1 nos ataques de rajada ou explosão se um aliado estiver na área
Furtividade Coletiva	Gnomo	Aliados próximos recebem +2 nos testes de Furtividade
Esquivador Sombrio	Gnomo	Permanece escondido depois de fracassar com ataque de área ou à distância
Garras Nuviolas	Feral garra-navalha	+2 de dano com VdC durante <i>mutação do garra-navalha</i>
Investida dos Chifres Brutais	Feral dente-alongado	+3 de dano nas investidas durante <i>mutação do dente-alongado</i>
Libertar a Raiva	Meio-orc	+2 nos ataques durante 1 rodada depois de ficar sangrando
Linhagem Auspiciosa	Deva	Jogue 1d8 em vez de 1d6 no poder <i>memória de mil vidas</i>
Marcas do Abençoado	Golias	Jogue dois dados no primeiro teste de resistência de cada encontro
Marcas do Vitorioso	Golias	Jogue dois dados na primeira jogada de ataque de cada encontro
Médico de Combate	Treinado em Socorro	Estabiliza a condição morrendo usando uma ação mínima, +2 nos testes de Socorro
Poder Radiante	Deva	Recebe +2 de dano com poderes de implemento em troca de -2 no ataque
Primor com Armas Grandes dos Golias	Golias	Proficiência e +2 de dano com armas de combate corpo a corpo de duas mãos
Recarga Rápida	—	Recarrega bestas usando ação livre em vez de ação mínima
Renascimento Potente	Deva	+2 nos ataques e no dano se for reduzido a 0 PV
Ritualista Experiente	Conjuração Ritual	+2 de bônus nos testes de perícia ao realizar rituais
Sede de Batalha	Meio-orc	+3 na iniciativa e um pulso de cura adicional
Sentidos Selvagens	Feral	Jogue dois dados quando estiver seguindo rastros, +3 na iniciativa
Trapaceiro Feérico	Gnomo	Recebe <i>mãos mágicas</i> e <i>prestidigitação</i> como poderes por encontro
Trégua Oportuna	—	Retomar o fôlego ou defesa total permite teste de resistência
Treinamento Corpo a Corpo	—	Altere o atributo usado nos ataques básicos com armas de combate corpo a corpo
Vantagem à Distância	—	Recebe VdC com ataques à distância ou de área contra inimigos flanqueados

FONTE DA VIDA REVITALIZANTE

Pré-requisitos: Guardião, característica de classe Fonte da Vida

Benefício: Se obtiver sucesso num teste de resistência devido à característica Fonte da Vida, o guardião recebe +2 de bônus em todos os outros testes de resistência que realizar durante e no final do turno atual.

FORÇA DA BRAVURA

Pré-requisitos: Bardo, característica de classe Virtude da Bravura

Benefício: Quando o bardo concede pontos de vida temporários com sua Virtude da Bravura, o aliado também recebe +2 de bônus na próxima jogada de dano que realizar até antes do final do seu próximo turno.

FORÇA TÉRREA ESMAGADORA

Pré-requisitos: Guardião, característica de classe Força Térrea

Benefício: Quando retoma o fôlego, o guardião recebe um bônus nas jogadas de dano dos ataques com arma igual ao seu modificador de Constituição.

FORMA DO JAVALI ENRAIVECIDO

Pré-requisitos: Druida, poder *forma selvagem*

Benefício: Enquanto estiver na forma animal, o druida recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano quando realizar uma investida.

FORMA DO TIGRE FERROZ

Pré-requisitos: Druida, poder *forma selvagem*

Benefício: Enquanto estiver na forma animal, o druida recebe +2 de bônus nas jogadas de dano contra os inimigos contra o qual tiver vantagem de combate.

FÚRIA ASCENDENTE

Pré-requisito: Bárbaro

Benefício: Quando reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, o bárbaro recebe +2 de bônus de talento nas jogadas de dano dos ataques com arma até o final do seu próximo turno. O bônus aumenta para +3 no nível 11 e para +4 no nível 21.

Talentos de Bárbaro	Pré-requisitos	Benefício
Fúria Ascendente	Bárbaro	+2 de dano quando reduz um inimigo a 0 PV
Fúria Mortífera	Bárbaro	+1 de dano enquanto estiver em fúria
Rugido do Triunfo Aprimorado	Bárbaro, Triunfo do Nobre Nato	Aumenta explosão do <i>rugido do triunfo</i> e concede +2 de dano
Vigor da Fúria Sangrenta Aprimorado	Bárbaro, Vigor da Fúria Sangrenta	Recebe 5 PVs temporários adicionais com Vigor da Fúria Sangrenta

Talentos de Bardo	Pré-requisitos	Benefício
Conhecimento de Bardo	Bardo	+2 de bônus em diversos testes de perícia
Força da Bravura	Bardo, Virtude da Bravura	A Virtude da Bravura também concede +2 de dano
Palavra Majestosa Aprimorada	Bardo, <i>palavra majestosa</i>	O alvo da <i>palavra majestosa</i> recebe PVs temporários
Vantagem da Astúcia	Bardo, Virtude da Astúcia	Inimigo é conduzido para o espaço do aliado

Talentos de Feiticeiro	Pré-requisitos	Benefício
Alma Dracônica Aprimorada	Feiticeiro, Magia Dracônica	Aumenta resistência da Alma Dracônica em 2
Alma Selvagem Disciplinada	Feiticeiro, Magia Selvagem	Jogue dois dados para determinar o tipo de dano da Alma Selvagem
Canalizar Lâmina Feiticeira	Feiticeiro	Utilize adagas para realizar ataque à distância como se fossem corpo a corpo
Magia Furiosa Arcana	Feiticeiro	+1 nos ataques depois de sucesso com um ataque sem limite de feiticeiro

Talentos de Druida	Pré-requisitos	Benefício
Forma do Javali Enraivecido	Druida, <i>forma selvagem</i>	+1 nos ataques e +2 no dano quando realizar investida na forma animal
Forma do Tigre Feroz	Druida, <i>forma selvagem</i>	+2 no dano com VdC na forma animal
Fúria Primitiva	Druida, Predador Primitivo	+1 nos ataques com poderes primitivos contra inimigos sangrando
Instinto Primitivo	Druida, Guardião Primitivo	Um aliado pode refazer o teste de iniciativa

Talentos de Guardião	Pré-requisitos	Benefício
Astúcia do Sangue Selvagem	Guardião, Sangue Selvagem	Ajusta quando retoma o fôlego
Fonte da Vida Revitalizante	Guardião, Fonte da Vida	Sucesso no teste de resistência da Fonte da Vida concede +2 nos TRs
Força Térrea Esmagadora	Guardião, Força Térrea	Adicione mod. de Constituição ao dano depois de retomar o fôlego
Raízes Súbitas	Guardião	Inimigo atingido por AdO fica lento

FÚRIA MORTÍFERA

Pré-requisito: Bárbaro

Benefício: O bárbaro recebe +1 de bônus nas jogadas de dano quando estiver em fúria. O bônus aumenta para +2 no nível 11 e para +3 no nível 21.

FÚRIA PRIMITIVA

Pré-requisitos: Druida, característica de classe Predador Primitivo

Benefício: O druida recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque dos poderes primitivos contra inimigos sangrando.

FURTIVIDADE COLETIVA

Pré-requisito: Gnomo

Benefício: Todos os aliados do gnomo a até 10 quadrados dele recebem +2 de bônus racial nos testes de Furtividade.

GARRAS NUVIOSAS

Pré-requisito: Feral garra-navalha

Benefício: Enquanto estiver sob os efeitos do poder racial *mutação do garra-navalha*, o feral recebe +2 de bônus nas jogadas de dano dos ataques com armas corpo a corpo contra os alvos contra o qual tiver vantagem de combate.

INSTINTO PRIMITIVO

Pré-requisitos: Druida, característica de classe Guardião Primitivo

Benefício: Quando o druida realiza um teste de iniciativa no começo de um encontro, um de seus aliados a até 5 quadrados pode refazer seu teste de iniciativa.

INVESTIDA DOS CHIFRES BRUTAIS

Pré-requisito: Feral dente-alongado

Benefício: Enquanto estiver sob os efeitos do poder racial *mutação do dente-alongado*, o feral recebe +3 de bônus nas jogadas de dano quando realizar uma investida.

LIBERTAR A RAIVA

Pré-requisito: Meio-orc

Benefício: Na primeira vez que ficar sangrando durante um encontro, o meio-orc recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno.

LINHAGEM AUSPICIOSA

Pré-requisito: Deva

Benefício: Quando utiliza seu poder racial *memória de mil vidas*, o deva adiciona 1d8 na jogada que ativou o gatilho em vez de 1d6.

Talentos de Invocador	Pré-requisitos	Benefício
Cólera Penitente	Invocador, Contrato da Cólera	<i>Armadura da cólera</i> concede ao alvo vulnerabilidade 2
Contrato Ressoante	Invocador, Contrato Divino	+1 nos ataque com poderes sem limite depois de usar poder por encontro ou diário
Defesa do Invocador	Invocador	+2 na CA quando atinge um inimigo próximo
Preservação Criteriosa	Invocador, Contrato da Preservação	<i>Reprimenda do preservador</i> concede PVs temporários

Talentos de Vingador	Pré-requisitos	Benefício
Armadura da Fé Aprimorada	Vingador, Armadura da Fé	Aumenta bônus na CA da Armadura da Fé
Perseguição Revigorante	Vingador, Censura da Perseguição, <i>jura de inimizade</i>	Recebe +2 na CA e no dano em investida contra alvo da <i>jura de inimizade</i>
Retribuição Garantida	Vingador, Censura da Retribuição, <i>jura de inimizade</i>	+1 no próximo ataque contra <i>jura de inimizade</i> depois de ser atingido por outro inimigo

Talentos de Xamã	Pré-requisitos	Benefício
Adepto do Espírito Protetor	Xamã, Espírito Protetor	Aliados adjacentes a companheiro espiritual recebem +1 em Fortitude, Reflexos e Vontade
Adepto do Espírito Perseguidor	Xamã, Espírito Perseguidor	Aliados adjacentes a companheiro espírito podem ajustar usando ação livre
Espírito de Cura Compartilhado	Xamã, <i>espírito de cura</i>	Altere o alvo dos PVs adicionais
Orador dos Espíritos	Xamã, <i>falar com os espíritos</i>	<i>Falar com os espíritos</i> concede bônus de perícia a um aliado

MAGIA FURIOSA ARCANA

Pré-requisito: Feiticeiro

Benefício: Quando atinge um inimigo com um poder de ataque sem limite, o feiticeiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra esse inimigo até o final do seu próximo turno.

MARCAS DO ABENÇOADO

Pré-requisito: Golias

Benefício: Na primeira vez que realizar um teste de resistência durante um encontro, o golias pode jogar dois dados e escolher um resultado.

MARCAS DO VITORIOSO

Pré-requisito: Golias

Benefício: Na primeira vez que realizar uma jogada de ataque durante um encontro, o Golias pode jogar dois dados e escolher um resultado.

MÉDICO DE COMBATE

Pré-requisito: Treinado em Socorro

Benefício: O personagem pode administrar primeiros socorros para estabilizar uma criatura que estiver morrendo usando uma ação mínima em vez de uma ação padrão. Ele também recebe +2 de bônus de talento nos testes de Socorro.

ORADOR DOS ESPÍRITOS

Pré-requisitos: Xamã, poder *falar com os espíritos*

Benefício: Quando utiliza o poder *falar com os espíritos*, o xamã pode conceder o bônus no teste a um de seus aliados a até 5 quadrados, em vez de recebê-lo ele mesmo.

PALAVRA MAJESTOSA APRIMORADA

Pré-requisitos: Bardo, poder *palavra majestosa*

Benefício: Quando o bardo utiliza o poder *palavra majestosa*, o alvo recebe um número de pontos de vida temporários igual ao modificador de Carisma do personagem.

PERSEGUIÇÃO REVIGORANTE

Pré-requisitos: Vingador, característica de classe Censura da Perseguição, poder *jura de inimizade*

Benefício: Quando obtém sucesso numa investida contra o alvo de sua *jura de inimizade*, o vingador recebe +2 de bônus na CA e nas jogadas de dano até o final do seu próximo turno.

PODER RADIANTE

Pré-requisito: Deva

Benefício: Quando o deva realiza um ataque usando um implemento, ele pode escolher sofrer -2 de penalidade na jogada de ataque. Se o fizer e atingir o alvo, o ataque causa 2 de dano radiante adicional. O dano radiante adicional aumenta para 4 no nível 11 e para 6 no nível 21.

PRESERVAÇÃO CRITERIOSA

Pré-requisitos: Invocador, característica de classe Contrato da Preservação

Benefício: Quando o invocador utiliza o poder *reprimenda do preservador*, um de seus aliados atingido pelo ataque que ativou o gatilho recebe um número de pontos de vida temporários igual a 3 + o modificador de Inteligência do personagem.

PRIMOR COM ARMAS GRANDES DOS GOLIAS

Pré-requisito: Golias

Benefício: O golias adquire proficiência com todas as armas simples e militares de combate corpo a corpo de duas mãos e recebe +2 de bônus de talento nas jogadas de dano com essas armas. Esse bônus aumenta para +3 no nível 11 e para +4 no nível 21.

RAÍZES SÚBITAS

Pré-requisito: Guardião

Benefício: Sempre que o guardião atingir um inimigo com um ataque de oportunidade, esse inimigo fica lento até o final do seu turno.

RECARGA RÁPIDA

Benefício: Usando uma ação livre, o personagem pode recarregar uma besta que estiver empunhando e que tenha a propriedade recarga mínima.

RENASCIMENTO POTENTE

Pré-requisito: Deva

Benefício: Quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, o deva recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano até o final do encontro.

RETRIBUIÇÃO GARANTIDA

Pré-requisitos: Vingador, característica de classe Censura da Retribuição, poder *jura de inimizade*

Benefício: Quando um inimigo do vingador que não seja o alvo de sua *jura de inimizade* atinge o personagem, o vingador recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo de sua *jura de inimizade* até o final do seu próximo turno.

RITUALISTA EXPERIENTE

Pré-requisito: Talento Conjuração Ritual

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nos testes de perícia durante a execução de um ritual.

RUGIDO DO TRIUNFO APRIMORADO

Pré-requisitos: Bárbaro, característica de classe Triunfo do Nobre Nato

Benefício: Quando o bárbaro utiliza o poder *rugido do triunfo* enquanto estiver em fúria, o poder se torna uma explosão contígua 5 + o modificador de Carisma do personagem em vez de uma explosão contígua 5. Além disso, o bárbaro recebe +2 de bônus de poder nas jogadas de dano com armas até o final do seu próximo turno.

SEDE DE BATALHA

Pré-requisito: Meio-orc

Benefício: O meio-orc recebe +3 de bônus de talento nos testes de iniciativa e seu número de pulsos de cura aumenta em 1.

SENTIDOS SELVAGENS

Pré-requisito: Feral

Benefício: Sempre que realizar um teste de Percepção para encontrar rastros, o feral pode jogar dois dados e escolher um resultado.

O personagem também recebe +3 de bônus de talento nos testes de iniciativa.

TRAPACEIRO FEÉRICO

Pré-requisito: Gnomo

Benefício: O gnomo recebe os truques de mago mãos mágicas e prestidigitação como poderes por encontro.

TRÉGUA OPORTUNA

Benefício: Quando retoma o fôlego ou realiza uma defesa total, o personagem pode realizar um teste de resistência.

TALENTOS



TREINAMENTO CORPO A CORPO

Benefício: O personagem escolhe um atributo que não seja a Força. Sempre que realizar um ataque básico corpo a corpo com uma arma na qual for proficiente, ele pode utilizar o atributo escolhido no lugar da Força nas jogadas de ataque e dano.

VANTAGEM DA ASTÚCIA

Pré-requisitos: Bardo, característica de classe Virtude da Astúcia

Benefício: Quando o bardo conduz um de seus aliados com sua Virtude da Astúcia, ele também pode conduzir um inimigo adjacente àquele aliado para o espaço abandonado pelo aliado.

VANTAGEM À DISTÂNCIA

Benefício: O personagem obtém vantagem de combate nos ataques à distância ou de área contra inimigos flanqueados por seus aliados.

VIGOR DA FÚRIA SANGRENTA

APRIMORADA

Pré-requisitos: Bárbaro, característica de classe Vigor da Fúria Sangrenta

Benefício: O bárbaro recebe 5 pontos de vida temporários adicionais de seu Vigor da Fúria Sangrenta.

TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR

Os talentos desta seção estão disponíveis para os personagens de nível 11 ou superior que atendam seus pré-requisitos.

ABERTURA COM DUAS ARMAS

Pré-requisito: Nível 11, talento Combater com Duas Armas

Benefício: Enquanto estiver empunhando duas armas de combate corpo a corpo e obtiver um sucesso decisivo com sua arma principal, o personagem pode realizar um ataque básico corpo a corpo com sua arma da mão inábil contra o mesmo alvo usando uma ação livre.

ARREMETER EM INVESTIDA

Pré-requisitos: Nível 11, bárbaro, característica de classe Arremetida

Benefício: Quando obtém um sucesso decisivo com um poder de ataque de bárbaro enquanto estiver em fúria, como resultado do Arremetida, o personagem pode realizar uma investida usando uma ação livre em vez de realizar um ataque básico corpo a corpo.

ASSALTO INCESSANTE

Pré-requisitos: Nível 11, meio-orc

Benefício: O personagem pode utilizar seu poder racial *assalto furioso* quando fracassa num ataque. Se o fizer, o ataque causa 1[A] de dano se for um ataque com arma ou 1d10 de dano se não for.

ASTÚCIA APRIMORADA

Pré-requisitos: Nível 11, bardo, característica de classe Virtude da Astúcia

Benefício: Quando utiliza sua Virtude da Astúcia para conduzir um aliado, o bardo pode conduzir esse aliado 2 quadrados em vez de 1.

AVANÇO DO NOBRE NATO

Pré-requisitos: Nível 11, bárbaro, característica de classe Triunfo do Nobre Nato

Benefício: Quando utiliza seu poder *rugido do triunfo* enquanto estiver em fúria, o bárbaro pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma e usar sua nova posição como o quadrado de origem da explosão.

BRAVURA APRIMORADA

Pré-requisitos: Nível 11, bardo, característica de classe Virtude da Bravura.

Benefício: O número dos pontos de vida temporários concedidos pela Virtude da Bravura do personagem aumenta em 3.

DEFESAS EXEMPLARES

Pré-requisito: Nível 11

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus de talento nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade.

DESAPARECIMENTO SURPREENDENTE

Pré-requisitos: Nível 11, gnomo

Benefício: Quando o gnomo utiliza seu poder racial *desvanecer*, a criatura que causou o dano que ativou o gatilho concede vantagem de combate aos aliados do personagem até o final do próximo turno dela.

DESVANECER ALIADO

Pré-requisitos: Nível 11, gnomo

Benefício: O poder racial *desvanecer* se torna uma explosão contígua 5 em vez de um poder pessoal e pode afetar o personagem ou um de seus aliados dentro da explosão. O alvo fica invisível até atacar ou até o final do seu próximo turno.

DETERMINAÇÃO DA FORÇA TÉRREA

Pré-requisitos: Nível 11, guardião, característica de classe Força Térrea

Benefício: Quando um inimigo marcado pelo guardião realiza um ataque que não inclua o personagem como alvo, o guardião recebe um número de pontos de vida temporários igual a seu modificador de Constituição.

ESPÍRITO GUARDIÃO

Pré-requisitos: Nível 11, xamã, característica de classe Espírito Protetor

Benefício: Enquanto um aliado inconsciente do xamã estiver adjacente ao companheiro espiritual do personagem, ele adquire resistência 20 contra todos os tipos de dano e recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra morte.

ESPÍRITO LÉPIDO

Pré-requisitos: Nível 11, xamã, característica de classe Companheiro Espiritual

Benefício: O xamã pode utilizar o poder convocar companheiro espiritual usando uma ação livre durante seu turno.

FLANQUEADOR FUSTIGANTE

Pré-requisito: Nível 11

Benefício: Enquanto o personagem estiver flanqueando um inimigo, esse inimigo concede vantagem de combate aos aliados do personagem.

FLEXIBILIDADE ARCANA

Pré-requisitos: Nível 11, feiticeiro, característica de classe Fonte de Magia

Benefício: Quando obtém um sucesso decisivo com um poder de feiticeiro, o personagem pode alterar o tipo de dano causado pelo poder para um tipo de dano ao qual possua resistência ou imunidade.

FORTE DA VIDA APERFEIÇOADA

Pré-requisitos: Nível 11, guardião, característica de classe Fonte da Vida

Benefício: O guardião recebe +1 de bônus nos testes de resistência concedidos por sua Fonte da Vida.

FORÇA NO SOFRIMENTO

Pré-requisitos: Nível 11, meio-orc

Benefício: Na primeira vez que ficar sangrando durante um encontro, o meio-orc recebe +5 de bônus nas jogadas de dano até o final do seu próximo turno.

FORMA DA PANTERA PERSEGUIDORA

Pré-requisitos: Nível 11, druida, poder *forma selvagem*

Benefício: Enquanto estiver na forma animal, o druida recebe +5 de bônus de talento nos testes de Furtividade e +4 de bônus de talento nos testes de iniciativa.

FORMA DO LOBO CAÇADOR

Pré-requisitos: Nível 11, druida, poder *forma selvagem*

Benefício: Enquanto estiver na forma animal, o druida recebe +5 de bônus de talento nos testes de Percepção e +1 de bônus de talento no deslocamento.

FORMA SELVAGEM RÁPIDA

Pré-requisitos: Nível 11, druida, poder *forma selvagem*

Benefício: O druida pode utilizar o poder *forma selvagem* usando uma ação livre durante seu turno.

ISOLAMENTO PROTEGIDO

Pré-requisitos: Nível 11, vingador, característica de classe Censura da Retribuição, poder *jura de inimizade*

Benefício: Enquanto estiver adjacente ao alvo de sua *jura de inimizade*, o vingador recebe +1 de bônus na CA.

LINHAGEM ASCENDENTE

Pré-Requisitos: Nível 11, deva

Benefício: Quando o deva utiliza seu poder racial *memória de mil vidas* e a jogada que ativou o gatilho ainda assim fracassar, o personagem não gasta a utilização do poder *memória de mil vidas*. Contudo, o deva não pode usar o poder novamente até o começo do seu próximo turno.

LÍRICA DO REJUVENESCIMENTO

Pré-requisitos: Nível 11, bardo, característica de classe Canção do Descanso

Benefício: Os aliados do bardo afetados pela Canção do Descanso do personagem recuperam 2 pontos de vida adicionais com cada pulso de cura gasto no final do descanso.

MAGIA FURIOSA DRACÔNICA

Pré-requisitos: Nível 11, feiticeiro, característica de classe Magia Dracônica

Benefício: Sempre que obtiver sucesso num ataque com um poder de ataque sem limite de feiticeiro, o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Força.

MAGIA FURIOSA SELVAGEM

Pré-requisitos: Nível 11, feiticeiro, característica de classe Magia Selvagem

Benefício: Sempre que o personagem atingir um inimigo com um poder de ataque sem limite de feiticeiro, seus inimigos adjacentes sofrem dano igual ao modificador de Destreza do personagem.

MANOBRA DE RESERVA

Pré-requisito: Nível 11

Benefício: O personagem escolhe um poder de ataque por encontro de sua classe. O poder escolhido deve ser do mesmo nível do personagem ou inferior e deve ser um que ele ainda não possua. Quando recuperar a utilização de seus poderes no final de um descanso, o personagem pode escolher receber o poder escolhido em vez de recuperar outro poder de ataque por encontro do mesmo nível ou superior.

Especial: Sempre que adquirir um nível, o personagem pode trocar o poder escolhido por esse talento por outro poder de ataque por encontro de sua classe. O poder deve ser sempre do mesmo nível do personagem ou inferior e deve ser um que ele ainda não possua.

MASSACRE DA INIMIZADE

Pré-requisitos: Nível 11, vingador, poder *jura de inimizade*

Benefício: Quando utiliza o poder *jura de inimizade*, o vingador pode ajustar 2 quadrados para se aproximar do alvo usando uma ação livre.

MESTRE VERSÁTIL

Pré-requisitos: Nível 11, meio-elfo

Benefício: O meio-elfo pode utilizar o poder que escolheu através da característica racial Dileteante como um poder sem limite. Se escolher a opção de multiclasse exemplar (*Livro do Jogador*, pág. 209), ele pode escolher os poderes nos níveis 11, 12 e 20 de qualquer classe e não apenas de sua classe de multiclasse. O personagem também pode gastar um ponto de ação para recuperar a utilização de um poder de ataque por encontro que já tenha utilizado durante o encontro, em vez de realizar uma ação adicional.

MUTAÇÃO DO COURO DA BESTA

Pré-requisitos: Nível 11, feral

Benefício: Enquanto estiver sob o efeito do poder racial *mutação do garras-navalha* ou *mutação do dente-alongado*, o feral adquire resistência 2 contra todos os tipos de dano.

MUTAÇÃO DO ESCALADOR DE ROCHEDOS

Pré-requisitos: Nível 11, feral

Benefício: Enquanto estiver sob os efeitos do poder racial *mutação do garra-navalha* ou *mutação do dente-alongado*, o feral adquire um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento.

TALENTOS DO ESTÁGIO EXEMPLAR

Qualquer Classe	Pré-requisitos	Benefício
Abertura com Duas Armas	Combater com Duas Armas	Sucesso decisivo com arma principal concede ataque com arma da mão inábil
Assalto Incessante	Meio-orc	Ativa <i>assalto furioso</i> com fracasso
Defesas Exemplares	—	+1 em Fortitude, Reflexos e Vontade
Desaparecimento Surpreendente	Gnomo	<i>Desvanecer</i> concede VdC contra atacante
Desvanecer Aliado	Gnomo	<i>Desvanecer</i> pode afetar aliado próximo
Flanqueador Fustigante	—	Alvos flanqueados pelo personagem concedem VdC a aliados
Força no Sofrimento	Meio-orc	+5 de dano por 1 rodada depois de ficar sangrando
Linhagem Ascendente	Deva	Poder <i>memória de mil vidas</i> não é gasto em caso de fracasso
Manobra de Reserva	—	Troque entre poderes por encontro durante descanso
Mestre Versátil	Meio-elfo	Aprimora Diletante e multiclasse exemplar
Mutação do Couro da Besta	Feral	Adquire resistência 2 a todo dano durante mutação
Mutação do Escalador de Rochedos	Feral	Adquire deslocamento de escalada durante mutação
Oportunista Ágil	—	Usa ação de oportunidade para atacar quando sofre movimento forçado
Pedra Irredutível	Golias	<i>Resistência de pedra</i> concede PVs temporários
Recuperação Rápida	—	Recupere PVs adicionais depois de descansar
Renovação Astral	Deva	+2 no próximo ataque depois que Resistência Astral reduz dano

Talentos de Bárbaro	Pré-requisitos	Benefício
Arremeter em Investida	Bárbaro, Arremetida	Realiza investida depois de sucesso decisivo
Avanço do Nobre Nato	Bárbaro, Triunfo do Nobre Nato	Ajusta quando utiliza <i>rugido de triunfo</i>
Recuperação da Fúria Sangrenta	Bárbaro, Vigor da Fúria Sangrenta	Gasta pulso de cura com sucesso em <i>investida célere</i>

Talentos de Bardo	Pré-requisitos	Benefício
Astúcia Aprimorada	Bardo, Virtude da Astúcia	Aliado ajusta 2 quadrados em vez de 1
Bravura Aprimorada	Bardo, Virtude da Bravura	Virtude da Bravura concede +3 PVs temporários
Lírica do Rejuvenescimento	Bardo, Canção do Descanso	Canção do Descanso concede cura adicional

OPORTUNISTA ÁGIL

Pré-requisito: Nível 11

Benefício: Quando o personagem é puxado, empurrado ou conduzido para um quadrado adjacente a um inimigo, ele pode, usando uma reação imediata, realizar um ataque básico corpo a corpo contra esse inimigo.

ORADOR DOS DEUSES

Pré-requisitos: Nível 11, invocador

Benefício: Quando utiliza um poder de Canalizar Divindade, o invocador pode obter um sucesso decisivo com um resultado natural de 18 a 20 na próxima vez que utilizar um poder de ataque divino até antes do final do seu próximo turno.

PEDRA IRREDUTÍVEL

Pré-requisitos: Nível 11, golias

Benefício: Quando utiliza seu poder racial *resistência de pedra*, o golias recebe um número de pontos de vida temporários igual à metade do seu nível + seu modificador de Constituição.

PERSEGUIÇÃO INEXORÁVEL

Pré-requisitos: Nível 11, vingador, característica de classe Censura da Perseguição, poder *jura de inimizade*

Benefício: Quando realizar uma investida contra o alvo de sua *jura de inimizade*, o vingador pode ignorar terrenos acidentados e se mover através de espaços ocupados por inimigos durante a investida.

RECUPERAÇÃO DA FÚRIA SANGRENTA

Pré-requisitos: Nível 11, bárbaro, característica de classe Vigor da Fúria Sangrenta

Benefício: Quando o bárbaro obtém sucesso numa investida concedida pelo poder *investida célere* enquanto estiver em fúria, ele pode gastar um pulso de cura usando uma ação livre.

RECUPERAÇÃO RÁPIDA

Pré-requisito: Nível 11

Benefício: Sempre que gastar um pulso de cura no final de um descanso breve ou prolongado, o personagem recupera 5 pontos de vida adicionais.

Talentos de Feiticeiro	Pré-requisitos	Benefício
Flexibilidade Arcana	Feiticeiro, Fonte de Magia	Altera tipo de dano de sucessos decisivos
Magia Furiosa Dracônica	Feiticeiro, Magia Dracônica	Recebe PVs temporários com sucesso com poder de ataque sem limite de feiticeiro
Magia Furiosa Selvagem	Feiticeiro, Magia Selvagem	Inimigos adjacentes sofrem dano quando o personagem obtém sucesso com poder de ataque sem limite de feiticeiro

Talentos de Druida	Pré-requisitos	Benefício
Forma da Pantera Perseguidora	Druida, <i>forma selvagem</i>	+5 em Furtividade e +4 na iniciativa na forma animal
Forma do Lobo Caçador	Druida, <i>forma selvagem</i>	+5 em Percepção e +1 no deslocamento na forma animal
Forma Selvagem Rápida	Druida, <i>forma selvagem</i>	Utiliza <i>forma selvagem</i> com ação livre

Talentos de Guardião	Pré-requisitos	Benefício
Determinação da Força Térrea	Guardião, Força Térrea	Recebe PVs temporários quando inimigo marcado ataca aliado
Fonte da Vida Aperfeiçoada	Guardião, Fonte da Vida	+1 nos TRs de Fonte da Vida
Velocidade do Sangue Selvagem	Guardião, Sangue Selvagem	Ajusta quando inimigo marcado ataca aliado

Talentos de Invocador	Pré-requisitos	Benefício
Orador dos Deuses	Invocador	Obtém sucesso decisivo com 18 a 20 depois de poder de Canalizar Divindade
Retribuição Repressora	Invocador, Contrato da Cólera	Alvo da <i>armadura da cólera</i> fica derrubado
Vingança do Preservador	Invocador, Contrato da Preservação	+2 de dano quando aliado sangrando estiver próximo

Talentos de Vingador	Pré-requisitos	Benefício
Isolamento Protegido	Vingador, Censura da Retribuição, <i>jura de inimizade</i>	+1 na CA quando adjacente a <i>jura de inimizade</i>
Massacre da Inimizade	Vingador, <i>jura de inimizade</i>	Ajusta em direção ao alvo quando usa <i>jura de inimizade</i>
Perseguição Inexorável	Vingador, Censura da Perseguição, <i>jura de inimizade</i>	Ignora terreno acidentado e se move por espaços ocupados quando realiza investida contra <i>jura de inimizade</i>

Talentos de Xamã	Pré-requisitos	Benefício
Espírito Guardião	Xamã, Espírito Protetor	Companheiro espiritual protege aliados inconscientes
Espírito Lépidio	Xamã, Companheiro Espiritual	Conjura companheiro espiritual com ação livre

RENOVAÇÃO ASTRAL

Pré-requisitos: Nível 11, deva

Benefício: Sempre que sua característica racial Resistência Astral reduzir o dano causado pelo ataque de um inimigo, o deva recebe +2 de bônus na próxima jogada de ataque que realizar até antes do final do seu próximo turno.

RETRIBUIÇÃO REPRESSORA

Pré-requisitos: Nível 11, invocador, característica de classe Contrato da Cólera

Benefício: Quando o invocador utiliza o poder *armadura da cólera*, o alvo fica derrubado depois de ser empurrado.

VELOCIDADE DO SANGUE SELVAGEM

Pré-requisitos: Nível 11, guardião, característica de classe Sangue Selvagem

Benefício: Quando um inimigo marcado pelo guardião realizar um ataque que não inclua o personagem como alvo, o guardião pode ajustar um número de quadrados igual ao seu modificador de Sabedoria usando uma ação livre.

VINGANÇA DO PRESERVADOR

Pré-requisitos: Nível 11, invocador, característica de classe Contrato da Preservação

Benefício: O invocador recebe +2 de bônus nas jogadas de dano dos poderes de ataque divinos enquanto um de seus aliados sangrando estiver a até 5 quadrados dele.

TALENTOS DO ESTÁGIO ÉPICO

Os talentos desta seção estão disponíveis para os personagens de nível 21 ou superior que atendam seus pré-requisitos.

ATO DE DESVANECER

Pré-requisitos: Nível 21, gnomo

Benefício: Sempre que utilizar seu poder racial *desvanecer*, o gnomo também pode se teleportar um número de quadrados igual ao seu deslocamento. O poder adquire a palavra-chave *teleporte*.

BRAÇO LONGO DA VIRTUDE

Pré-requisitos: Nível 21, bardo, característica de classe Virtude de Bardo

Benefício: O alcance da Virtude de Bardo do personagem aumenta em 5 quadrados.

DECISIVO FERROZ

Pré-requisitos: Nível 21, meio-orc

Benefício: Sempre que obtiver um sucesso decisivo num ataque com uma arma de combate corpo a corpo, o meio-orc recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque e dano até o final do seu próximo turno.

DEFESAS ROBUSTAS

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus de talento nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade.

DEVASTAÇÃO INVOCADA

Pré-requisitos: Nível 21, invocador

Benefício: O invocador pode aumentar em 1 o tamanho de qualquer rajada ou explosão criada por ele com um poder de invocador (por exemplo, uma rajada 3 se torna uma rajada 4).

ESPÍRITO PODEROSO

Pré-requisitos: Nível 21, xamã, característica de classe Companheiro Espiritual

Benefício: Todos os benefícios concedidos aos aliados do xamã adjacentes ao companheiro espiritual do personagem se aplicam a todos os aliados a até 2 quadrados do companheiro espiritual.

EXPLOÇÃO DE SELVAGERIA

Pré-requisitos: Nível 21, feral

Benefício: Enquanto estiver sob os efeitos do poder racial *mutação do garra-navalha* ou *mutação do dente-alongado*, o feral pode encerrar os efeitos desse poder usando uma ação livre para causar 2d6 de dano adicional num alvo que o personagem atingiu com um ataque. Quando fizer isso, o feral recebe 10 pontos de vida temporários.

FLUXO DE FEITIÇARIA

Pré-requisitos: Nível 21, feitiçeiro

Benefício: Quando ataca pelo menos dois inimigos com um poder de feitiçeiro, o personagem pode trocar as jogadas de ataque entre dois desses alvos depois de ter realizado todas as jogadas de ataque do poder.

FONTE DURADOURA

Pré-requisitos: Nível 21, guardião, característica de classe Fonte da Vida

Benefício: A característica Fonte da Vida do guardião concede dois testes de resistência em vez de um. Os dois testes de resistência devem ser realizados contra efeitos diferentes.

FORMA DO ASPECTO PRIMITIVO

Pré-requisitos: Nível 21, druida, poder *forma selvagem*

Benefício: Enquanto estiver sangrando e na forma animal, o druida adquire regeneração 2.

FORTITUDE ÉPICA

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus na defesa de Fortitude.

FORTITUDE IMUTÁVEL

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus de talento na defesa de Fortitude e nos testes de resistência contra a morte.

FÚRIA DURADOURA

Pré-requisitos: Nível 21, bárbaro, característica de classe Vigor da Fúria Sangrenta

Benefício: Enquanto estiver em fúria, o bárbaro não fica inconsciente como resultado de estar morrendo.

INIMIZADE PODEROSA

Pré-requisitos: Nível 21, vingador, poder *jura de inimizade*

Benefício: Na primeira vez que utilizar sua *jura de inimizade* durante um encontro, o vingador pode afetar dois inimigos dentro da explosão e na linha de visão, em vez de um.

LINHAGEM TRANSCENDENTE

Pré-requisitos: Nível 21, deva

Benefício: Quando utiliza seu poder racial *memória de mil vidas*, o deva pode jogar duas vezes o dado adicional e adicionar um dos resultados à jogada que ativou o gatilho.

MAESTRIA EM ARCO

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: Quando realizar um ataque à distância com um arco ou besta, o personagem obtém um sucesso decisivo com um resultado natural de 19 ou 20.

NOBRE NATO CONQUISTADOR

Pré-requisitos: Nível 21, bárbaro, característica de classe Triunfo do Nobre Nato

Benefício: Quando o bárbaro utiliza o poder *rugido de triunfo* enquanto estiver em fúria, os inimigos afetados pela penalidade do poder também sofrem -5 de penalidade nas jogadas de dano até o final do próximo turno do personagem.

PEDRA ANTIGA

Pré-requisitos: Nível 21, golias

Benefício: Quando o efeito do poder racial *resistência de pedra* se encerrar, o golias adquire resistência 10 contra todos os tipos de dano até o final do seu próximo turno.

TALENTOS DO ESTÁGIO ÉPICO

Qualquer Classe	Pré-requisitos	Benefício
Ato de Desvanecer	Gnomo	O gnomo se teleporta quando usa <i>desvanecer</i>
Decisivo Feroz	Meio-orc	+4 nos ataques e no dano depois de sucesso decisivo
Defesas Robustas	—	+2 em Fortitude, Reflexos e Vontade
Explosão de Selvageria	Feral	Encerra poder racial para causar dano adicional e receber PVs temporários
Fortitude Épica	—	+4 em Fortitude
Fortitude Imutável	—	+2 na Fortitude, +2 nos TRs contra a morte
Linhagem Transcendente	Deva	Jogue dois dados para <i>memória de mil vidas</i>
Maestria em Arco	—	Sucesso decisivo com 19 e 20 usando arco ou besta
Pedra Antiga	Golias	Adquire resistência 10 contra todos os danos quando <i>resistência de pedra</i> se encerra
Reflexos Épicos	—	+4 em Reflexos
Reflexos Oportunos	—	+2 em Reflexos, +2 nos TRs contra dano contínuo
Ressurgimento Primitivo	—	Recupere poder diário primitivo quando ficar sangrando 1/dia
Vontade Épica	—	+4 em Vontade
Vontade Indomável	—	+2 em Vontade, +2 nos TRs contra atordoado, dominado ou pismo

Talentos de Bárbaro	Pré-requisitos	Benefício
Fúria Duradura	Bárbaro, Vigor da Fúria Sangrenta	Fica consciente com 0 PV ou menos enquanto estiver em fúria
Nobre Nato Conquistador	Bárbaro, Triunfo do Nobre Nato	<i>Rugido de triunfo</i> reduz dano causado por inimigos

Talento de Bardo	Pré-requisitos	Benefício
Braço Longo da Virtude	Bardo, Virtude de Bardo	Aumenta alcance da Virtude de Bardo em 5 quadrados

Talento de Feiticeiro	Pré-requisitos	Benefício
Fluxo de Feitiçaria	Feiticeiro	Troca jogadas de ataques entre alvos de poder de feiticeiro

Talento de Druida	Pré-requisitos	Benefício
Forma do Aspecto Primitivo	Druida, forma selvagem	Adquire regeneração 2 enquanto estiver sangrando na forma animal

Talento de Guardião	Pré-requisitos	Benefício
Fonte Duradura	Guardião, Fonte da Vida	Fonte da Vida concede dois TRs por turno

Talento de Invocador	Pré-requisitos	Benefício
Devastação Invocada	Invocador	Aumenta tamanho de explosão ou rajada

Talento de Vingador	Pré-requisitos	Benefício
Inimizade Poderosa	Vingador, jura de inimizade	Escolha dois alvos para <i>jura de inimizade</i> na primeira vez que usar o poder

Talento de Xamã	Pré-requisitos	Benefício
Espírito Poderoso	Xamã, Companheiro Espiritual	Alcance dos efeitos do companheiro espiritual aumenta para 2 quadrados

REFLEXOS ÉPICOS

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus na defesa de Reflexos.

REFLEXOS OPORTUNOS

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus de talento na defesa de Reflexos e nos testes de resistência contra dano contínuo.

RESSURGIMENTO PRIMITIVO

Pré-requisitos: Nível 21, qualquer classe primitiva

Benefício: Uma vez por dia, quando ficar sangrando, usando uma ação livre, o personagem pode recuperar a utilização de um poder primitivo diário que já tenha utilizado durante o dia.

VONTADE ÉPICA

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus na defesa de Vontade.

VONTADE INDOMÁVEL

Pré-requisito: Nível 21

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus de talento na defesa de Vontade e nos testes de resistência contra as condições atordoado, dominado ou pismo.

TALENTOS DE MULTICLASSE

Nome	Pré-requisitos	Benefício
Acólito dos Segredos Divinos	Sab 13	Invocador: treinamento em Religião, poder sem limite de invocador 1/encontro
Bardo Dileitante	Car 13	Bardo: treinamento em uma perícia, <i>palavra majestosa</i> 1/dia
Defensor das Selvas	For 13	Guardião: treinamento em uma perícia, marca inimigos adjacentes 1/encontro
Discípulo da Cólera Divina	Sab 13	Vingador: treinamento em Religião, <i>jura de inimizade</i> 1/encontro
Fúria do Enfurecido	For 13, Con 13	Bárbaro: treinamento em uma perícia, bônus de dano 1/dia
Iniciado da Antiga Fé	Sab 13	Druida: treinamento em Natureza, <i>forma selvagem</i> , poder de forma bestial sem limite 1/encontro
Prodígio Arcano	Car 13	Feiticeiro: treinamento em Arcanismo, bônus de dano 1/encontro
Xamanismo	Sab 13	Xamã: treinamento em Natureza, <i>convocar companheiro espiritual</i> , <i>escudo do espírito</i> ou <i>presas do espírito</i> 1/encontro, <i>falar com os espíritos</i> 1/dia

TALENTOS DE MULTICLASSE

Os talentos de multiclasse a seguir permitem que um personagem se aventure nas classes apresentadas neste livro. Consulte as páginas 208 e 209 do *Livro do Jogador* para obter as regras completas sobre multiclasse.

~~Ao escolher um talento de multiclasse de uma classe específica, o personagem passa a ser considerado como um membro daquela classe para fins de atender os pré-requisitos de talentos, trilhas exemplares, destinos épicos e rituais.~~

ACÓLITO DOS SEGREDOS DIVINOS

[MULTICLASSE DE INVOCADOR]

Pré-requisito: Sab 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em Religião.

O personagem também escolhe um poder de ataque sem limite de nível 1 de invocador. Ele pode utilizar esse poder uma vez por encontro.

Além disso, o personagem pode utilizar implementos de invocador.

BARDO DILEITANTE

[MULTICLASSE DE BARDO]

Pré-requisito: Car 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em uma perícia de classe de bardo.

Uma vez por dia, o personagem pode utilizar o poder de bardo *palavra majestosa*.

Além disso, o personagem pode utilizar implementos de bardo.

DEFENSOR DAS SELVAS

[MULTICLASSE DE GUARDIÃO]

Pré-requisito: For 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em uma perícia de classe de guardião.

Uma vez por dia, usando uma ação livre, o personagem pode marcar seus inimigos adjacentes até o final do seu próximo turno.

DISCÍPULO DA CÓLERA DIVINA

[MULTICLASSE DE VINGADOR]

Pré-requisito: Sab 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em Religião.

Uma vez por encontro, o personagem pode utilizar o poder de vingador *jura de inimizade*. O efeito persiste até o final do próximo turno do personagem.

Além disso, o personagem pode utilizar implementos de vingador.

FÚRIA DO ENFURECIDO

[MULTICLASSE DE BÁRBARO]

Pré-requisitos: For 13, Con 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em uma perícia de classe de bárbaro.

Uma vez por dia, usando uma ação livre, o personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de dano até o final do encontro.

INICIADO DA ANTIGA FÉ

[MULTICLASSE DE DRUIDA]

Pré-requisito: Sab 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em Natureza.

O personagem recebe o poder de druida *forma selvagem*.

O personagem também escolhe um poder de ataque sem limite de nível 1 de druida com a palavra-chave forma animal. Ele pode utilizar esse poder uma vez por encontro.

Além disso, o personagem pode utilizar implementos de druida.

PRODÍGIO ARCANO

[MULTICLASSE DE FEITICEIRO]

Pré-requisito: Car 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em Arcanismo.

Uma vez por encontro, usando uma ação livre, o personagem recebe +2 de bônus na próxima jogada de dano. Esse bônus aumenta para +3 no nível 11 e para +4 no nível 21.

Além disso, o personagem pode utilizar implementos de feiticeiro.

XAMANISMO [MULTICLASSE DE XAMÃ]

Pré-requisito: Sab 13

Benefício: O personagem recebe treinamento em Natureza.

O personagem recebe o poder de xamã *convocar companheiro espiritual*, mas deve usá-lo com uma ação padrão.

O personagem também escolhe uma opção de Companheiro Espiritual. Ele recebe o poder sem limite de xamã associado à opção escolhida, como por exemplo, *escudo do espírito* ou *presas do espírito*.

O personagem recebe o poder *falar com os espíritos* como um poder diário.

Além disso, o personagem pode utilizar implementos de xamã.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Além dos equipamentos apresentados no *Livro do Jogador* e no *Arsenal do Aventureiro*, instrumentos musicais e totens também estão disponíveis para venda.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Item	Preço	Peso
Instrumento musical		
Alaúde	12 PO	1 kg
Flauta	5 PO	0,5 kg
Harpa	15 PO	2 kg
Instrumento dos ventos	10 PO	0,5 kg
Lira	9 PO	1 kg
Tambor	3 PO	0,5 kg
Trombeta	7 PO	1,5 kg
Totem	5 PO	1 kg

Instrumento Musical: Bardos e outros personagens usam instrumentos como uma forma de arte e diversão. Um instrumento musical mundano não concede benefícios de jogo, mas nada impede que depois ele seja encantado. Todos os instrumentos na tabela são portáteis.

Totem: Druidas e xamãs usam totens como foco para suas evocações. Um totem é um objeto de pequeno porte, geralmente de madeira ou osso, similar a um bastão, entalhado para se parecer com um espírito natural e adornado com penas, pelo de animais, ossos, dentes e similares. Um totem mundano não concede benefícios de jogo, mas nada impede que depois ele seja encantado.

ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos apresentados neste capítulo usam as mesmas regras daqueles apresentados no *Livro do Jogador* e no suplemento *Arsenal do Aventureiro*.

Este capítulo introduz dois novos tipos de itens mágicos: os totens e os instrumentos musicais. Os Totens (pág. 207) são implementos para algumas classes primitivas, enquanto os instrumentos musicais são itens maravilhosos (pág. 209) muito úteis para bardos em especial.

ARMADURAS

Armaduras mágicas melhoram a Classe de Armadura do personagem, adicionando seu bônus de melhoria ao bônus natural da armadura.

Armaduras Obras-Primas: As armaduras obras-primas concedem um bônus de armadura maior que as armaduras comuns e sempre são mágicas. O tipo e o nível da armadura mágica determina se ela pode ou não ser obra-prima, como indicado na tabela a seguir. O custo da armadura obra-prima está incluído no custo da armadura mágica, portanto, os personagens de nível elevado devem sempre requisitar armaduras obras-primas em vez de armaduras mágicas comuns. Algumas armaduras obras-primas concedem um bônus de resistência ou um bônus de armadura nas defesas de Fortitude, Reflexos ou Vontade, em vez de um bônus maior na CA. O *Livro do Jogador* e o *Arsenal do Aventureiro* descrevem vários tipos de armaduras obras-primas.

TRAJES MÁGICOS

Nvl	Tipo de Obra Prima	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria	Bônus Total na CA
1-5	—	+0	+1	+1
6-10	—	+0	+2	+2
11-15	Traje gith*	+0	+3	+3
16-20	Traje feérico	+1	+4	+5
21-25	Traje ifrit*	+1	+5	+6
26-30	Traje celestial	+2	+6	+8

*Essas armaduras, apresentadas no *Arsenal do Aventureiro*, concede ao personagem +1 de bônus de armadura na defesa de Vontade.

CORSELETES MÁGICOS

Nvl	Tipo de Obra Prima	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria	Bônus Total na CA
1-5	—	+2	+1	+3
6-10	—	+2	+2	+4
11-15	Corselete drow*	+2	+3	+5
16-20	Corselete feérico	+3	+4	+7
21-25	Corselete da anátema*	+3	+5	+8
26-30	Corselete celestial	+4	+6	+10

*Essa armadura, apresentada no *Arsenal do Aventureiro*, concede ao personagem +1 de bônus na defesa de Reflexos.

GIBÕES MÁGICOS

Nvl	Tipo de Obra Prima	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria	Bônus Total na CA
1-5	—	+3	+1	+4
6-10	—	+3	+2	+5
11-15	Gibão terroso*	+3	+3	+6
16-20	Gibão negro	+4	+4	+8
21-25	Gibão do perseguidor*	+4	+5	+9
26-30	Gibão ancestral	+5	+6	+11

*Essa armadura, apresentada no *Arsenal do Aventureiro*, concede ao personagem +1 de bônus na defesa de Fortitude.

COTAS MÁGICAS

Nvl	Tipo de Obra Prima	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria	Bônus Total na CA
1-5	—	+6	+1	+7
6-10	Cota primorosa	+7	+2	+9
11-15	Cota trançada	+8	+3	+11
16-20	Cota forjada	+9	+4	+13
21-25	Cota de tramas*	+10	+5	+15
26-30	Cota espiritual	+12	+6	+18

*Essa armadura, apresentada no *Arsenal do Aventureiro*, concede ao personagem +1 de bônus na defesa de Vontade.

BRUNEAS MÁGICAS

Nvl	Tipo de Obra Prima	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria	Bônus Total na CA
1-5	—	+7	+1	+8
6-10	Brunea do dragonete	+8	+2	+10
11-15	Brunea da wyvern	+9	+3	+12
16-20	Brunea dracônica	+10	+4	+14
21-25	Brunea da naga*	+11	+5	+16
26-30	Brunea ancestral	+13	+6	+19

*Essa armadura, apresentada no *Arsenal do Aventureiro*, concede ao personagem +1 de bônus na defesa de Fortitude.

ARMADURAS DE PLACAS MÁGICAS

Nvl	Tipo de Obra Prima	Bônus de Armadura	Bônus de Melhoria	Bônus Total na CA
1-5	—	+8	+1	+9
6-10	Placas sobrepostas	+9	+2	+11
11-15	Placas gith	+10	+3	+13
16-20	Placas de guerra	+11	+4	+15
21-25	Placas da legião	+12	+5	+17
26-30	Placas divinas	+14	+6	+20

ARMADURAS MÁGICAS

Nvl	Nome	Preço (PO)	Categorias
2	Atração da Retirada +1	520	Corselete, Cota
2	Espírito Protetor +1	520	Corselete
2	Fera Caçadora +1	520	Gibão
2	Fogo Astral +1	520	Cota
2	Presa Córnea +1	520	Gibão
2	Vestimentas da Determinação Ágil +1	520	Traje
2	Vestimentas da Determinação Indomável +1	520	Traje
2	Vestimentas da Determinação Vigorosa +1	520	Traje
2	Vestimentas do Espírito Perseverante +1	520	Traje
3	Predador +1	680	Gibão
3	Retribuição Divina +1	680	Cota
3	Skald +1	680	Corselete, Cota
3	Vinha da Vida +1	680	Gibão
4	Espírito Urso +1	840	Corselete
4	Reprimenda +1	840	Cota
4	Fera Agressora +1	840	Gibão
4	Vitória Ousada +1	840	Corselete, Cota
5	Espírito da Pantera +1	1.000	Corselete
5	Fera Perseverante +1	1.000	Gibão
7	Atração da Retirada +2	2.600	Corselete, Cota
7	Espírito Protetor +2	2.600	Corselete
7	Fera Caçadora +2	2.600	Gibão
7	Fogo Astral +2	2.600	Cota
7	Presa Córnea +2	2.600	Gibão
7	Vestimentas da Determinação Ágil +2	2.600	Traje
7	Vestimentas da Determinação Indomável +2	2.600	Traje
7	Vestimentas da Determinação Vigorosa +2	2.600	Traje
7	Vestimentas do Espírito Perseverante +2	2.600	Traje
8	Bravura Compartilhada +2	3.400	Corselete, Cota
8	Predador +2	3.400	Gibão
8	Retribuição Divina +2	3.400	Cota
8	Skald +2	3.400	Corselete, Cota
8	Vinha da Vida +2	3.400	Gibão
9	Calor Interior +2	3.400	Gibão
9	Espírito Urso +2	3.400	Corselete
9	Fera Agressora +2	3.400	Gibão
9	Reprimenda +2	3.400	Cota
9	Vitória Ousada +2	3.400	Corselete, Cota
10	Espírito da Pantera +2	5.000	Corselete
10	Fera Perseverante +2	5.000	Gibão

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)	Categorias
10	Sangue da Vida +2	5.000	Gibão
12	Atração da Retirada +3	13.000	Corselete, Cota
12	Espírito Protetor +3	13.000	Corselete
12	Fera Caçadora +3	13.000	Gibão
12	Fogo Astral +3	13.000	Cota
12	Presa Córnea +3	13.000	Gibão
12	Vestimentas da Determinação Ágil +3	13.000	Traje
12	Vestimentas da Determinação Indomável +3	13.000	Traje
12	Vestimentas da Determinação Vigorosa +3	13.000	Traje
12	Vestimentas do Espírito Perseverante +3	13.000	Traje
13	Bravura Compartilhada +3	17.000	Corselete, Cota
13	Escudo Espiritual +3	17.000	Corselete
13	Fúria Sangrenta +3	17.000	Gibão
13	Luz Protetora +3	17.000	Cota
13	Predador +3	17.000	Gibão
13	Retribuição Divina +3	17.000	Cota
13	Skald +3	17.000	Corselete, Cota
13	Vestimentas da Determinação Desesperada +3	17.000	Traje
13	Vinha da Vida +3	17.000	Gibão
14	Calor Interior +3	21.000	Gibão
14	Criador de Lendas +3	21.000	Corselete, Cota
14	Espírito Urso +3	21.000	Corselete
14	Fera Agressora +3	21.000	Gibão
14	Reprimenda +3	21.000	Cota
14	Vitória Ousada +3	21.000	Corselete, Cota
15	Espírito da Pantera +3	25.000	Corselete
15	Fera Perseverante +3	25.000	Gibão
15	Penitência +3	25.000	Cota
15	Sangue da Vida +3	25.000	Gibão
15	Vinhas de Sangue +3	25.000	Gibão
17	Atração da Retirada +4	65.000	Corselete, Cota
17	Espírito Protetor +4	65.000	Corselete
17	Fera Caçadora +4	65.000	Gibão
17	Fogo Astral +4	65.000	Cota
17	Presa Córnea +4	65.000	Gibão
17	Vestimentas da Determinação Ágil +4	65.000	Traje
17	Vestimentas da Determinação Indomável +4	65.000	Traje
17	Vestimentas da Determinação Vigorosa +4	65.000	Traje
17	Vestimentas do Espírito Perseverante +4	65.000	Traje
18	Bravura Compartilhada +4	85.000	Corselete, Cota
18	Escudo Espiritual +4	85.000	Corselete
18	Fúria Sangrenta +4	85.000	Gibão
18	Luz Protetora +4	85.000	Cota
18	Pássaro Roca +4	85.000	Gibão
18	Predador +4	85.000	Gibão
18	Retribuição Divina +4	85.000	Cota
18	Skald +4	85.000	Corselete, Cota
18	Vestimentas da Determinação Desesperada +4	85.000	Traje

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)	Categorias
18	Vinha da Vida +4	85.000	Gibão
19	Calor Interior +4	105.000	Gibão
19	Criador de Lendas +4	105.000	Corselete, Cota
19	Espírito Urso +4	105.000	Corselete
19	Fera Agressora +4	105.000	Gibão
19	Reprimenda +4	105.000	Cota
19	Vitória Ousada +4	105.000	Corselete, Cota
20	Espírito da Pantera +4	125.000	Corselete
20	Fera Perseverante +4	125.000	Gibão
20	Penitência +4	125.000	Cota
20	Sangue da Vida +4	125.000	Gibão
20	Vestimentas da Determinação Perpétua +4	125.000	Traje
20	Vinhas de Sangue +4	125.000	Gibão
22	Atração da Retirada +5	325.000	Corselete, Cota
22	Espírito Protetor +5	325.000	Corselete
22	Fera Caçadora +5	325.000	Gibão
22	Fogo Astral +5	325.000	Cota
22	Presa Córnea +5	325.000	Gibão
22	Vestimentas da Determinação Ágil +5	325.000	Traje
22	Vestimentas da Determinação Indomável +5	325.000	Traje
22	Vestimentas da Determinação Vigorosa +5	325.000	Traje
22	Vestimentas do Espírito Perseverante +5	325.000	Traje
23	Bravura Compartilhada +5	425.000	Corselete, Cota
23	Escudo Espiritual +5	425.000	Corselete
23	Fúria Sangrenta +5	425.000	Gibão
23	Luz Protetora +5	425.000	Cota
23	Pássaro Roca +5	425.000	Gibão
23	Predador +5	425.000	Gibão
23	Retribuição Divina +5	425.000	Cota
23	Skald +5	425.000	Corselete, Cota
23	Vestimentas da Determinação Desesperada +5	425.000	Traje
23	Vinha da Vida +5	425.000	Gibão
24	Calor Interior +5	525.000	Gibão
24	Criador de Lendas +5	525.000	Corselete, Cota
24	Espírito Urso +5	525.000	Corselete
24	Fera Agressora +5	525.000	Gibão
24	Reprimenda +5	525.000	Cota
24	Vitória Ousada +5	525.000	Corselete, Cota
25	Espírito da Pantera +5	625.000	Corselete
25	Fera Perseverante +5	625.000	Gibão
25	Penitência +5	625.000	Cota
25	Sangue da Vida +5	625.000	Gibão
25	Vestimentas da Determinação Perpétua +5	625.000	Traje
25	Vinhas de Sangue +5	625.000	Gibão
27	Atração da Retirada +6	1.625.000	Corselete, Cota
27	Espírito Protetor +6	1.625.000	Corselete
27	Fera Caçadora +6	1.625.000	Gibão
27	Fogo Astral +6	1.625.000	Cota
27	Presa Córnea +6	1.625.000	Gibão
27	Vestimentas da Determinação Ágil +6	1.625.000	Traje

ARMADURAS MÁGICAS (continuação)

Nvl	Nome	Preço (PO)	Categorias
27	Vestimentas da Determinação Indomável +6	1.625.000	Traje
27	Vestimentas da Determinação Vigorosa +6	1.625.000	Traje
27	Vestimentas do Espírito Perseverante +6	1.625.000	Traje
28	Bravura Compartilhada +6	2.125.000	Corselete, Cota
28	Escudo Espiritual +6	2.125.000	Corselete
28	Fuga Súbita +6	2.125.000	Cota
28	Fúria Sangrenta +6	2.125.000	Gibão
28	Luz Protetora +6	2.125.000	Cota
28	Pássaro Roca +6	2.125.000	Gibão
28	Predador +6	2.125.000	Gibão
28	Retribuição Divina +6	2.125.000	Cota
28	Skald +6	2.125.000	Corselete, Cota
28	Vestimentas da Determinação Desesperada +6	2.125.000	Traje
28	Vinha da Vida +6	2.125.000	Gibão
29	Calor Interior +6	2.625.000	Gibão
29	Criador de Lendas +6	2.625.000	Corselete, Cota
29	Espírito Urso +6	2.625.000	Corselete
29	Fera Agressora +6	2.625.000	Gibão
29	Reprimenda +6	2.625.000	Cota
29	Vitória Ousada +6	2.625.000	Corselete, Cota
30	Espírito da Pantera +6	3.125.000	Corselete
30	Fera Perseverante +6	3.125.000	Gibão
30	Penitência +6	3.125.000	Cota
30	Sangue da Vida +6	3.125.000	Gibão
30	Vestimentas da Determinação Perpétua +6	3.125.000	Traje
30	Vinhas de Sangue +6	3.125.000	Gibão

Armadura da Atração da Retirada

Nível 2+

Criada a partir da essência dos elementais do vento, esta armadura permite que o personagem se afaste de um inimigo e o atraia para uma armadilha.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Corselete, Cota

Melhoria: CA

Poder (Diário): Reação Imediata. Gatilho: O inimigo fracassa num ataque corpo a corpo contra o personagem. Efeito: O personagem ajusta 1 quadrados e o inimigo que ativou o gatilho é conduzido para o espaço abandonado pelo usuário.

Armadura da Bravura Compartilhada

Nível 8+

Os versos e imagens que recobrem a superfície desta armadura são uma fonte de inspiração para o usuário e para os que a vislumbram.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Armadura: Corselete, Cota

Melhoria: CA

Propriedade: Sempre que conceder pontos de vida temporários a um de seus aliados, o personagem recebe um número de pontos de vida temporário igual à metade do valor concedido ao aliado.

Armadura do Calor Interior

Nível 9+

Criada do couro de feras elementais, esta armadura emite uma aura de calor reconfortante.

Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO			

Armadura: Gibão

Melhoria: CA

Propriedade: O personagem adquire resistência 5 vs. congelante e resistência 5 vs. necrótico.

Nível 19 ou 24: Resistência 10 vs. congelante e resistência 10 vs. necrótico.

Nível 29: Resistência 15 vs. congelante e resistência 15 vs. necrótico.

Poder (Diário): Ação Mínima: Até o final do encontro, um aliado do personagem adjacente a ele adquire as resistências concedidas por esta armadura.

Armadura do Criador de Lendas

Nível 14+

Ao trajar esta armadura impressionante, você inspira seus aliados a criar suas próprias lendas.

Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 19	+4	105.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Corselete, Cota

Melhoria: CA

Propriedade: Se o personagem tiver o poder *palavra majestosa*, ele não está mais restrito a usá-lo apenas uma vez por rodada.

Poder (Diário): Reação Imediata. **Gatilho:** Um aliado do personagem a até 5 quadrados dele reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos. **Efeito:** O aliado que ativou o gatilho pode realizar uma ação padrão adicional antes do final do seu turno.

Armadura do Escudo Espiritual

Nível 13+

Esta armadura de couro é gravada com imagens de espíritos de animais e seu poder flui através do companheiro espiritual do usuário até os aliados dele.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Corselete

Melhoria: CA

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do seu próximo turno, o personagem perde o bônus de melhoria da armadura e seus aliados adjacentes ao seu companheiro espiritual recebem um bônus na CA igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura do Espírito da Pantera

Nível 5+

Criada de pedaços do couro de uma pantera nobre, esta armadura foi imbuída com o poder e a resiliência do espírito da pantera.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Corselete

Melhoria: CA

Poder (Diário + Cura): Reação Imediata. **Gatilho:** Um aliado do personagem a até 5 quadrados dele atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo enquanto está flanqueando esse inimigo. **Efeito:** O aliado que ativou o gatilho recupera um número de pontos de vida igual à metade do dano desse ataque.

Armadura do Espírito Protetor

Nível 2+

O poder primitivo contido nesta armadura de couro extrai a energia de seu companheiro espiritual para protegê-lo de um ataque quando sua guarda está baixa.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Corselete

Melhoria: CA

Propriedade: O personagem recebe +4 de bônus de poder na CA contra ataques de oportunidade enquanto seu companheiro espiritual estiver presente no encontro.

Armadura do Espírito Urso

Nível 4+

Criada do couro do urso e entalhada com invocações ao espírito dessa fera, esta armadura concede a durabilidade do urso à sua fúria.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Corselete

Melhoria: CA

Poder (Diário + Espírito): Reação Imediata. **Gatilho:** Um aliado a até 5 quadrados do companheiro espiritual do personagem atinge um inimigo. **Efeito:** O personagem e seus aliados a até 5 quadrados do seu companheiro espiritual recebem um número de pontos de vida temporários igual a 5 + o modificador de Constituição do usuário.

Nível 14 ou 19: 10 + modificador de Constituição pontos de vida temporários.

Nível 24 ou 29: 15 + modificador de Constituição pontos de vida temporários.

Armadura da Fera Agressora

Nível 4+

Quando veste esta armadura, você consegue sentir o espírito da fera dentro de você, instigando-o a saltar para frente e atacar.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Gibão

Melhoria: CA

Propriedade: Quando utiliza o poder *forma selvagem* para assumir a forma animal, o personagem pode ajustar 1 quadrado.

Poder (Diário + Forma Animal): Ação de Movimento. O personagem ajusta 5 quadrados, mas deve terminar o movimento num espaço adjacente a um inimigo.

Armadura da Fera Caçadora

Nível 2+

Esta armadura carrega o espírito de uma fera caçadora. Quando você assume a forma animal, esse espírito guia seus movimentos.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Gibão

Melhoria: CA

Propriedade: Enquanto estiver na forma animal, o personagem recebe +2 de bônus de item na defesa de Reflexos.

Poder (Encontro + Forma Animal): Ação de Movimento. O personagem ajusta 2 quadrados.

Armadura da Fera Perseverante

Nível 5+

O espírito que habita dentro desta armadura reluzente concede a você a fortitude para renovar suas energias, mesmo após os ferimentos mais graves.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Gibão**Melhoria:** CA

Propriedade: Enquanto estiver na forma animal, o personagem recupera 2 pontos de vida adicionais sempre que gastar um pulso de cura.

Nível 15 ou 20: 4 pontos de vida adicionais.

Nível 25 ou 30: 6 pontos de vida adicionais.

Poder (Diário ♦ Cura): Ação Mínima. O personagem gasta um pulso de cura.

Armadura do Fogo Astral

Nível 2+

Os pequenos cristais nos elos desta armadura brilham como estrelas e quando são expostos à energia divina, elas incendeiam e o enchem com uma energia protetora.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Cota**Melhoria:** CA

Propriedade: Quando utiliza um poder Canalizar Divindade, o personagem recebe +2 de bônus de item na CA e na defesa de Fortitude até o final do seu próximo turno.

Armadura da Fuga Súbita

Nível 28

Esta armadura reluzente permite que você invoque a energia astral para escapar de um ataque.

Nível 28	+6	2.125.000 PO
----------	----	--------------

Armadura: Cota**Melhoria:** CA

Poder (Diário ♦ Teleporte): Interrupção Imediata. Gatilho: Um inimigo atinge o personagem com um ataque corpo a corpo ou contíguo. **Efeito:** O personagem se teleporta 5 quadrados e fica incorpóreo até o começo do seu próximo turno.

Armadura da Fúria Sangrenta

Nível 13+

Esta armadura foi confeccionada do couro de um temível beemote. A fúria do sangue dessa criatura agora alimenta a fúria do usuário.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Gibão**Melhoria:** CA

Propriedade: Quando utiliza um poder de bárbaro com a palavra-chave fúria, o personagem recupera um número de pontos de vida igual a 10 + seu modificador de Constituição.

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem realiza uma jogada de dano e não gosta do resultado. **Efeito:** O personagem refaz a jogada de dano e utiliza um dos resultados.

Armadura da Luz Protetora

Nível 13+

Chamas amarelas e brancas brincam sobre os elos desta armadura. Quando um inimigo o atinge, chamas irrompem em uma conflagração punitiva.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Cota**Melhoria:** CA

Poder (Diário ♦ Radiante): Reação Imediata. **Gatilho:** Um inimigo atinge o personagem. **Efeito:** O inimigo que ativou o gatilho sofre 1d8 + o modificador de Sabedoria do personagem de dano radiante.

Nível 18 ou 23: 2d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Nível 28: 3d8 + modificador de Sabedoria de dano radiante.

Armadura do Pássaro Roca

Nível 18+

Esta armadura foi decorada com penas de pássaro roca. Quando você assume a forma animal, consegue canalizar o espírito dessa fera e adotar sua forma.

Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 23	+5	425.000 PO			

Armadura: Gibão**Melhoria:** CA

Poder (Diário): Ação Livre. Até o final do encontro, o personagem pode utilizar o poder *forma selvagem* para assumir a forma de um pássaro roca de seu tamanho. Nessa forma, ele adquire deslocamento de voo 6 e pode pairar. Ele não pode utilizar poderes de ataque diários nem manipular objetos.

Até que este efeito se encerre, o usuário pode utilizar sua *forma selvagem* para alterar entre esta forma, outra forma animal ou sua forma humanoide.

Armadura da Penitência

Nível 15+

Runas de expulsão complexas foram inscritas nos elos desta armadura, prometendo a punição divina para todos que o ferirem.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Cota**Melhoria:** CA

Poder (Diário): Interrupção Imediata. **Gatilho:** O personagem é atingido por um ataque corpo a corpo ou contíguo. O inimigo que ativou o gatilho fica enfraquecido até o final do seu próximo turno.

Armadura do Predador

Nível 3+

Quando você assume a forma animal, o espírito primitivo da armadura o preenche com o poder de derrotar um inimigo em fuga.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Gibão**Melhoria:** CA

Propriedade: Enquanto estiver na forma animal, o personagem recebe +1 de bônus de item nas defesas de Fortitude e Vontade.

Poder (Diário ♦ Forma Animal): Reação Imediata. **Gatilho:** Um inimigo adjacente ao personagem ajusta. **Efeito:** Até o final do seu próximo turno, o personagem recebe um bônus nas jogadas de ataque e dano contra o inimigo que ativou o gatilho igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura da Presa Córneia

Nível 2+

Pequenas presas brotam das ombreiras desta armadura. Ela concede a resistência de um javali, permitindo que você ataque mesmo quando o inimigo o derruba.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Gibão

Melhoria: CA

Poder (Encontro): Interrupção Imediata. **Gatilho:** Um inimigo reduz o personagem a 0 ponto de vida ou menos. **Efeito:** O personagem realiza um ataque básico corpo a corpo com um bônus na jogada de ataque e dano igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura da Reprimenda

Nível 4+

Esta cota de malha de prata brilha conforme a magia divina dentro dela fortalece suas defesas contra um inimigo que sofreu sua fúria.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Cota

Melhoria: CA

Propriedade: Quando atinge um inimigo com um poder de ataque divino, o personagem recebe +1 de bônus em todas as defesas contra os ataques desse inimigo até o final do seu próximo turno.

Armadura da Retribuição Divina

Nível 3+

Quando o personagem é atingido, o poder divino que imbui os elos desta armadura brilha e fortalece seus ataques contra aqueles que o ferem.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Cota

Melhoria: CA

Poder (Encontro): Reação Imediata. **Gatilho:** O personagem é atingido por um ataque corpo a corpo ou contíguo. **Efeito:** Até o final do seu próximo turno, o personagem recebe um bônus nas jogadas de dano contra o inimigo que ativou o gatilho igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura do Sangue da Vida

Nível 10+

Esta armadura é repleta de espíritos primitivos que sustentam e protegem o usuário contra os ataques inimigos.

Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO			

Armadura: Gibão

Melhoria: CA

Propriedade: O personagem recebe 5 pontos de vida temporários depois de cada descanso. Se remover a armadura, o usuário perde os pontos de vida temporários.

Nível 15 ou 20: 10 pontos de vida temporários.

Nível 25 ou 30: 15 pontos de vida temporários.

Armadura de Skald

Nível 3+

Esta armadura, uma favorita entre os bardos itinerantes, aprimora a habilidade do usuário de se livrar de situações complicadas.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Corselete, Cota

Melhoria: CA

Propriedade: O personagem recebe +2 de bônus de item nos testes de Blefe e Diplomacia.

Nível 13 ou 18: +4 de bônus de item.

Nível 23 ou 28: +6 de bônus de item.

Poder (Diário): Interrupção Imediata. **Gatilho:** O personagem é alvo de um ataque corpo a corpo. **Efeito:** O inimigo que ativou o gatilho realiza o ataque contra outra criatura à escolha do personagem.

Armadura da Vinha da Vida

Nível 3+

Esta armadura foi tecida com um padrão complexo de vinhas que formam um relacionamento simbiótico com o usuário.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Armadura: Gibão

Melhoria: CA

Poder (Diário + Cura): Interrupção Imediata. **Gatilho:** Um inimigo obtém um sucesso decisivo contra o personagem. **Efeito:** O usuário gasta um pulso de cura e recupera um número de pontos de vida adicional igual ao bônus de melhoria da armadura.

Armadura das Vinhas de Sangue

Nível 15+

Esta armadura possui tentáculos semelhantes a raízes ocultas. Quando você é atingido, essas raízes se expandem, concedendo proteção superior.

Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Armadura: Gibão

Melhoria: CA

Poder (Diário): Reação Imediata. **Gatilho:** O personagem é atingido por um ataque. **Efeito:** O personagem recebe +1 de bônus de poder na CA até o final do encontro. Sempre que ele for atingido, esse bônus aumenta em 1 até um bônus de poder máximo de +2.

Nível 20: Bônus de poder máximo de +3.

Nível 25 ou 30: Bônus de poder máximo de +4.

Armadura da Vitória Ousada

Nível 4+

A magia que flui por esta armadura impressionante fortalece o usuário ou um de seus aliados conforme vocês se aproximam da vitória.

Nível 1	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Armadura: Corselete, Cota

Melhoria: CA

Poder (Encontro): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem ou um de seus aliados a até 5 quadrados deixa um inimigo sangrando. **Efeito:** O atacante recebe +2 de bônus de poder na CA até o final do seu próximo turno.

Vestimentas da Determinação Ágil

Nível 2+

Essas vestimentas bordadas canalizam sua determinação e concedem agilidade.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Armadura: Traje

Melhoria: CA

Propriedade: Enquanto estiver sangrando, o personagem recebe +2 de bônus de item na defesa de Reflexos.

Vestimentas da Determinação Desesperada

Nível 13+

O poder divino contido nas vestimentas transforma golpes mortais em ataques simples.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO

Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Armadura: Traje

Melhoria: CA

Poder (Diário + Cura): Interrupção Imediata. **Gatilho:** O personagem sofre dano de um ataque. **Efeito:** O personagem fica incorpóreo até o final do seu próximo turno e pode gastar um pulso de cura.

Vestimentas da Determinação Indomável

Nível 2+

Estas vestes ornamentadas canalizam a determinação do usuário e o preenchimento de força de vontade e determinação.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO

Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO

Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO

Armadura: Traje

Melhoria: CA

Propriedade: Enquanto estiver sangrando, o personagem recebe +2 de bônus de item na defesa de Vontade.

Vestimentas da Determinação Perpétua

Nível 20+

O poder divino desta vestimenta o protege de danos contínuos.

Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO

Nível 25 +5 625.000 PO

Armadura: Traje

Melhoria: CA

Propriedade: O personagem sofre dano contínuo no final do seu turno, em vez de no começo. No final do turno, o personagem realiza testes de resistência contra dano contínuo antes de sofrer esse dano.

Vestimentas da Determinação Vigorosa

Nível 2+

Estas vestimentas bordadas canalizam sua força de vontade para gerar resistência.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO

Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO

Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO

Armadura: Traje

Melhoria: CA

Propriedade: Enquanto estiver sangrando, o personagem recebe +2 de bônus de item na defesa de Fortitude.

Vestimentas do Espírito Perseverante

Nível 2+

O poder divino contido nesta armadura o protege do mal.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO

Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO

Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO

Armadura: Traje

Melhoria: CA

Poder (Diário + Cura): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem utiliza um poder de Canalizar Divindade. **Efeito:** O personagem recebe +2 de bônus na CA até o final do encontro e recupera 5 pontos de vida.

Nível 12 ou 17: Recupera 10 pontos de vida.

Nível 22 ou 27: Recupera 15 pontos de vida.

ARMAS

O personagem adiciona o bônus de melhoria de uma arma às jogadas de ataque e dano quando usá-la num ataque com a palavra-chave arma.

ARMAS MÁGICAS

Nvl	Nome	Preço (PO)	Categorias
2	Adaga do Dente Dracônico +1	520	Adaga
3	Lâmina da Canção Pungente +1	680	Lâmina leve, lâmina pesada
4	Dente do Caos +1	840	Adaga
5	Adaga com Asas +1	1.000	Adaga
7	Adaga do Dente Dracônico +2	2.600	Adaga
8	Lâmina da Canção Pungente +2	3.400	Lâmina leve, lâmina pesada
9	Dente do Caos +2	4.200	Adaga
10	Adaga com Asas +2	5.000	Adaga
10	Adaga da Retorção Elemental +2	5.000	Adaga
12	Adaga do Dente Dracônico +3	13.000	Adaga
13	Lâmina da Canção Perfurante +3	17.000	Lâmina leve, lâmina pesada
13	Lâmina da Canção Pungente +3	17.000	Lâmina leve, lâmina pesada
14	Dente do Caos +3	21.000	Adaga
15	Adaga com Asas +3	25.000	Adaga
15	Adaga da Retorção Elemental +3	25.000	Adaga
17	Adaga do Dente Dracônico +4	65.000	Adaga
18	Lâmina da Canção Perfurante +4	85.000	Lâmina leve, lâmina pesada
18	Lâmina da Canção Pungente +4	85.000	Lâmina leve, lâmina pesada
19	Dente do Caos +4	105.000	Adaga
20	Adaga com Asas +4	125.000	Adaga
20	Adaga da Retorção Elemental +4	125.000	Adaga
20	Lâmina da Canção Ritmada +4	125.000	Lâmina leve, lâmina pesada
22	Adaga do Dente Dracônico +5	325.000	Adaga
23	Lâmina da Canção Perfurante +5	425.000	Lâmina leve, lâmina pesada
23	Lâmina da Canção Pungente +5	425.000	Lâmina leve, lâmina pesada
24	Dente do Caos +5	525.000	Adaga
25	Adaga com Asas +5	625.000	Adaga
25	Adaga da Retorção Elemental +5	625.000	Adaga
25	Lâmina da Canção Ritmada +5	625.000	Lâmina leve, lâmina pesada
27	Adaga do Dente Dracônico +6	1.625.000	Adaga
28	Lâmina da Canção Perfurante +6	2.125.000	Lâmina leve, lâmina pesada
28	Lâmina da Canção Pungente +6	2.125.000	Lâmina leve, lâmina pesada
29	Dente do Caos +6	2.625.000	Adaga
30	Adaga com Asas +6	3.125.000	Adaga
30	Adaga da Retorção Elemental +6	3.125.000	Adaga
30	Lâmina da Canção Ritmada +6	3.125.000	Lâmina leve, lâmina pesada

Usando uma Arma como Implemento: Algumas classes podem usar armas mágicas específicas como implementos. Um personagem que pertence a uma classe que pode usar armas como implemento adiciona o bônus de melhoria dessa arma às jogadas de ataque e dano de seus poderes de classe com a palavra-chave implemento.

mas não adiciona o bônus de proficiência dessa arma. Se obtiver um sucesso decisivo enquanto estiver usando uma arma com um poder com a palavra-chave **implemento**, o personagem aplica os efeitos de sucesso decisivo da arma.

Adaga com Asas

Nível 5+

Esta adaga pode pairar sozinha para lançar suas magias ou protegê-lo de ferimentos.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Arma: Adaga

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Sem Limite): Ação Livre. **Gatilho:** Um inimigo atinge o personagem com um ataque de oportunidade quando o personagem utiliza um poder de ataque à distância ou de área de feiticeiro usando esta adaga. **Efeito:** O inimigo que ativou o gatilho sofre 5 de dano. **Nível 15 ou 20:** 10 de dano. **Nível 25 ou 30:** 15 de dano.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem escolhe um inimigo a até 10 quadrados em sua linha de visão. O próximo poder de ataque contíguo de feiticeiro que o personagem utilizar por meio desta adaga até antes do final do encontro, considera um quadrado adjacente ao inimigo escolhido com seu quadrado de origem.

Adaga da Retorção Elemental

Nível 10+

Esta adaga permite que você utilize as resistências do inimigo a seu favor.

Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 20	+4	125.000 PO			

Arma: Adaga

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Propriedade: Quando as resistências ou imunidades de um inimigo reduzem o dano causado por um poder de ataque de feiticeiro do personagem usando esta adaga, ele recebe 5 pontos de vida temporários.

Nível 15 ou 20: 10 pontos de vida temporários.

Nível 25 ou 30: 15 pontos de vida temporários

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem atinge o inimigo com um poder de ataque de feiticeiro usando esta adaga. **Efeito:** O usuário escolhe um tipo de dano. O inimigo que ativou o gatilho perde qualquer resistência ou imunidade ao tipo de dano escolhido até o final do encontro.

Adaga do Dente Dracônico

Nível 2+

Entalhada a partir de um dente de dragão, esta adaga consegue eliminar as defesas elementais de uma criatura.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Arma: Adaga

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o alvo perde suas resistências (TR encerra).

Propriedade: Bardos podem usar esta lâmina como um implemento para os poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo.

Poder (Diário): Ação Livre. Até o final do encontro, os poderes de ataque de feiticeiro que o personagem utilizar por meio desta adaga ignoram as resistências de qualquer inimigo a até 10 quadrados do usuário.

Dente do Caos

Nível 4+

Esta adaga parece mudar de forma em sua mão, transformando-se exatamente no que você precisa para atingir o inimigo.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Arma: Adaga

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque de feiticeiro usando esta adaga. **Efeito:** Até o final do encontro, sempre que o usuário atingir esse inimigo com um poder de ataque de feiticeiro, ele pode considerar a jogada de ataque como par ou ímpar.

Lâmina da Canção Perfurante

Nível 13+

Esta lâmina é silenciosa até desferir o golpe fatal, quando então emite uma nota aguda que destrói a armadura do alvo.

Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria

Propriedade: Bardos podem usar esta lâmina como um implemento para os poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo.

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque de bardo usando esta lâmina. **Efeito:** Até o final do encontro, o inimigo atingido sofre -2 de penalidade na CA.

Lâmina da Canção Pungente

Nível 3+

Quando esta lâmina canaliza a magia bárdica, ela libera um uivo que deixa os inimigos sem seus sentidos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria

Propriedade: Bardos podem usar esta lâmina como um implemento para os poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo.

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem atinge o inimigo com um poder de bardo com a palavra-chave **trovejante** usando esta lâmina. **Efeito:** Os inimigos a até 2 quadrados do inimigo que ativou o gatilho ficam pasmos até o final do próximo turno do usuário.

Lâmina da Canção Ritmada

Nível 20+

Quando brandida em arco, esta lâmina libera uma ode inspiradora de vitória que aumenta em intensidade a cada inimigo derrotado.

Nível 20	+4	125.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO
Nível 25	+5	625.000 PO			

Arma: Lâmina Leve, Lâmina Pesada

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria

Propriedade: Bardos podem usar esta lâmina como um implemento para os poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo.

Poder (Diário): Ação Mínima. Os aliados do personagem a até 20 quadrados dele recebem +4 de bônus de item nas jogadas de dano até o final do encontro. Sempre que o usuário ou um de seus aliados reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos, esse bônus aumenta em 2.

BASTÕES

Um bastão é um pequeno cilindro pesado, geralmente coberto com runas místicas ou cristais inscritos. Não é possível realizar ataques corpo a corpo com um bastão.

Um personagem capaz de usar um bastão como implementação adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes com a palavra-chave implementação que utilizar por meio do bastão, além de poder usar suas propriedades e poderes. Caso contrário, o personagem não recebe nenhum benefício ao utilizar um bastão.

BASTÕES MÁGICAS

Nvl	Nome	Preço (PO)
2	Bastão da Esperança Triunfante +1	520
4	Bastão da Dispensa Colérica +1	840
4	Bastão da Invocação Poderosa +1	840
7	Bastão da Contenção Fascinante +2	2.600
7	Bastão da Esperança Triunfante +2	2.600
8	Bastão do Valor Ressurgente +2	3.400
9	Bastão da Dispensa Colérica +2	4.200
9	Bastão da Invocação Poderosa +2	4.200
12	Bastão da Contenção Fascinante +3	13.000
12	Bastão da Esperança Triunfante +3	13.000
13	Bastão da Justiça Penitente +3	17.000
13	Bastão do Valor Ressurgente +3	17.000
14	Bastão da Cólera Brilhante +3	21.000
14	Bastão da Dispensa Colérica +3	21.000
14	Bastão da Invocação Poderosa +3	21.000
17	Bastão da Contenção Fascinante +4	65.000
17	Bastão da Esperança Triunfante +4	65.000
18	Bastão da Justiça Penitente +4	85.000
18	Bastão do Valor Ressurgente +4	85.000
19	Bastão da Cólera Brilhante +4	105.000
19	Bastão da Dispensa Colérica +4	105.000
19	Bastão da Invocação Poderosa +4	105.000
20	Bastão da Justiça Compensatória +4	125.000
22	Bastão da Contenção Fascinante +5	325.000
22	Bastão da Esperança Triunfante +5	325.000
23	Bastão da Justiça Penitente +5	425.000
23	Bastão do Valor Ressurgente +5	425.000
24	Bastão da Cólera Brilhante +5	525.000
24	Bastão da Dispensa Colérica +5	525.000
24	Bastão da Invocação Poderosa +5	525.000
25	Bastão da Justiça Compensatória +5	625.000
27	Bastão da Contenção Fascinante +6	1.625.000
27	Bastão da Esperança Triunfante +6	1.625.000
28	Bastão da Justiça Penitente +6	2.125.000
28	Bastão do Valor Ressurgente +6	2.125.000
29	Bastão da Cólera Brilhante +6	2.625.000
29	Bastão da Dispensa Colérica +6	2.625.000
29	Bastão da Invocação Poderosa +6	2.625.000
30	Bastão da Invocação Dupla +6	3.125.000
30	Bastão da Justiça Compensatória +6	3.125.000

Bastão da Cólera Brilhante

Nível 14+

Quando você invoca o poder radiante deste bastão, consegue intensificar seu poder para cegar ou pascar um inimigo.

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. Gatilho. O personagem atinge um inimigo e causa dano radiante usando este bastão. Efeito: O inimigo e quaisquer criaturas adjacentes a ele ficam pascas até o final do próximo turno do usuário.

Nível 24 ou 29: O inimigo e quaisquer criaturas adjacentes a ele também ficam cegas até o final do próximo turno do usuário.

Bastão da Contenção Fascinante

Nível 7+

O poder divino canalizado através deste bastão deixa o inimigo deslumbado, prendendo-o ao chão.

Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO
Nível 17 +4 65.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. Gatilho. O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque divino usando este bastão. O inimigo fica imobilizado até o final do seu próximo turno.

Bastão da Dispensa Colérica

Nível 4+

O poder deste bastão permite que você desloque o inimigo para um local onde seus aliados possam lidar com ele.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO
Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO
Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Reação Imediata. Gatilho: Um inimigo atinge o personagem. Efeito: O inimigo que ativou o gatilho é conduzido 3 quadrados para um espaço que deve ser adjacente a um dos aliados do personagem.

Bastão da Esperança Triunfante

Nível 2+

Quando seu inimigo cai, o poder divino deste bastão revigora você, pois justiça foi feita.

Nível 2 +1 520 PO Nível 17 +4 65.000 PO
Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO
Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Propriedade: Quando reduz um inimigo a 0 ponto de vida ou menos com um poder de ataque divino usando este bastão, o personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual ao bônus de melhoria do implemento.

Bastão da Invocação Dupla

Nível 30

Quando o poder divino avassalador contido neste bastão é liberado, você cria um eco de um poder usado anteriormente, recriando um ataque devastador.

Nível 30 +6 3.125.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. *Gatilho.* O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque de invocador usando este bastão. *Efeito:* O usuário pode utilizar um poder de ataque sem limite ou por encontro de invocador que deve incluir como alvo o inimigo que ativou o gatilho.

Bastão da Invocação Poderosa

Nível 4+

Quando sua oração castiga os inimigos, eles se afastam cambaleantes sob o peso do poder deste bastão.

Nível 4 +1 840 PO Nível 19 +4 105.000 PO

Nível 9 +2 4.200 PO Nível 24 +5 525.000 PO

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. *Gatilho.* O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque divino usando este bastão. *Efeito:* O alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado. Se o alvo já tiver sido empurrado pelo ataque que ativou o gatilho, este efeito só se aplicado depois do primeiro.

Nível 14 ou 19: O alvo é empurrado 4 quadrados.

Nível 24 ou 29: O alvo é empurrado 6 quadrados.

Bastão da Justiça Compensatória

Nível 20+

Quando você agarra este bastão, palavras de poder divino brotam de seus lábios para castigar os inimigos que ousarem feri-lo.

Nível 20 +4 125.000 PO Nível 30 +6 3.125.000 PO

Nível 25 +5 625.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o alvo sofre -1 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do personagem.

Poder (Diário): Reação Imediata. *Gatilho:* Um inimigo atinge o personagem. *Efeito:* O personagem utiliza um poder de ataque sem limite ou por encontro de invocador que deve incluir como alvo o inimigo que ativou o gatilho.

Bastão da Justiça Penitente

Nível 13+

A ira divina canalizada por este bastão cai como uma cascata de ruína sobre o inimigo.

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 23 +5 425.000 PO

Nível 18 +4 85.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. *Gatilho.* O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque divino usando este bastão. *Efeito:* O inimigo sofre 5 de dano contínuo e -2 de penalidade nos testes de resistência (TR encerra ambos).

Nível 23 ou 28: 10 de dano contínuo.

Bastão do Valor Ressurgente

Nível 8+

Quando invoca o poder radiante deste bastão, você consegue intensificar seu poder para cegar ou pascar um inimigo.

Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Nível 18 +4 85.000 PO

Implemento (Bastão)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Propriedade: Quando uma criatura ataca o personagem, ele recebe +1 de bônus de item nas jogadas de ataque contra essa criatura usando este bastão até o final do seu próximo turno.

CAJADOS

Um cajado é um longo objeto de madeira, geralmente da mesma altura ou até mais alto que o personagem, às vezes com um cristal ou algum outro símbolo de poder em sua ponta. Um cajado é um implemento que também pode ser usado como arma.

Um personagem capaz de usar um cajado como implemento adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes com a palavra-chave implemento que utilizar por meio do cajado, além de poder usar suas propriedades e poderes. Caso contrário, o personagem não recebe nenhum benefício ao utilizar um cajado.

Usando um Cajado como Arma: Quando um personagem utiliza um poder de ataque com arma por meio de um cajado, ele funciona como um bordão mágico e o personagem adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano do poder. Nesses casos, o personagem também adiciona o bônus de proficiência do bordão às jogadas de dano se ele souber usá-lo. Se obtiver um sucesso decisivo enquanto estiver usando um cajado como arma, o personagem aplica os efeitos de sucesso decisivo do cajado.

CAJADOS MÁGICOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
7	Cajado da Proteção Distante +2	2.600
8	Cajado da Provocação +2	3.400
12	Cajado da Proteção Distante +3	13.000
13	Cajado da Provocação +3	17.000
14	Cajado da Explosão Solar +3	21.000
17	Cajado da Proteção Distante +4	65.000
18	Cajado da Provocação +4	85.000
19	Cajado da Explosão Solar +4	105.000
22	Cajado da Proteção Distante +5	325.000
23	Cajado da Provocação +5	425.000
24	Cajado da Explosão Solar +5	525.000
27	Cajado da Proteção Distante +6	1.625.000
28	Cajado da Provocação +6	2.125.000
29	Cajado da Explosão Solar +6	2.625.000

Cajado da Explosão Solar

Nível 14+

Adornado com um disco solar reluzente, este cajado pode emanar luz solar radiante quando você é atingido.

Nível 14 +3 21.000 PO Nível 24 +5 525.000 PO

Nível 19 +4 105.000 PO Nível 29 +6 2.625.000 PO

Implemento (Cajado)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário ♦ Radiante): Reação Imediata. *Gatilho:* Um inimigo causa dano ao personagem com um ataque. *Efeito:* Os inimigos a até 5 quadrados do personagem sofrem 5 de dano radiante e ficam derrubados.

Nível 24 ou 29: 10 de dano radiante.

Cajado da Proteção Distante

Nível 7+

Com uma palavra, você protege um aliado contra o ataque de um inimigo, prometendo uma rápida resposta se seu companheiro for ferido.

Nível 7 +2 2.600 PO Nível 22 +5 325.000 PO

Nível 12 +3 13.000 PO Nível 27 +6 1.625.000 PO

Nível 17 +4 65.000 PO

Implemento (Cajado)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário ♦ Radiante): Ação Mínima. O personagem escolhe um de seus aliados a até 10 quadrados. O próximo inimigo que realizar um ataque contra esse aliado até antes do final do encontro sofre 10 de dano radiante.

Nível 12 ou 17: 15 de dano radiante.

Nível 22 ou 27: 20 de dano radiante.

Cajado da Provocação

Nível 8+

O inimigo atingido por você fica marcado temporariamente como um anátema, provocando até mesmo os próprios aliados a destruí-lo.

Nível 8 +2 3.400 PO Nível 23 +5 425.000 PO

Nível 13 +3 17.000 PO Nível 28 +6 2.125.000 PO

Nível 18 +4 85.000 PO

Implemento (Cajado)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário ♦ Encanto): Ação Livre. *Gatilho:* O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque usando o cajado. *Efeito:* Usando uma ação livre, uma criatura à escolha do personagem realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo atingido. O atacante recebe um bônus na jogada de ataque e dano igual ao modificador de Inteligência do usuário.

TOTENS

Um totem é um pedaço pequeno de madeira ou osso entalhado para representar um patrono animal ou espírito da natureza. Uma das extremidades é geralmente enfeitada com penas, dentes, pequenos ossos, tiras de couro, folhas ou outros símbolos de poder primitivo. Não é possível realizar ataques corpo a corpo com um totem.

Um personagem capaz de usar um totem como implemento adiciona o bônus de melhoria desse item às jogadas de ataque e dano dos poderes com a palavra-chave implemento que utilizar por meio do totem, além de poder usar suas propriedades e poderes. Caso contrário, o personagem não recebe nenhum benefício ao utilizar um totem.

TOTENS MÁGICOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Totem Mágico +1	360
2	Totem da Colheita do Outono +1	520
2	Totem dos Espíritos Famintos +1	520
3	Totem do Crescimento de Verão +1	680
3	Totem do Espírito Vigilante +1	680
4	Totem da Garras do Inverno +1	840
5	Totem do Espírito Puro +1	1.000
5	Totem da Renovação da Primavera +1	1.000
6	Totem Mágico +2	1.800
7	Totem da Colheita do Outono +2	2.600
7	Totem dos Espíritos Famintos +2	2.600
8	Totem do Crescimento de Verão +2	3.400
8	Totem do Espírito das Feras +2	3.400
8	Totem do Espírito Vigilante +2	3.400
9	Totem da Garras do Inverno +2	4.200
10	Totem do Espírito Puro +2	5.000
10	Totem da Renovação da Primavera +2	5.000
11	Totem Mágico +3	9.000
12	Totem da Colheita do Outono +3	1.300
12	Totem dos Espíritos Famintos +3	1.300
13	Totem do Crescimento de Verão +3	17.000
13	Totem do Espírito das Feras +3	17.000
13	Totem do Espírito Vigilante +3	17.000
14	Totem da Garras do Inverno +3	21.000
15	Totem do Espírito Puro +3	25.000
15	Totem da Renovação da Primavera +3	25.000
16	Totem Mágico +4	45.000
17	Totem da Colheita do Outono +4	65.000
17	Totem dos Espíritos Famintos +4	65.000
18	Totem do Crescimento de Verão +4	85.000
18	Totem do Espírito das Feras +4	85.000
18	Totem do Espírito Vigilante +4	85.000
19	Totem da Garras do Inverno +4	105.000
20	Totem do Espírito Puro +4	125.000
20	Totem da Renovação da Primavera +4	125.000
21	Totem Mágico +5	225.000
22	Totem da Colheita do Outono +5	325.000
22	Totem dos Espíritos Famintos +5	325.000
23	Totem do Crescimento de Verão +5	425.000
23	Totem do Espírito das Feras +5	425.000
23	Totem do Espírito Vigilante +5	425.000
24	Totem da Garras do Inverno +5	525.000
25	Totem do Espírito Puro +5	625.000
25	Totem da Renovação da Primavera +5	625.000
26	Totem Mágico +6	1.125.000
27	Totem da Colheita do Outono +6	1.625.000
27	Totem dos Espíritos Famintos +6	1.625.000
28	Totem do Crescimento de Verão +6	2.125.000
28	Totem do Espírito das Feras +6	2.125.000
28	Totem do Espírito Vigilante +6	2.125.000
29	Totem da Garras do Inverno +6	2.625.000
30	Totem do Espírito Puro +6	3.125.000
30	Totem da Renovação da Primavera +6	3.125.000

TOTENS

3

Totem da Colheita do Outono

Nível 2+

Este totem foi enfeitado com folhas e lascas de ossos. Ele personifica o espírito do outono e a inevitabilidade da morte.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d10 por bônus de melhoria contra criaturas sangrando

Propriedade: Os ataques realizados com este totem causam dano adicional contra criaturas sangrando igual a 1 + metade do bônus de melhoria do totem.

Totem do Crescimento de Verão

Nível 3+

O verão traz o crescimento e a energia primitiva canalizada por este totem ajuda a criar vinhas que atrapalham seus inimigos.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do personagem.

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, os quadrados a até 5 quadrados dele são considerados terreno acidentado para seus inimigos.

Totem do Espírito das Feras

Nível 8+

Quando os espíritos selvagens saem de suas tocas para caçar, eles nunca se satisfazem com apenas uma vítima.

Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO
Nível 18	+4	85.000 PO			

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria ao alvo ou a um inimigo adjacente ao companheiro espiritual do personagem

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem deixa um inimigo sangrando com um poder de ataque à distância primitivo usando este totem. **Efeito:** Um inimigo adjacente ao companheiro espiritual do personagem sofre 1d6 de dano por bônus de melhoria do totem.

Totem do Espírito Puro

Nível 5+

Vinhas entrelaçadas neste totem simbolizam a magia primitiva de cura e crescimento contida em seu interior.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d8 de dano por bônus de melhoria

Poder (Diário + Cura): Ação Mínima. Um aliado do personagem a até 5 quadrados dele recupera 1d6 ponto de vida por bônus de melhoria do totem.

Totem do Espírito Vigilante

Nível 3+

Várias faces de animais parecem se projetar da superfície deste totem, apresentando olhos enormes. A magia contida nele, canalizada através do seu companheiro espiritual, ataca todos que ferem seus aliados.

Nível 3	+1	680 PO	Nível 18	+4	85.000 PO
Nível 8	+2	3.400 PO	Nível 23	+5	425.000 PO
Nível 13	+3	17.000 PO	Nível 28	+6	2.125.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria, ou +1d12 de dano por bônus de melhoria contra criaturas sangrando

Propriedade: O personagem recebe um bônus de item nos testes de Percepção igual ao bônus de melhoria do totem.

Poder (Diário): Ação Mínima. Até o final do próximo turno do personagem, qualquer inimigo que atingir um aliado dele adjacente ao seu companheiro espiritual sofre dano igual ao dobro do bônus de melhoria do totem.

Totem dos Espíritos Famintos

Nível 2+

A aparência deste totem altera de semana em semana, dependendo de quais espíritos estejam mais famintos.

Nível 2	+1	520 PO	Nível 17	+4	65.000 PO
Nível 7	+2	2.600 PO	Nível 22	+5	325.000 PO
Nível 12	+3	13.000 PO	Nível 27	+6	1.625.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d10 de dano por bônus de melhoria e o personagem pode mover seu companheiro espiritual para um espaço adjacente ao alvo.

Poder (Diário + Cura, Espírito): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem atinge um inimigo adjacente ao seu companheiro espiritual com um poder de ataque primitivo usando este totem. **Efeito:** O personagem e um de seus aliados a até 2 quadrados do inimigo podem gastar um pulso de cura.

Totem da Garras do Inverno

Nível 4+

Este totem foi criado com um pedaço de madeira de lenha e pelagem branca. Ele personifica o espírito do inverno e uma época em que a natureza dorme e a fica enfraquecida.

Nível 4	+1	840 PO	Nível 19	+4	105.000 PO
Nível 9	+2	4.200 PO	Nível 24	+5	525.000 PO
Nível 14	+3	21.000 PO	Nível 29	+6	2.625.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d10 de dano congelante por bônus de melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque primitivo usando este totem. **Efeito:** O inimigo atingido fica enfraquecido até o final do próximo turno do usuário.

Totem Mágico

Nível 1+

Este é um simples totem que canaliza energias primitivas.

Nível 1	+1	360 PO	Nível 16	+4	45.000 PO
Nível 6	+2	1.800 PO	Nível 21	+5	225.000 PO
Nível 11	+3	9.000 PO	Nível 26	+6	1.125.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria

Totem da Renovação da Primavera

Nível 5+

Este totem carrega a magia primitiva da primavera. Ele representa o poder de restaurar a vida.

Nível 5	+1	1.000 PO	Nível 20	+4	125.000 PO
Nível 10	+2	5.000 PO	Nível 25	+5	625.000 PO
Nível 15	+3	25.000 PO	Nível 30	+6	3.125.000 PO

Implemento (Totem)

Melhoria: Jogadas de ataque e dano

Decisivo: +1d6 de dano por bônus de melhoria e um aliado do personagem a até 5 quadrados dele recupera um número de pontos de vida igual ao dobro do bônus de melhoria do totem.

Poder (Diário + Cura): Ação Livre. **Gatilho:** O personagem atinge um inimigo com um poder de ataque primitivo usando este totem. **Efeito:** Até o final do encontro, um aliado do personagem a até 5 quadrados dele adquire um valor de regeneração igual ao dobro do bônus de melhoria do totem.

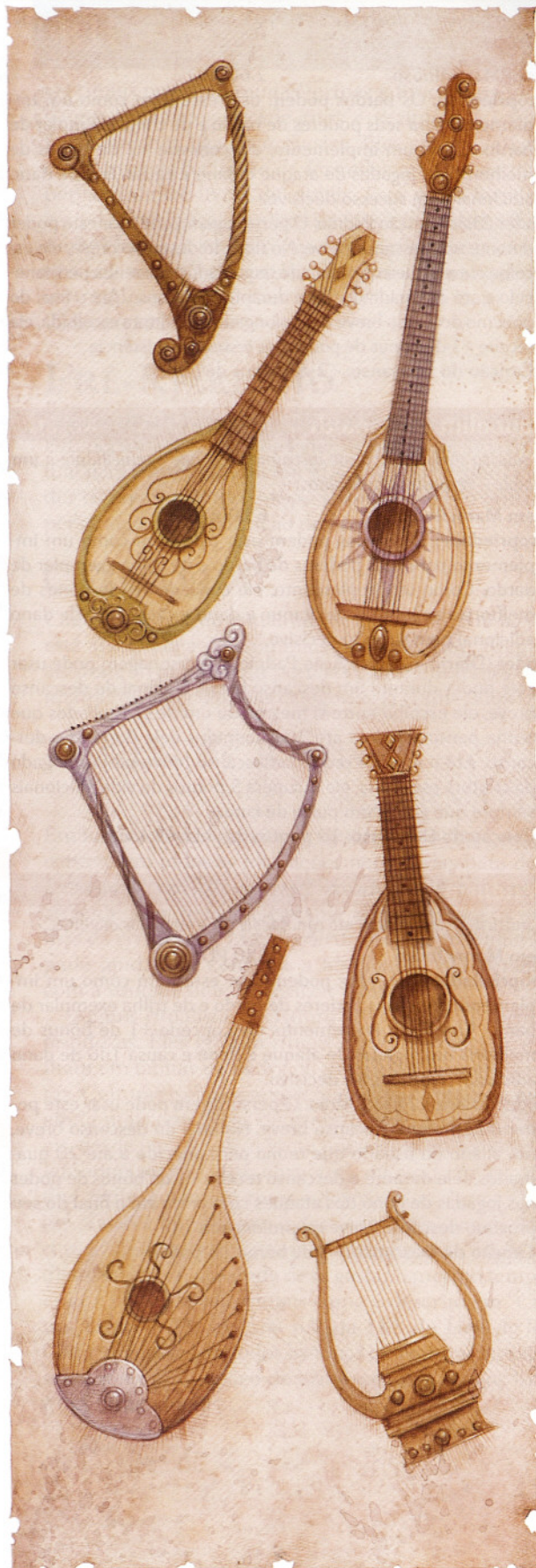
ITENS MARAVILHOSOS

Os itens maravilhosos apresentados neste capítulo são todos instrumentos musicais. Qualquer classe pode usar um instrumento musical, mas eles são prediletos entre os bardos. Um bardo pode usar alguns desses instrumentos como implementos para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Alguns instrumentos também apresentam poderes que são aprimorados se forem usados por um bardo com a característica de classe Canção do Descanso.

Usando um Instrumento Musical: Assim como outros itens maravilhosos, um instrumento musical não ocupa posição. Ainda assim, o personagem deve estar segurando e tocando um instrumento de maneira apropriada para usar seus poderes e propriedades: por exemplo, dedilhando um alaúde ou soprando uma corneta.

ITENS MARAVILHOSOS

Nvl	Nome	Preço (PO)
3	Bandurra Fochlucana	680
3	Harpa do Sono Profundo	680
5	Cítara Mac-Fuirmidh	1.000
6	Flauta do Sátiro Dançarino	1.800
7	Alaúde de Doss	2.600
9	Trombeta do Vigia	42.000
12	Lira de Cli	13.000
17	Bandolim de Canaith	65.000
18	Trombeta de Fogo	85.000
22	Trombeta de Baldagyr	325.000
23	Harpa de Anstruth	425.000
29	Harpa de Ollamh	2.625.000



Alaúde de Doss

Nível 7

O tom melodioso desse alaúde concede aos ouvintes uma resiliência e determinação serenas.

Item Maravilhoso 2.600PO

Propriedade: Os bardos podem usar este item como um implemento para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Como um implemento, ele concede +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e causa 2d6 de dano adicional num sucesso decisivo.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode usar este poder durante um descanso breve. No final do descanso breve, ele escolhe entre si mesmo ou um de seus aliados que tenha permanecido a até 20 quadrados dele durante o descanso. Até o final do próximo descanso breve ou prolongado da criatura escolhida, ela recebe +1 de bônus de poder nos testes de resistência.

Canção do Descanso: +2 de bônus de poder.

Bandolim de Canaith

Nível 17

A música revigorante deste instrumento – que é semelhante a um alaúde – revitaliza um ouvinte.

Item Maravilhoso 65.000 PO

Propriedade: Os bardos podem usar este item como um implemento para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Como um implemento, ele concede +4 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e causa 4d6 de dano adicional num sucesso decisivo.

Poder (Diário + Cura): Ação Padrão. O personagem pode usar este poder durante um descanso breve. No final do descanso breve, ele escolhe entre si mesmo ou um de seus aliados que tenha permanecido a até 20 quadrados dele durante o descanso. Até o final do próximo descanso breve ou prolongado da criatura escolhida, ela recupera 5 pontos de vida adicionais sempre que gastar um pulso de cura.

Canção do Descanso: 10 pontos de vida adicionais.

Bandurra Fochlucana

Nível 3

A música deste instrumento concede fervor e força aos ouvintes.

Item Maravilhoso 680 PO

Propriedade: Os bardos podem usar este item como um implemento para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Como um implemento, ele concede +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e causa 1d6 de dano adicional num sucesso decisivo.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode usar este poder durante um descanso breve. No final do descanso breve, um aliado do usuário que tenha permanecido a até 20 quadrados dele durante o descanso recebe +1 de bônus de poder nas jogadas de dano dos ataques com arma até o final do seu próximo descanso breve ou prolongado.

Canção do Descanso: +2 de bônus de poder.

Cítara Mac-Fuirmidh

Nível 5

A música desta cítara mágica ressoa na mente, concedendo um vigor sobrenatural mesmo depois que seu som se encerra.

Item Maravilhoso 1.000 PO

Propriedade: Os bardos podem usar este item como um implemento para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Como um implemento, ele concede +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e causa 1d6 de dano adicional num sucesso decisivo.

Poder (Diário + Cura): Ação Padrão. O personagem pode usar este poder durante um descanso breve. No final do descanso breve, o usuário escolhe a si mesmo ou um de seus aliados que tenha permanecido a até 20 quadrados dele durante o descanso. Até o final do próximo descanso breve ou prolongado da criatura escolhida, ela recupera 2 pontos de vida adicionais sempre que gastar um pulso de cura.

Canção do Descanso: 4 pontos de vida adicionais.

Flauta do Sátiro Dançarino

Nível 6

Essa flauta de madeira entalhada emite sons céleres e elegantes.

Item Maravilhoso 1.800 PO

Poder (Diário): Ação de Movimento. O personagem ajusta 2 quadrados e seus aliados a até 5 quadrados do quadrado para onde ele ajustou ajustam 1 quadrados usando uma ação livre.

Harpa de Anstruth

Nível 23

Essa pequena e elegante harpa, cujo nome deriva de um antigo colégio de bardos, é dotada de fantásticos poderes de cura.

Item Maravilhoso 425.000 PO

Propriedade: Os bardos podem usar este item como um implemento para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Como um implemento, ele concede +5 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e causa 5d6 de dano adicional num sucesso decisivo.

Poder (Diário + Cura): Ação Padrão. O personagem pode usar este poder durante um descanso breve. No final do descanso breve, um dos aliados do usuário que tenha permanecido a até 20 quadrados dele durante o descanso recupera todos os seus pontos de vida.

Canção do Descanso: O aliado também recupera um pulso de cura.

Harpa de Ollamh

Nível 29

Esta harpa conchama a fúria da tempestade e a canaliza em todos os ouvintes.

Item Maravilhoso 2.625.000 PO

Propriedade: Os bardos podem usar este item como um implemento para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Como um implemento, ele concede +6 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e causa 6d6 de dano adicional num sucesso decisivo.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem pode usar este poder durante um descanso breve. No final do descanso breve, o personagem e seus aliados que tenham permanecido a até 20 quadrados dele durante o descanso são afetados por esse poder. Até o final do próximo descanso breve ou prolongado de cada um dos alvos, os ataques dele causam 5 de dano elétrico adicional.

Harpa do Sono Profundo

Nível 3

Com uma única nota desta harpa, as criaturas ficam desatentas.

Item Maravilhoso 680 PO

Poder (Diário): Ação Mínima. As criaturas a até 20 quadrados do personagem sofrem -15 nos testes de Percepção até o final do próximo turno do usuário.

Lira de Cli

Nível 12

O corpo gracioso e redondo desta lira mágica produz tons ressonantes que concedem aos ouvintes uma imponente marcante.

Item Maravilhoso 13.000 PO

Propriedade: Os bardos podem usar este item como um implemento para seus poderes de bardo e de trilha exemplar de bardo. Como um implemento, ele concede +3 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e causa 3d6 de dano adicional num sucesso decisivo.

Poder (Diário): Ação Padrão. O personagem e seus aliados a até 20 quadrados recebem +5 de bônus de poder no próximo teste de Biefe, Diplomacia ou Intimidação que realizarem até antes do final de seu próximo descanso breve ou prolongado.

Canção do Descanso: +10 de bônus de poder.

Trombeta de Baldagyr

Nível 22

Esta trombeta foi criada a partir das escamas de Baldagyr, um dragão astral e defensor jurado do local de descanso de um poderoso primordial – até o fim dos tempos.

Item Maravilhoso 325.000 PO

Poder (Diário): Nenhuma Ação. **Gatilho:** O personagem realiza um teste de iniciativa no começo de um encontro. **Efeito:** O personagem e seus aliados a até 10 quadrados recebem +5 de bônus de item nos testes de iniciativa e +2 de bônus de poder nas jogadas de ataque no primeiro turno desse encontro.

Trombeta de Fogo

Nível 18

Esta trombeta de latão é quente ao toque. Símbolos de fogo foram entalhados ao longo de seu corpo.

Item Maravilhoso 85.000 PO

Poder (Diário): Ação Mínima. Afeta os inimigos numa rajada contígua 5. Um inimigo afetado que não tenha resistência ou imunidade vs. flamejante adquire vulnerabilidade 10 vs. flamejante (TR encerra). Um inimigo afetado que tenha resistência ou imunidade vs. flamejante perde essa característica (TR encerra).

Trombeta do Vigia

Nível 9

Esta pequena trombeta negra não produz som quando soprada, mas desperta seus aliados do sono e os deixa prontos para o combate.

Item Maravilhoso 4.200 PO

Poder (Diário): Ação Mínima. A trombeta desperta silenciosamente cada aliado adormecido do usuário a até 10 quadrados dele. Esses aliados despertados não ficam surpresos ao acordar.

RITUAIS

RITUAIS

Os rituais possuem muitas formas e funções no jogo DUNGEONS & DRAGONS, desde ritos e cerimônias antigas até forças arcanas ligadas à música. Eles criam efeitos mágicos através da recitação de fórmulas mágicas extraídas de pergaminhos e livros de rituais. Esta seção fornece uma variedade de rituais, muitos criados especialmente para as novas classes deste livro. Apesar de possuírem uma temática arcana, divina e primitiva, os rituais a seguir podem ser usados por qualquer aventureiro que com o talento Conjuração Ritual.

PRÉ-REQUISITO

Alguns rituais neste capítulo apresentam “Pré-requisitos”. Um personagem deve atender os pré-requisitos de um ritual para conseguir executá-lo. Contudo, mesmo sem atender os pré-requisitos, um personagem pode auxiliar outro personagem na realização de um ritual.

CATEGORIA

Cada categoria de ritual apresentada no Livro do Jogador está associada a uma ou mais perícias-chave. Alguns rituais deste livro possuem perícias-chave diferentes das normalmente associadas às categorias já conhecidas.

LIVROS DE RITUAIS ALTERNATIVOS

Embora os livros de rituais descritos no Livro do Jogador contenham todas as instruções necessárias para dominar e executar um ritual, seu formato pode não ser muito atraente para personagens que abandonaram as armadilhas da civilização. Essa opção de livros rituais alternativos pode ajudá-lo a conciliar a história de seu personagem com a vontade dele de realizar rituais.

Alguns ritualistas registram seus rituais de formas não ortodoxas. Eles gravam rituais em couro curtido, os entalham em tábuas de pedra ou pintam em armas e armaduras. Culturas isoladas apresentam ritualistas com métodos ainda mais esotéricos de armazenar e registrar seus rituais, desde padrões de nós em uma corda até estatuetas que lembram movimentos corporais, ou ainda tubos de vidro que representam as cores e formas dos rituais. A forma em si não é importante; todas essas variações de livros de rituais ainda requerem um investimento de 50 PO. Além disso, um ritualista ainda deve gastar o mesmo tempo para criar e dominar seus rituais como é descrito em “Criando um Livro de Rituais”, na página 198 do Livro do Jogador. Cada um desses métodos exóticos de registrar rituais apresenta o mesmo espaço de armazenagem que os livros de rituais tradicionais.

DESCRIÇÕES DOS RITUAIS

AFETAR FOGO MUNDANO

O fogo salta e dança ao seu comando, aumentando ou diminuindo sua intensidade.

Nível: 3

Categoria: Exploração

Execução: 1 minuto

Duração: 8 horas

Custo dos Componentes: 25 PO

Preço de Mercado: 125 PO

Perícia-Chave: Arcanismo ou

Natureza (sem teste)

O personagem adquire o controle sobre o fogo mundano. Pela duração do ritual ou até que o personagem realize um descanso prolongado, ele pode manipular chamas não mágicas a até 10 quadrados dele usando uma ação mínima. O ritualista consegue fazer com que um fogo que normalmente produz penumbra, passe a emitir luz plena, ou pode dobrar o raio de luz plena produzida. Outra opção seria diminuir a intensidade da luz do fogo, transformando uma área de luz plena em penumbra ou reduzindo-a de penumbra a escuridão. A redução da luz do fogo para que ele não gere luz, não extingue as chamas. É possível extinguir 1 quadrado de fogo não mágico usando uma ação mínima.

AMIZADE ANIMAL

O animal cheira sua mão, devolvendo a amizade que lhe foi oferecida.

Nível: 5

Categoria: Contenção

Execução: 1 minuto

Duração: Especial

Custo dos Componentes: 50 PO

Preço de Mercado: 250 PO

Perícia-Chave: Natureza

Quando realizar este ritual, o personagem aponta um animal natural Miúdo não hostil, como um gato, raposa, peixe, camundongo ou pardal. Esse animal deve permanecer a até 5 quadrados do personagem durante a execução do ritual. Quando o ritual é completado, o animal percebe o ritualista como um amigo e realiza tarefas simples em nome dele. As tarefas são limitadas às opções a seguir. Ordenar a realização de uma tarefa requer uma ação padrão.

Atuar: O animal realiza um truque simples, como rolar no chão ou fingir-se de morto.

Buscar: O animal recupera um objeto Miúdo de 5 quilos ou menos dentro da linha de visão do personagem. Se o animal não conseguir carregar o objeto por causa do tamanho ou peso, ele recruta a ajuda de outros animais de sua espécie para cumprir a tarefa.

Procurar: O animal verifica a área adiante e examina o local à procura de alguma coisa viva ou animada. Ele pode viajar até 20 quadrados de distância do personagem e usa o valor passivo de Percepção do ritualista para determinar se percebeu criaturas escondidas na área. Quando o animal retorna, o personagem fica sabendo se há ou não alguma criatura na área. O animal não consegue passar nenhuma informação além da presença ou ausência de criaturas.

Vigiar: O animal permanece no local atual e vigia a área. Quando ordenar essa tarefa, o personagem deve indicar quais criaturas podem entrar na área. Se uma criatura não designada entrar no local, o animal vigia informa esse fato ao personagem, aproximando-se dele e emitindo ruídos. Se o personagem se deslocar a mais de 20 quadrados da área, o animal abandona seu posto e se junta a ele.

Se não for ordenado a fazer o contrário, o animal acompanha o personagem pela duração do ritual, sobre seu ombro, escondido em seu bolso ou andando ao seu lado. O animal possui CA 14, Fortitude 12, Reflexos 12 e Vontade 12. Além disso, ele tem 1 ponto de vida, sendo que um ataque fracassado não causa dano a ele.

O teste de Natureza do personagem determina o tempo que o animal permanece a serviço do personagem; sendo que o ritualista pode libertá-lo a qualquer momento usando uma ação mínima.

Resultado do Teste de Natureza	Duração
19 ou menos	1 hora
20-29	8 horas
30-39	1 dia
40 ou mais	1 semana

No estágio heroico, o personagem pode obter um animal por vez usando este ritual. No estágio exemplar, é possível recrutar dois animais desse modo. No estágio épico, o personagem pode controlar até três animais. O ritualista deve realizar um ritual para cada animal desejado.

ÁRIA DA REVELAÇÃO

Suas notas líricas produzem novas ideias, ajudando seus aliados a sobrepujarem problemas desafiadores.

Nível: 10

Categoria: Adivinhação

Execução: 10 minutos

Duração: Instantânea

Pré-requisito: Bardo

Custo dos Componentes: 400 PO,

mais um foco no valor de 1.000 PO

Preço de Mercado: 1.000 PO

Perícia-Chave: Arcanismo

Quando o bardo termina este ritual, cada um de seus aliados que ouviu suas palavras pode realizar um teste de Arcanismo, Exploração, História, Natureza ou Religião para encontrar uma pista ou relembrar alguma informação útil. O aliado deve ser treinado na perícia e ele recebe um bônus no teste baseado no resultado do teste de Arcanismo do ritualista.

Resultado do Teste de Arcanismo	Bônus
19 ou menos	+5
20-29	+10
30-39	+15
40 ou mais	+20

A informação obtida é a mesma que seria obtida com um teste de conhecimento ou de conhecimento de monstros.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.

BALBUCIAR DOS TOLOS

O que foi que você disse?

Nível: 6
Categoria: Enganação
Execução: 10 minutos
Duração: 1 hora
Pré-requisito: Bardo

Custo dos Componentes: 50 PO, mais um foco no valor de 360 PO
Preço de Mercado: 360 PO
Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

Quando termina o ritual, o personagem a até cinco aliados que ouvirem suas palavras podem usar uma linguagem secreta para se comunicarem uns com os outros. Para as outras criaturas, suas palavras são incompreensíveis, uma série de palavras sem sentido. Os personagens afetados podem se comunicar usando o Balbuciar dos Tolos ou qualquer outro idioma que desejarem.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.

CANÇÃO DE NINAR

Sua audiência fica sonolenta com sua performance suave.

Nível: 3
Categoria: Exploração
Execução: 10 minutos
Duração: Enquanto o personagem tocar mais 10 minutos
Pré-requisito: Bardo

Custo dos Componentes: 25 PO, mais um foco no valor de 20 PO
Preço de Mercado: 125 PO
Perícia-Chave: Arcanismo

A performance do bardo deixa a audiência sonolenta. O personagem realiza um teste de Arcanismo. O resultado determina a penalidade nos testes de Intuição e Percepção das criaturas que ouvirem o ritual, exceto pelo ritualista e seus aliados.

Resultado do Teste de Arcanismo	Penalidade
19 ou menos	-2
20-29	-4
30-39	-6
40 ou mais	-10

As criaturas afetadas são consideradas distraídas, o que, por exemplo, permite que um aliado (ou o personagem, quando ele parar de tocar) faça testes de Furtividade para se esconder até mesmo sem cobertura superior ou ocultação total.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.

CANÇÃO DO DESCANSO PLENO

Enquanto você toca seu instrumento, seus aliados adormecem, um a um. Quando você termina, eles despertam, revitalizados e com a vontade renovada para continuar a missão.

Nível: 10
Categoria: Exploração
Execução: 10 minutos
Duração: Instantânea
Pré-requisito: Bardo

Custo dos Componentes: 400 PO, mais um foco no valor de 1.000 PO
Preço de Mercado: 1.200 PO
Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

RITUAIS POR NÍVEL

Nvl	Ritual	Perícia-Chave
1	Canto do Viajante	Arcanismo
1	Criar Acampamento	Natureza
1	Quintilha Eloquente	Arcanismo
2	Florescer	Natureza
2	Forma de Árvore	Natureza
2	Pirotecnia	Arcanismo
3	Afetar Fogo Mundano	Arcanismo ou Natureza
3	Canção de Ninar	Arcanismo
4	Enroscar	Natureza
5	Amizade Animal	Natureza
5	Falar com a Natureza	Natureza
6	Chamado do Guia da Natureza	Natureza
6	Pau-Ferro	Natureza
6	Travessia de Árvores	Natureza
6	Vigília da Wyvern	Arcanismo
8	Canção do Sustento	Arcanismo
9	Melodia da Alegria	Arcanismo
10	Ária da Revelação	Arcanismo
10	Balbuciar dos Tolos	Arcanismo
10	Canção do Descanso Pleno	Arcanismo
10	Refrão da Verdade	Arcanismo
12	Reverter Portal	Arcanismo
14	Controlar o Clima	Natureza

Quando o bardo realiza este ritual no começo de um descanso prolongado, ele reduz o tempo necessário do descanso em 2 horas para o ritualista e para os aliados que ouvirem sua performance. Um personagem pode se beneficiar dos efeitos deste ritual apenas uma vez a cada 24 horas.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.

CANÇÃO DO SUSTENTO

Sua audiência considera suas notas melodiosas tão nutritivas quando uma refeição completa.

Nível: 8
Categoria: Exploração
Execução: 10 minutos
Duração: 48 horas
Pré-requisito: Bardo

Custo dos Componentes: 135 PO, mas um foco no valor de 680 PO
Preço de Mercado: 680 PO
Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

Sua performance nutre até dez criaturas Pequenas ou Médias durante o ritual, como se elas tivessem participado de um grande banquete. As criaturas também recebem +5 de bônus nos testes de Tolerância pela duração do ritual. Como parte do ritual o bardo deve escolher quais criaturas serão afetadas e essas criaturas precisam ouvir o ritual.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.



CANTO DO VIAJANTE

Seu cântico deixa os passos de seus aliados mais leves e os ajuda a se distraírem das dificuldades da jornada.

Nível: 1

Categoria: Exploração

Execução: 10 minutos

Duração: 8 horas

Pré-requisito: Bardo

Custo dos Componentes: 10 PO,
mais um foco no valor de 5 PO

Preço de Mercado: 75 PO

Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

Nas próximas 8 horas, o personagem e até oito aliados que ouvirem toda a performance podem viajar mais do que o normal. Para determinar a distância que o personagem e seus aliados podem viajar em uma hora ou um dia, considere o deslocamento do membro mais lento do grupo +2.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.

CHAMADO DO GUIA DA NATUREZA

Um animal nativo da região selvagem responde ao seu chamado, aproximando-se e depois indo embora. Alguns instantes depois, o animal para e olha sobre os ombros, como que tentando se certificar de que você o está seguindo.

Nível: 6

Categoria: Exploração

Execução: 30 minutos

Duração: Especial

Custo dos Componentes: 144 PO

Preço de Mercado: 360 PO

Perícia-Chave: Natureza

O personagem convoca um espírito da natureza para auxiliá-lo como um guia. O guia assume a forma de um animal natural Médio ou menor, com defesas iguais a do personagem no momento do ritual. Ele possui 1 ponto de vida, sendo que um ataque fracassado não causa dano a ele. Seu deslocamento é de 8, mas ele mantém um ritmo que o personagem e seu grupo possam acompanhar.

O guia leva o personagem até o local especificado durante o ritual. O destino deve ser um local específico, como o Covil de Shathrax ou a Torre de Kettenor. O guia não consegue levar os personagens para um local genérico, como "uma caverna cheia de tesouros", ou um local desconhecido, como "o covil secreto do dragão Arrythys". Pela duração do ritual, o animal conduz o ritualista até seu destino pela rota mais curta possível (mas não necessariamente a mais segura).

O resultado do teste de Natureza determina o tempo total de permanência do espírito a serviço do personagem. Se o destino não for alcançado até o tempo determinado, o guia leva o personagem até onde puder e depois desaparece.

Resultado do Teste de Natureza	Duração
19 ou menos	1 hora
20-29	4 horas
30-39	8 horas
40 ou mais	16 horas



CONTROLAR O CLIMA

Nuvens de tempestade se formam no horizonte e relâmpagos cruzam os céus, trazendo com eles cortinas de chuva e raios açoitados.

Nível: 14 **Custo dos Componentes:** 1.800 PO
Categoria: Exploração **Preço de Mercado:** 4.500 PO
Execução: 1 hora **Perícia-Chave:** Natureza
Duração: Especial

O ritualista muda o clima de uma área aberta num raio de 4,5 km centralizada nele. A mudança é limitada pela estação do ano atual. Escolha os efeitos na tabela a seguir, de acordo com cada estação do ano.

Estação	Mudanças no Clima
Primavera	Ondas de calor, tempestade torrencial, temporal com trovões
Verão	Chuva de granizo, ondas de calor, pancadas de chuva
Outono	Ondas de frio, névoa, chuva com neve, tempestade de ventos
Inverno	Nevasca, tempestade de ventos, degelo

O personagem controla as tendências gerais do clima, como a direção e intensidade do vento, o grau da escuridão de uma neblina, o granizo, a chuva e a neve. Ele não consegue controlar aplicações específicas do clima, como onde um relâmpago irá atingir. Usando uma ação padrão, ele pode alterar o clima entre as opções disponíveis pela duração do ritual, que é determinada pelo resultado do teste de Natureza. Cada mudança climática leva 10 minutos para ocorrer.

Resultado do Teste de Natureza	Duração
19 ou menos	2 horas
20-29	4 horas
30-39	16 horas
40 ou mais	24 horas

CRIAR ACAMPAMENTO

Uma fogueira crepitante, uma refeição quente e um saco de dormir o aguardam após um estafante dia de aventuras.

Nível: 1 **Custo dos Componentes:** 15 PO
Categoria: Exploração **Preço de Mercado:** 50 PO
Execução: 10 minutos **Perícia-Chave:** Natureza
Duração: 8 horas

O personagem invoca centenas de pequenos espíritos da natureza para criar um acampamento num raio de 5 quadrados ao seu redor. Os espíritos limpam a área, montam tendas, desenrolam sacos de dormir, juntam água e preparam uma refeição nutritiva. Eles também ocultam o acampamento – sendo que o resultado do teste de Natureza é usado como base para a CD dos testes de Percepção para encontrar o acampamento escondido.

Os espíritos utilizam o equipamento do ritualista e dos aliados dele para criar o acampamento. Se o grupo não tiver o equipamento apropriado, os espíritos reúnem matéria bruta do ambiente para criá-lo.

No final da duração do ritual, os espíritos desmontam o acampamento, empacotam o equipamento e restauram o local ao seu estado original, removendo evidências da presença do grupo de aventureiros no local.

ENROSCAR

Um círculo quase invisível aparece no chão, pronto para aprisionar qualquer inimigo que entre na área.

Nível: 4 **Custo dos Componentes:** 25 PO
Categoria: Proteção **Preço de Mercado:** 150 PO
Execução: 10 minutos **Perícia-Chave:** Natureza
Duração: 8 horas ou até ser ativada

O ritualista cria uma armadilha mágica numa área de 2 por 2 quadrados adjacente a ele. Quando completa o ritual, o personagem realiza um teste de Natureza. O resultado desse teste determina a CD dos testes de Percepção para detectar a armadilha e a CD do teste de Ladinagem para desarmá-la. Como parte do ritual, o personagem pode indicar as criaturas que podem passar livremente pela área da armadilha e pode estabelecer condições que permitam que uma criatura passe pelo local. Qualquer outra criatura que ingressar na área da armadilha sofre um ataque igual ao nível do ritualista +4 vs. Reflexos. Se for atingido, o alvo fica imobilizado (TR encerra). Quando a armadilha é ativada, o personagem fica ciente que isso aconteceu, independente da distância, e o ritual se encerra.

FALAR COM A NATUREZA

Animais e plantas respondem suas perguntas, revelando o que viram e o que sabem.

Nível: 5 **Custo dos Componentes:** 80 PO
Categoria: Adivinhação **Preço de Mercado:** 250 PO
Execução: 10 minutos **Perícia-Chave:** Natureza
Duração: 10 minutos

Por 10 minutos, o personagem consegue se comunicar com animais naturais e plantas mundanas (mas não criaturas plan-tas). O ritual não deixa os animais amigáveis, além disso, tanto animais como plantas têm seu conhecimento limitado por suas experiências e capacidade de deslocamento. Por exemplo, uma planta sabe apenas sobre o ambiente ao seu redor e um peixe consegue descrever somente o que viu ou o que vivenciou debaixo d'água.

O resultado do teste de Natureza determina o número de perguntas permitidas.

Resultado do Teste de Natureza	Número de Perguntas
9 ou menos	Zero
10-19	Uma
20-29	Duas
30 ou mais	Três

FLORESCER

A grama cresce, as árvores geram frutos e a abundância da terra se faz disponível.

Nível: 2
Categoria: Exploração
Execução: 10 minutos
Duração: Instantânea
Custo dos Componentes: 20 PO
Preço de Mercado: 100 PO
Perícia-Chave: Natureza (sem teste)

Ao completar este ritual, o personagem faz com que todo o terreno ao ar livre a até 20 quadrados dele fique repleto de folhagem e novas plantas. A área inteira é considerada terreno acidentado.

Além disso, o ritual faz com que safras e plantas frutíferas produzam frutos. As plantas produzem comida o bastante para que cinco pessoas se alimentem por uma semana.

FORMA DE ÁRVORE

Você assume a forma de uma árvore, mesclando-se com a paisagem da floresta ao seu redor.

Nível: 2
Categoria: Exploração
Execução: 10 minutos
Duração: 6 horas
Custo dos Componentes: 20 PO
Preço de Mercado: 100 PO
Perícia-Chave: Natureza (sem teste)

Seu personagem se transforma numa árvore ou arbusto Grande. Enquanto estiver nessa forma, ele percebe tudo ao seu redor normalmente e mantém suas estatísticas, mas não pode usar poderes ou realizar rituais. Suas roupas e equipamento se transformam junto com ele. Se o ritualista sofrer dano ou realizar uma ação (ou no final da duração do ritual), o ritual se encerra e o personagem reverte à sua forma normal.

MELODIA DA ALEGRIA

Suas canções e rimas intoxicam a multidão reunida com risadas, deixando-os suscetíveis para a sua influencia e de seus amigos.

Nível: 9
Categoria: Exploração
Execução: 10 minutos
Duração: 10 minutos
Pré-requisito: Bardo
Custo dos Componentes: 160 PO, mais um foco no valor de 840 PO
Preço de Mercado: 900 PO
Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

Por 10 minutos, o personagem e qualquer aliado que tenha ouvido toda a sua performance pode jogar o dado duas vezes e escolher um dos resultados sempre que realizar um teste de Diplomacia para influenciar uma criatura que também tenha ouvido a performance do bardo.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.

PAU-FERRO

A madeira sob sua mão endurece, assumindo uma tonalidade quase metálica.

Nível: 6
Categoria: Criação
Execução: 1 hora
Duração: Permanente
Custo dos Componentes: 75 PO
Preço de Mercado: 360 PO
Perícia-Chave: Natureza

O personagem altera um volume de madeira para que adquira a força e a consistência do aço. A CD para explodir ou quebrar a madeira aumenta em 5. O material também adquire resistência 10 contra todos os tipos de dano.

O resultado do teste de Natureza determina o volume de madeira que pode ser afetado pelo ritual.

Resultado do Teste de Natureza	Tamanho
19 ou menos	Objeto médio
20-29	Objeto grande
30-39	Objeto Enorme
40 ou mais	Objeto Imenso

PIROTECNIA

Um brilho voa pelos céus da noite e explode em cores brilhantes.

Nível: 2
Categoria: Criação
Execução: 1 minuto
Duração: 10 minutos
Custo dos Componentes: 20 PO
Preço de Mercado: 50 PO
Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

O personagem lança aos céus uma onda de pequenas explosões coloridas. Por 1 minuto, essas explosões apresentam uma determinada cor e forma escolhida pelo ritualista. No final de cada minuto da duração do ritual, o personagem pode escolher uma nova cor e forma. À noite, as luzes são visíveis num raio de até 16 quilômetros. Durante o dia, são visíveis apenas num raio de até 1,5 km.

QUINTILHA ELOQUENTE

Você recita uma rima e sente que sua língua se solta e as mentiras jorram facilmente.

Nível: 1
Categoria: Enganação
Execução: 1 minuto
Duração: 10 minutos
Pré-requisito: Bardo
Custo dos Componentes: 10 PO, mais um foco no valor de 5 PO
Preço de Mercado: 50 PO
Perícia-Chave: Arcanismo (sem teste)

Pela duração do ritual, sempre que o personagem realizar um teste de Blefe, ele pode jogar o dado duas vezes e escolher um dos resultados. O efeito do ritual se encerra automaticamente quando o ritualista realiza um teste de iniciativa.

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.



REFRÃO DA VERDADE

A falsidade soa como uma nota desafinada contra a bela harmonia de seu instrumento.

Nível: 10 **Custo dos Componentes:** 200 PO, mais um foco no valor de 1.000 PO
Categoria: Exploração **Preço de Mercado:** 1.000 PO
Execução: 10 minutos **Perícia-Chave:** Arcanismo
Duração: 30 minutos
Pré-requisito: Bardô

O personagem realiza um teste de Arcanismo. As criaturas que estiverem a até 5 quadrados do ritualista enquanto ele realiza o ritual sofrem uma penalidade nos testes de Blefe determinada pelo resultado do teste e Arcanismo. Essa penalidade persiste pela duração do ritual.

Resultado do Teste de Arcanismo	Penalidade
19 ou menos	-2
20-29	-4
30-39	-6
40 ou mais	-10

Foco: Um instrumento musical deve ser tocado durante a execução do ritual.

REVERTER PORTAL

O portal se abre não daqui para lá, mas de lá para cá.

Nível: 12 **Custo dos Componentes:** 500 PO
Categoria: Viagem **Preço de Mercado:** 2.600 PO
Execução: 10 minutos **Perícia-Chave:** Arcanismo
Duração: Especial

O personagem cria um atalho no tecido da realidade, ligando sua posição com um círculo de teleporte permanente em algum outro lugar no mesmo plano (consulte o ritual Portal Vinculado, Livro do Jogador, pág. 311). Como parte da realização desse ritual, o personagem desenha um círculo de 3 metros de diâmetro usando giz e tintas raras. O ritualista também pode usar um círculo de teleporte permanente, o que reduz o custo dos componentes para 150 PO e concede +5 de bônus no teste de Arcanismo.

Ao término do ritual, o personagem realiza um teste de Arcanismo. O resultado determina quanto tempo o portal permanece aberto.

Resultado do Teste de Arcanismo	Duração do Portal
19 ou menos	1 rodada
20-39	3 rodadas
40 ou mais	5 rodadas

O portal apresentam imagens do outro lado da mesma forma que um portal criado por Portal Vinculado o faria, mas as criaturas não conseguem entrar pelo ponto de origem e aparecer do outro lado. Com esse ritual, só é possível entrar pela extremidade distante e aparecer no ponto de origem, ao lado do personagem.

TRAVESSIA DE ÁRVORES

Dando um passo para dentro de uma árvore, você emerge instantaneamente de dentro de outra mais distante.

Nível: 6 **Custo dos Componentes:** 50 PO
Categoria: Viagem **Preço de Mercado:** 360 PO
Execução: 30 minutos **Perícia-Chave:** Natureza
Duração: Especial

O personagem abre um portal mágico em uma árvore adjacente, conectando-a a uma segunda árvore em sua linha de visão. O ritualista e até oito aliados podem se deslocar pelo portal e emergir instantaneamente na outra árvore, podendo fazer o caminho inverso se desejarem. O portal permanece no local pela duração determinada pelo resultado do teste de Natureza, mas somente o personagem e seus aliados podem usar o portal em qualquer um dos sentidos.

VIGÍLIA DA WYVERN

Uma presença na forma de uma Wyvern aparece nas brumas que preenchem a área, prometendo a destruição de todos que invadirem seus domínios.

Nível: 6 **Custo dos Componentes:** 100 PO
Categoria: Proteção **Preço de Mercado:** 360 PO
Execução: 1 hora **Perícia-Chave:** Arcanismo
Duração: 8 horas ou até ativada

O personagem cria uma proteção numa área de 4 por 4 quadrados. A forma fantasmagórica de uma wyvern aparece na área. O resultado do teste de Arcanismo determina a CD dos testes de Percepção para notar a presença da wyvern.

Como parte do ritual, o personagem pode indicar as criaturas que podem passar livremente pela área protegida e pode estabelecer condições que permitam que uma criatura passe pelo local. Qualquer outra criatura que ingressar na área sofre um ataque igual ao nível do ritualista +4 vs. Vontade. Se for atingido, o alvo fica imobilizado (TR encerra). Quando o ataque acontece, o personagem fica ciente que isso aconteceu, independente da distância, e o ritual se encerra.

Apêndice: Atualizações de Regras

APÊNDICE: ATUALIZAÇÕES DE REGRAS

Este apêndice contém as atualizações de regras de poderes e da perícia Furtividade. Visite o site da Devir Livraria para consultar outras atualizações e erratas.

LENDO OS PODERES

A partir da página 54 do *Livro do Jogador*, ele fala sobre como ler os blocos de poder. Esta seção fala sobre algumas das informações apresentadas ali: o formato dos poderes dos personagens e suas palavras-chave. Aqui você encontrará clarificações e novas regras que substituem as regras apresentadas no *Livro do Jogador*.

O FORMATO DOS PODERES

O formato dos poderes foi feito para que sua consulta seja fácil durante as seções de jogo. Mesmo que outros tipos de poderes, como poderes de monstros, tenham outro tipo de formato, as diretrizes abaixo também se aplicam a eles.

Sequência: A ordem das informações na descrição de um poder deve ser uma indicação da sequência em que os diversos efeitos de um poder acontecem. Por exemplo, a informação “Efeito” pode aparecer antes do ataque, indicando que alguma coisa acontece antes mesmo da jogada de ataque.

Distância das Margens: Quando uma informação na descrição de um poder está mais distante da margem, isso indica que ela é dependente do efeito acima dela. Por exemplo, um ataque secundário que aparece mais distante da margem que a informação “Sucesso”, acima dele, deve lembrá-lo que o ataque secundário só acontece se o ataque primário obtiver sucesso.

A DESCRIÇÃO DO PODER

A descrição de um poder apresenta diversas informações, sendo que algumas delas aparecem na descrição de todos os poderes, enquanto outras somente quando são necessárias. Abaixo você encontra uma explicação dessas informações, apresentadas na ordem em que são mais comumente encontradas.

Nome e Nível do Poder: O nome de um poder e seu nível aparecem numa barra colorida na primeira linha da descrição do poder. A cor da barra indica a frequência em que o poder pode ser utilizado; o verde indica que é um poder sem limite, a cor vermelha indica um poder por encontro e a cor preta indica um poder diário.

Texto Descritivo: A próxima linha, em itálico, explica, com poucas palavras, o que o poder faz na perspectiva do personagem no mundo de jogo. O restante da descrição do poder fala sobre regras, mas essa parte serve para ajudá-lo a descrever o que seu personagem está fazendo.

Utilização: As primeiras palavras na próxima linha dizem com qual frequência o personagem pode utilizar o poder, ou seja, se é um poder sem limite, por encontro ou diário.

Palavras-Chave: As palavras-chave do poder aparecem logo depois. Elas descrevem a fonte de poder, os tipos de dano associados ao poder, os acessórios que podem ser utilizados, assim como outros efeitos. Se a palavra “Variável” aparecer entre as palavras-chave, então o poder tem palavras-chave variáveis, determinadas pelo personagem ou pelas circunstâncias.

Tipo de Ação: A próxima linha começa com o tipo de ação necessária para utilizar o poder: padrão, de movimento, mínima, livre, reação imediata, interrupção imediata ou de oportunidade. Alguns poderes não precisam de ação para serem utilizados. Consulte o *Livro do Jogador*, pág. 267, para maiores informações sobre os tipos de ação.

Gatilho: Os poderes que usam ações imediatas (de reação ou interrupção) ou ações de oportunidade apresentam um gatilho que define quando o poder pode ser utilizado. Alguns poderes que usam ações livres ou nenhuma ação também apresentam gatilho.

Tipo de Ataque e Alcance: O tipo de ataque do poder aparece na mesma linha que o tipo de ação. Os tipos de ataque são: corpo a corpo, à distância, área e contíguo. Cada tipo de ataque tem suas próprias regras de alcance e escolha do alvo, detalhadas nas páginas 270 a 273 do *Livro do Jogador*.

Pré-requisito ou Condição: Alguns poderes só podem ser utilizados se o personagem cumprir requisitos. É preciso cumprir os pré-requisitos para escolher um determinado poder. É preciso cumprir as condições para utilizar um determinado poder.

Alvo: Se um poder afeta diretamente uma ou mais criaturas ou objetos, ele apresenta a linha “Alvo”, especificando quem ou o que é afetado pelo poder.

Ataque: Essa linha especifica o valor de atributo usado no ataque, assim como quaisquer modificadores especiais que se aplicam à jogada e contra qual defesa ele deve ser comparado.

Sucesso: Essa linha descreve o que acontece com cada alvo que for atingido pelo ataque.

Fracasso: Essa linha descreve o que acontece com cada alvo que não for atingido pelo ataque. Ao contrário do *Livro do Jogador*, este livro só descreve o que realmente acontece em caso de fracasso, não o que deixa de acontecer.

A CONDIÇÃO MARCADO

Quando um personagem marca uma criatura, ele a força ao confronto direto ou ela sofrerá as consequências. Enquanto uma criatura estiver marcada, ela sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque que não incluam o personagem que a marcou. Além disso, poderes, características de classe, a propriedade de itens mágicos e talentos podem surtir efeitos adicionais que podem ser ativados pelas ações da criatura.

Uma criatura só está sujeita a uma marca de cada vez, sendo que uma nova marca sempre substitui uma marca existente. O efeito utilizado para marcar a criatura determina a duração da marca. Independente da duração, uma marca sempre se encerra quando uma nova marca é colocada na criatura, exceto quando indicado diferente na descrição do efeito.

A expressão “Metade do dano” só se refere ao dano dos dados jogados. Jogue os dados como indicado na linha “Sucesso” e cause metade desse dano a cada criatura não atingida pelo ataque. “Metade do dano” não se aplica ao dano contínuo ou a quaisquer outros efeitos apresentados na linha “Sucesso”.

Efeito: Os efeitos descritos nessa linha sempre acontecem quando o personagem utiliza o poder, independente de ele ter atingido qualquer alvo (no caso de poderes de ataque).

Alvo Secundário e Ataque Secundário: Alguns poderes permitem que o personagem realize um ataque secundário (ou até mesmo terciário). As linhas “Sucesso”, “Fracasso” e “Efeito” dizem quando você deve fazer um ataque secundário. Exceto quando indicado o contrário, o tipo de ataque e o alcance do ataque secundário são o mesmo do apresentado na descrição do poder e ele não requer outra ação.

Alguns poderes concedem ao personagem, como resultado do efeito primário, a opção de realizar ataques secundários em outros momentos do encontro. Esses poderes apresentam informações sobre o tipo de ação, o tipo de ataque, o alcance e os efeitos do ataque secundário.

Sustentação: Um poder que apresenta essa linha pode ser mantido ativo com a utilização da ação apropriada durante o turno do personagem. Consulte “Durações” na página 278 do *Livro do Jogador* para maiores informações sobre a sustentação de poderes.

Nome de Características de Classe: Quando o nome de uma característica de classe aparece na descrição do poder, ela descreve efeitos adicionais ou substitutos que ocorrem quando o personagem possui a característica de classe em questão.

Efeito Posterior: Um efeito posterior acontece imediatamente depois que outro efeito termina. A linha “Efeito Posterior” aparece depois do efeito ao qual ela se aplica, normalmente um “Sucesso” ou “Efeito”.

Um alvo normalmente sofre um efeito posterior depois de obter sucesso num teste de resistência. Nesses casos, se o alvo estiver realizando diversos testes de resistência, ele só sofre o efeito posterior depois de realizar todos os testes.

Fracasso no TR: Às vezes, um efeito é alterado quando um alvo fracassa no teste de resistência contra ele. O novo

efeito, descrito em “Primeiro Fracasso no TR” ou “Segundo Fracasso no TR” se inicia quando o personagem fracassa num teste de resistência contra o efeito anterior e apenas no final do turno do alvo. O efeito inicial não é alterado se o personagem fracassa num teste de resistência realizado fora do final do seu turno.

Especial: Quaisquer informações incomuns sobre a utilização de um poder aparecem nessa linha. Por exemplo, alguns poderes podem ser usados no lugar de um ataque básico. Essa informação poderia ser encontrada na linha “Especial”.

Nível: Essa linha indica se alguma parte do poder – normalmente o dano – varia de acordo com o nível do personagem.

PALAVRAS-CHAVE

Segue uma lista das palavras-chave atualmente utilizadas nos poderes de personagens. Algumas dessas palavras-chave – forma animal, fúria, espírito e convocação – foram introduzidas neste livro. Outras foram usadas em livros como o *Poder Marcial*, lançados depois do *Livro do Jogador*. Depois da lista, aparecem palavras-chave que apresentam regras especiais.

PALAVRAS-CHAVE

Fontes de Poder

Arcano

Divino

Marcial

Primitivo

Tipos de Dano

Ácido

Congelante

Energético

Elétrico

Flamejante

Necrótico

Psíquico

Radiante

Trovejante

Veneno

Acessórios

Arma

Implemento

Tipos de Efeito

Animal*

Aturdir*

Confiável*

Conjuração*

Cura

Encanto

Espírito*

Forma Animal*

Fúria

Ilusão

Convocação*

Medo

Metamorfose*

Postura*

Revigorante*

Sono

Teleporte*

Veneno

Zona*

* Indica regras especiais.

EFEITOS DE MOVIMENTO

Muitos poderes permitem que o personagem e seus aliados se movam, ou que um personagem mova seus inimigos de forma forçada. Se um poder determina a distância que o personagem ou seu aliado deve se mover (por exemplo, “o personagem ajusta 2 quadrados”), o alvo do efeito pode escolher se mover toda, parte ou nenhuma distância. Da mesma forma, quando um poder força um inimigo a se mover, (por exemplo, “o alvo é empurrado 3 quadrados”), o personagem pode decidir mover o inimigo toda, parte ou nenhuma distância.

Quando um poder determina o destino até onde o personagem ou seu aliado deve se mover (por exemplo, “até um espaço adjacente ao alvo”), o alvo decide se deseja se mover até o destino ou não, mas não pode se mover parcialmente. Da mesma forma, quando um poder especifica até onde o inimigo deve se mover, o personagem decide se quer que ele se mova ou não.

ANIMAL

Um poder com a palavra-chave animal só pode ser usado quando um companheiro animal está consciente e presente no encontro.

ARMA

A palavra-chave arma identifica um poder que é usado com uma arma, incluindo armas improvisadas como o ataque desarmado (consulte “Armas”, *Livro do Jogador*, pág. 215). O alcance e dano de um poder de arma é geralmente determinado pela arma usada com ele. Um [A] na descrição do dano do poder expressa o dado de dano da arma (consulte “Dano”, *Livro do Jogador*, pág. 276).

Se o personagem tiver proficiência em uma arma, ele adiciona o bônus de proficiência nas jogadas de ataque com essa arma. Sua classe e talentos determinam as proficiências em armas. Se o personagem usar um poder de arma com uma arma mágica, ele adiciona o bônus de melhoria da arma mágica nas jogadas de ataque e dano do poder.

ATURDIR

Quando um personagem treinado em Intimidação causa dano com um poder com a palavra-chave aturdir, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do personagem. Uma criatura imune ao medo não sofre esse efeito.

CONFIÁVEL

Quando um personagem não atinge nenhum dos alvos de um poder com a palavra-chave confiável, ele não gasta a utilização do poder em questão.

CONJURAÇÃO

Poderes com a palavra-chave conjuração criam conjurações, objetos ou criaturas de energia mágica.

CONJURAÇÃO

Exceto quando indicado o contrário no poder, as conjurações usam as regras a seguir.

- ♦ **Não Ocupam Quadrados:** Uma conjuração não ocupa quadrados.
- ♦ **Não é Afetada Pelo Ambiente:** Situações do ambiente ou do terreno não surtem efeitos sobre conjurações. Por exemplo, a conjuração de uma mão de gelo atua sem penalidades num clima de inferno. As conjurações também não precisam de chão para sustentá-las, podendo flutuar.
- ♦ **Defesas do Personagem:** Normalmente uma conjuração não pode ser atacada ou afetada de forma física. Contudo, se uma conjuração puder ser atacada ou influenciada pelo mundo físico, ela usa as defesas do personagem. Além disso, a não ser que um ataque afete especificamente conjurações, somente o dano do ataque (não incluindo danos contínuos) afeta a conjuração.
- ♦ **Atacando com uma Conjuração:** Se um personagem pode atacar por meio de uma conjuração, ele realiza a jogada de ataque. Determine a linha de visão normalmente, mas a linha de efeito deve ser traçada a partir da conjuração.
- ♦ **Conjurações Móveis:** Se o poder utilizado para criar uma conjuração permitir que ela seja movida, trata-se de uma conjuração móvel. No final do turno do personagem, a conjuração se encerra se pelo menos um de seus quadrados não estiver dentro do alcance do poder, ou se o personagem não tiver linha de visão até ela.
Não é possível mover uma conjuração através de objetos sólidos.
- ♦ **Morte Encerra:** Quando o criador de uma conjuração morre, ela se encerra imediatamente.

CONVOCAÇÃO

Poderes com a palavra-chave convocação trazem criaturas de outros lugares, muitas vezes de outros planos, para servir o personagem de diversas maneiras.

CRIATURA CONVOCADA

Uma criatura convocada usa as regras a seguir, exceto quando indicado diferente na descrição do poder.

- ♦ **Criatura Aliada:** Uma criatura convocada é aliada do personagem que a convocou e dos aliados dele. O poder determina onde uma criatura convocada aparece.
- ♦ **Defesas do Personagem:** As defesas de uma criatura convocada são iguais às defesas do personagem no momento em que ele a convocou, sem incluir quaisquer bônus ou penalidades temporários.
- ♦ **Pontos de Vida:** O máximo de pontos de vida de uma criatura convocada é igual ao valor da condição sangrando do personagem. Quando uma criatura convocada é reduzida a 0 ponto de vida ou menos, ela é destruída e o personagem perde um pulso de cura. Se não tiver pulsos de cura restantes, o personagem sofre dano igual à metade do valor de sua condição sangrando.
- ♦ **Não Possui Pulsos de Cura:** Uma criatura convocada não possui pulsos de cura, mas se um poder permite que ela gaste um, o personagem pode fazê-lo no lugar dela. A criatura convocada então recebe os benefícios da utilização do pulso de cura e não o personagem.
- ♦ **Deslocamento:** O poder de convocação determina o deslocamento da criatura convocada.
- ♦ **Comandando a Criatura:** Uma criatura convocada não possui ações próprias; o convocador deve usar suas ações para comandá-la mentalmente. Um personagem só pode comandar uma criatura convocada se tiver linha de efeito até ela. Quando o convocador comanda a criatura, eles compartilham o conhecimento um do outro, mas não os sentidos.
Usando uma ação mínima, o convocador pode comandar uma criatura convocada a realizar uma das seguintes ações, contanto que ela esteja fisicamente capaz de fazê-lo: rastejar, escapar, voar, abrir ou fechar uma porta ou recipiente, apanhar ou soltar um objeto, correr, levantar, ajustar, se espremer ou caminhar.
O poder de convocação determina quaisquer outros comandos especiais que podem ser dados à criatura convocada, assim como o tipo de ação necessária para emitir o comando. Um comando especial que requer uma ação mínima só pode ser dado uma vez a cada turno do convocador.
- ♦ **Ataques e Testes:** Se um poder de convocação permite que a criatura convocada ataque, o convocador realiza a jogada de ataque pela criatura, de acordo com a descrição do poder. Se uma criatura convocada precisa realizar um teste de perícia ou de atributo, o convocador realiza a jogada pela criatura. Os ataques e testes realizados pelo convocador no lugar da criatura não recebem quaisquer bônus ou penalidades que se aplicam a suas próprias estatísticas.
- ♦ **Duração:** Exceto quando indicado o contrário pela descrição do poder, uma criatura convocada persiste até o final do encontro e então desaparece. Um convocador sempre pode usar uma ação mínima para dispersar a criatura.

ESPÍRITO

Um personagem só pode utilizar um poder com a palavra-chave espírito quando seu companheiro espiritual está presente no encontro. Se um poder inclui a palavra "espírito" em seu alcance, a linha de visão e linha de efeito devem ser traçadas a partir do companheiro espiritual do personagem, que é considerado o ponto de origem do poder.

FORMA ANIMAL

Um personagem só pode utilizar um poder com essa palavra-chave enquanto estiver na forma animal.

FÚRIA

Um poder de fúria permite que o personagem entre num estado de fúria específico, determinado pelo poder. A fúria persiste até que o personagem manifeste outra fúria ou até o final do encontro.

IMPLEMENTO

Implementos são itens usados por alguns personagens para canalizar seus poderes. A descrição da classe, ou um talento, dizem ao personagem quais implementos ele pode utilizar. Para usar as propriedades e poderes de um implemento o personagem deve saber empunhá-lo.

A palavra-chave implemento identifica um poder que pode ser usado por meio de um implemento, sendo que este deve ser de um tipo permitido pela classe da qual o poder faz parte. Um personagem pode utilizar poderes com a palavra-chave implemento mesmo sem carregar um implemento – consequentemente, implementos não-mágicos não concedem benefícios. Se utilizar um implemento mágico, o personagem pode adicionar o bônus de melhoria do item às jogadas de ataque e dano dos poderes com a palavra-chave implemento que utilizar por meio do implemento mágico em questão (o Capítulo 3 deste livro apresenta diversos implementos, assim como o Capítulo 7 do *Livro do Jogador*).

METAMORFOSE

Poderes com a palavra-chave metamorfose mudam a forma física do personagem de alguma maneira.

METAMORFOSE

Um personagem deve usar as regras abaixo quando estiver sendo afetado por um poder de metamorfose

- ♦ **Uma Metamorfose de Cada Vez:** Se um personagem é alvo de mais de uma metamorfose ao mesmo tempo, somente a mais recente surte efeito. Os efeitos dos demais poderes permanecem no personagem por sua duração normal, mas não surtem nenhum efeito. Contudo, quando o efeito mais recente se encerra, o próximo efeito mais recente que ainda estiver ativo é aplicado.
- ♦ **Mudança de Tamanho:** Se um poder de metamorfose reduz o tamanho de uma criatura, ela não sofre ataques de oportunidade ao abandonar quadrados devido ao encolhimento.

Se um poder de metamorfose deixa uma criatura grande demais para caber no espaço disponível, o efeito não funciona e a criatura fica atordoada (TR encerra). Por exemplo, se uma criatura estiver rastejando por um túnel estreito e um efeito de metamorfose tenta transformá-lo numa criatura que não cabe no túnel, o efeito fracassa e a criatura fica atordoada (TR encerra).

- ♦ **Morte Encerra:** Quando uma criatura morre, os efeitos de metamorfose sobre ela se encerram imediatamente.

POSTURA

Quando um personagem utiliza uma postura, ela persiste até que ele assuma outra postura ou até o final do encontro.

REVIGORANTE

Um personagem treinado na perícia Tolerância recebe pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Constituição sempre que obtém sucesso num ataque com um poder com a palavra-chave revigorante. Nenhum poder com a palavra-chave revigorante concede pontos de vida temporários mais que uma vez por turno, mesmo que o personagem obtenha mais que um sucesso no ataque.

TELEPORTE

Um poder de teleporte transporta criaturas e objetos de um local para outro instantaneamente.

TELEPORTE

Use essas regras quando utilizar um poder de teleporte.

- ♦ **Linha de Visão:** O personagem deve ter linha de visão ao espaço de destino.
- ♦ **Sem Linha de Efeito:** O personagem ou a criatura ou objeto sendo teleportado precisa ter linha de efeito até o espaço de destino.
- ♦ **Espaço de Destino:** O destino deve ser em um espaço que uma criatura ou objeto teleportado possa ocupar sem se espremer.
- ♦ **Instantâneo:** O teleporte é instantâneo. A criatura ou objeto teleportado desaparece e aparece imediatamente no espaço de destino escolhido. O deslocamento não é impedido por outras criaturas, objetos ou terreno.
- ♦ **Sem Ações de Oportunidade:** A criatura ou objeto teleportado não provoca ações de oportunidade por sair de seu espaço.
- ♦ **Imobilizado ou Impedido:** Estar imobilizado ou impedido não atrapalha o teleporte de uma criatura. Se uma criatura teleportar de uma imobilização física, o agarrão de um monstro ou outro efeito de restrição que esteja localizado em um espaço específico, essa criatura não estará mais imobilizada ou impedida. Do contrário, a criatura ainda será capaz de ser teleportada, mas continuará imobilizada ou impedida quando chegar ao seu destino.

DANO ADICIONAL

Muitos efeitos concedem ao personagem a habilidade de causar dano adicional, incluindo poderes, talentos e propriedades de alguns itens mágicos. O dano adicional é sempre somado ao dano normal. Por exemplo, se o personagem tiver um talento que faça com que seus ataques de área causem dano adicional, esse dano adicional não será aplicado quando ele usar um ataque de área que não cause dano, como o poder *sono do mago*.

ZONA

Poderes com a palavra-chave zona criam zonas, áreas mágicas que persistem por uma rodada ou mais.

ZONA

Uma zona criada utiliza essas regras, exceto quando a descrição de um poder diga o contrário.

- ♦ **Preenche uma Área de Efeito:** A zona é criada por uma área de efeito e preenche cada quadrado nessa área, desde que ela esteja dentro da linha de efeito do quadrado de origem.
- ♦ **Não é Afetada por Ataques ou pelo Ambiente:** A zona não pode ser atacada ou afetada fisicamente e fenômenos ambientais ou de terreno não causam efeitos. Por exemplo, uma zona que cause dano flamejante não é afetada por dano congelante.
- ♦ **Zonas Móveis:** Se o poder utilizado para criar uma zona permita que ela seja deslocada, ela é uma zona móvel. No final do turno do personagem, a zona móvel termina se ela não estiver dentro do alcance de pelo menos 1 quadrado do personagem (usando o alcance do poder) ou se o personagem não tiver linha de visão do efeito de pelo menos 1 quadrado dele.
- ♦ **Zonas Sobrepostas:** Se as zonas forem sobrepostas e impuserem penalidades na mesma jogada ou estatística de jogo, a criatura afetada pelas zonas sobrepostas está sujeita a pior penalidade. Do mesmo modo, uma criatura dentro da área de zonas sobrepostas sofre dano somente da zona que cause a maior quantidade de dano, a despeito do tipo de dano.
- ♦ **Termina com a Morte:** Se o personagem morre, a zona termina imediatamente.

REGRAS DE FURTIVIDADE

Esta seção apresenta atualizações na perícia Furtividade e nas regras relacionadas a ela.

BLEFE

- ♦ **Criar Distração para Esconder-se:** Uma vez por encontro de combate, o personagem pode gerar uma distração para se esconder. Usando uma ação padrão, ele realiza um teste de Blefe, resistido pelo teste de Intuição passivo de qualquer inimigo que conseguiria enxergá-lo. Se obtiver sucesso, ele deve realizar um teste de Furtividade, resistido pelo teste de Percepção passiva de qualquer inimigo presente. Se o resultado da Furtividade for maior que a percepção do inimigo, o personagem está escondido daquela criatura até o final do seu turno ou até realizar um ataque.

FURTIVIDADE

Furtividade: No final de uma ação de movimento.

- ♦ **Teste Resistido:** Furtividade vs. Percepção passiva. Se houver diversos observadores presentes, o teste de Furtividade é resistido pelo teste de Percepção passiva de cada um deles. Se percorrer mais que 2 quadrados em sua ação de movimento, o aventureiro sofre -5 de penalidade na jogada; se correr, ele sofre -10 de penalidade.
- ♦ **Esconder-se:** O personagem só pode realizar um teste de Furtividade contra um inimigo quando estiver sob os benefícios de cobertura superior ou ocultação total em relação ao alvo ou quando não estiver na linha de visão da criatura. Fora das situações de combate, o Mestre pode permitir que um aventureiro realize o teste contra um alvo distraído, mesmo que não exista ocultação total ou cobertura superior e que o personagem esteja na linha de visão do inimigo. É possível que o alvo esteja concentrado em outra coisa, numa direção diferente, permitindo que o herói se esgueire.
- ♦ **Sucesso:** O personagem está escondido, ou seja, ele está silencioso e invisível para o inimigo (consulte "Ocultação" e "Atacando O Que Não Se Pode Ver", na pág. 281).
- ♦ **Fracasso:** O personagem pode tentar novamente no final de outra ação de movimento.
- ♦ **Continuar Escondido:** O personagem continua escondido enquanto atender os seguintes requisitos:

Fora da Visão Direta: Se não estiver mais sob os benefícios da ocultação ou cobertura em relação ao alvo, o personagem não estará mais escondido para aquele inimigo. O personagem não precisa adquirir ocultação total ou cobertura superior, nem permanecer fora da linha de visão, mas precisa de algum nível de proteção do ambiente para se manter escondido. Ele não pode usar outra criatura como cobertura para se manter escondido.

Mantenha Silêncio: Se falar numa voz mais elevada que um sussurro ou chamar a atenção com qualquer barulho, o personagem não estará mais escondido em relação aos inimigos que possam ouvi-lo.

Fique Parado: Se o personagem se mover mais que 2 quadrados na mesma ação, ele precisa refazer o teste de Furtividade com -5 de penalidade; se correr, ele sofre -10 de penalidade. Se qualquer valor de Percepção passiva dos inimigos superar o resultado desse teste, o personagem não estará mais escondido em relação a esses inimigos.

Não Ataque: Se atacar, o personagem não estará mais escondido.

- ♦ **Saindo do Esconderijo:** Se realizar qualquer ação que possa revelar sua posição e esconderijo, o personagem conserva os benefícios da Furtividade até que resolva essa ação. É impossível se esconder novamente como parte da mesma ação que o revelou.
- ♦ **Atividade dos Inimigos:** Durante seu turno, um inimigo pode tentar encontrar o personagem. Se o adversário realizar um teste ativo de Percepção e superar o resultado do teste de Furtividade do aventureiro (não faça uma nova jogada), o herói não estará mais escondido para aquele inimigo. Além disso, se um inimigo ingressar num espaço ocupado pelo personagem, este não estará mais escondido.



GLOSSÁRIO

Este pequeno glossário contém alguns termos de jogo que aparecem neste livro, mas não estão definidos no *Livro do Jogador*.

atacando objetos: Com a permissão do Mestre, o personagem pode usar poderes que normalmente visam criaturas para atacar um objeto. Consulte "Danificando Objetos" no *Guia do Mestre*, pág. 65.

percepção às cegas: Um personagem com percepção às cegas pode enxergar criaturas invisíveis ou com

ocultação dentro de um alcance especificado, se tiver linha de efeito. Fora desses limites, o personagem depende de sua visão normal.

deslocamento de voo: Um personagem com um deslocamento de voo pode voar o número de quadrados indicados usando uma ação de movimento. Para permanecer no ar, o personagem deve voar pelo menos 2 quadrados durante seu turno ou ela cai (no final do turno). Enquanto estiver voando, o personagem não pode ajustar ou realizar

ataques de oportunidade e ele cai se for derrubado. Consulte "Voo" no *Guia do Mestre*, pág. 47.

pairar: Um personagem capaz de pairar pode permanecer no ar mesmo sem se mover durante seu turno. Ele também pode ajustar e realizar ataques de oportunidade enquanto estiver voando.

voo prolongado: O voo prolongado funciona como o voo normal, com uma exceção: enquanto estiver no ar usando seu deslocamento de voo prolongado, o personagem cai se realizar

qualquer outra ação que não seja uma ação de movimento de voo prolongado ou uma ação livre.

sentido sísmico: Um personagem com sentido sísmico pode ver claramente qualquer criatura ou objeto no alcance especificado, mesmo que estejam invisíveis, ocultados ou fora da linha de efeito, mas só se o personagem e o alvo estiverem em contato com o chão ou com uma mesma substância, como a água ou uma teia. Fora desses limites, o personagem depende de sua visão normal.




ÍNDICE

abençoado, antecedente 178
Agilidade do Bárbaro 33
Alma Dracônica 85
Alma Selvagem 85
amaldiçoado, antecedente 179
anão, antecedentes 180
anão, trilha exemplar 28
antecedentes 178
Armadura da Fé 137
armaduras obras-primas 197
Arremetida 33
artesão, antecedente 179
artista, antecedente 179
Aspecto Primitivo 67
bardo, implementos 51, 204, 209
bastões 119, 205
cajados 67, 85, 119, 206
Canalizar Divindade (invocador) 119, 120, 121
Canalizar Divindade (vingador) 137, 138
Canção do Descanso 51
Censura da Perseguição 137
Censura da Retribuição 137
Censura do Vingador 137
Cólera da Natureza 101
Companheiro Espiritual 153
Conjuração Ritual (druida) 67
Conjuração Ritual (invocador) 119
Contrato da Cólera 119
Contrato da Preservação 119
Contrato Divino 119
criminoso, antecedente 179
dádiva do espírito 153
deserto, antecedente 178
deva 8
deva, antecedentes 180
deva, trilha exemplar 21
draconato, antecedentes 180
draconato, trilha exemplar 20
drow, antecedentes 181
druida, implementos 67, 206
eladrin, antecedentes 181
eladrin, trilha exemplar 19
elfo, antecedentes 181

elfo, trilha exemplar 24
em outro plano, antecedente 179
entre outra raça, antecedente 179
Equilíbrio da Natureza 67
erudito, antecedente 179
Escamas do Dragão 85
escudo do espírito 153, 154
espírito de cura 153, 154
Espírito Perseguidor 153
Espírito Protetor 153
Explosão Caótica 85
falar com os espíritos 153, 154
fazendeiro, antecedente 179
fanteiro, implementos 85, 203, 206
feral 10
feral, antecedentes 181
feral, trilha exemplar 27
floresta, antecedente 178
Fonte da Vida 101
Fonte de Magia 85
fonte de poder primitivo 5
Força Térrea 101
forma selvagem 67, 68
genasi, antecedentes 182
gnomo 12
gnomo, antecedentes 182
gnomo, trilha exemplar 22
golias 14
golias, antecedentes 182
golias, trilha exemplar, 18
golpe em fúria 33, 34
Guardião Primitivo 67
halfing, antecedentes 182
halfing, trilha exemplar 25
humano, antecedentes 183
humano, trilha exemplar 23
instrumentos musicais 51, 197, 209, 210, 211
invocador, implementos 119, 205, 206
jura de inimizade 137, 138
lâminas da canção 51, 203, 204
livros de rituais alternativos 211
Magia Dracônica 85
Magia Selvagem 85

manifestação do contrato 119
marinheiro, antecedente 180
meio-elfo, antecedentes 183
meio-orc 16
meio-orc, antecedentes 183
meio-orc, trilha exemplar 29
mercador, antecedente 180
militar, antecedente 180
montanha, antecedente 178
Multiclasse Versátil 51
nobre, antecedente 178
palavra majestosa 51, 52
palavras de amizade 51, 52
pantanal, antecedente 178
personagens pequenos 13
pobre, antecedente 178
Poder Caótico 85
Poder do Guardião 101
Poder Dracônico 85
Poder Ferino 33
Poder Irrestrito 85
poderes de forma guardiã 101
Predador Primitivo 67
presas do espírito 153, 154
presságio, antecedente 179
profecia, antecedente 179
Resiliência Dracônica 85
rico, antecedente 178
Sangue Selvagem 101
símbolos sagrados 137
tiefling, antecedentes 183
tiefling, trilha exemplar 26
totens 67, 153, 197, 207
Treinamento de Bardo 51
Triunfo do Nobre Nato 33
urbano, antecedente 178
varinhas 51
Versátil em Perícias 51
Vigor da Fúria Sangrenta 33
Virtude da Astúcia 51
Virtude da Bravura 51
Virtude de Bardo 51
xamã, implementos 153, 207



HERÓIS DE PODER PRIMITIVO E BRAVURA ANCESTRAL

De cidades esplendorosas e áreas selvagens sombrias surgem heróis valorosos para explorar o subterrâneo, acabar com os monstros e combater o mal.

Este suplemento para o *Livro do Jogador*® apresenta a fonte de poder primitivo, que canaliza as energias dos espíritos que preservam e sustentam o mundo. O *Livro do Jogador*® 2 introduz quatro classes ligadas à fonte de poder primitivo: o bárbaro, o druida, o guardião e o xamã. Ele também apresenta quatro novas classes arcanas ou divinas: o bardo, o feiticeiro, o invocador e o vingador.

Este livro é essencial para os jogadores de D&D®, pois contém diversas novas opções, incluindo novas raças, poderes, talentos, trilhas exemplares (até mesmo trilhas exemplares raciais), rituais e uma seção de antecedentes criada especialmente para ajudar os jogadores a desenvolverem a história e personalidade de seus personagens.

Outros produtos básicos para a 4ª edição de DUNGEONS & DRAGONS

Livro do Jogador®

Guia do Mestre®

Manual dos Monstros®



Devir
DEVIR LIVRARIA

14

NÃO
RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 14 ANOS

Contém: Assassinato e
agressão física

DEV218987200

ISBN: 978-857532-408-0



9 788575 324080