

PATHFINDER[®]

ROLEPLAYING GAME[™]

~~3.5 Survives!~~
3.5 Thrives!

CORE RULEBOOK

8.13.2009



ÍNDICE

CAPÍTULO	PÁGINA
RAÇAS	3
CLASSES	7
PERÍCIAS	46
TALENTOS	72
COMBATE	92
MÁGICAS	118
DOMÍNIOS	133
ESCOLAS ARCANAS	145
CLASSES DE PRESTÍGIO	149

Créditos à Comunidade [Pathfinder RPG Brasil](#)

RAÇAS

Do anão robusto ao elfo nobre, as raças do *Pathfinder RPG* são uma mistura diversa de culturas, atitudes e aparências. As raças a seguir são as mais comuns presentes em um mundo civilizado.

ANÕES

Freqüentemente chamado de “povo-robusto”, anões são uma raça antiga. Com uma altura de 30 centímetros abaixo da maioria dos seres humanos, eles compensam tendo os corpos mais largos em média, pois os anões têm quadris e ombros largos. Anões têm um amor por terra e pedra, fazendo deles ótimos escultores e mestres mineradores. Os anões são um povo resistente, capaz de suportar uma grande quantidade de castigo, tanto físico quanto mágico. Em geral, eles têm uma ganância por tesouros, especialmente metais preciosos e gemas. Anões são relativamente rabugentos baseados em uma dura realidade, mas quando estão de bom humor com uma cerveja na mão, sua gargalhada pode ser ouvida por uma boa distância.

Características Raciais dos Anões

+2 de Constituição, +2 de Sabedoria, –2 de Carisma: Os anões são tanto resistentes quanto sábios, mas também são meio rabugentos.

Médio: Anões são criaturas Médias, e não possuem bônus ou penalidade pelo seu tamanho.

Lento e Estável: Anões possuem 6 m de deslocamento base, porém sua velocidade nunca é modificada pela armadura ou carga.

Visão no Escuro 18 metros: Anões conseguem enxergar no escuro até 18 metros.

Ligação com Pedras: Anões tratam qualquer perícia de Profissão relacionada a pedras como uma perícia de classe. Além disso, eles recebem +2 de bônus nos testes da perícia Percepção para identificar trabalhos de pedra incomuns, como armadilhas e passagens secretas localizadas em paredes e chãos. Um anão que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Percepção como se estivesse procurando ativamente.

Sentidos Aguçados: Anões recebem +2 em todos os testes de Percepção baseados em tato e paladar.

Ganância: Anões tratam Avaliação como perícia de classe sempre que tentarem determinar o preço de itens não-mágicos que contenham gemas e metais preciosos.

Robusto: Anões recebem +2 de bônus racial em testes de resistência contra venenos, magias e habilidades similares a magia.

Familiaridade com armas: Anões sabem usar machado de batalha, picaretas pesadas e martelos de guerra, e tratam qualquer arma com a palavra “anão” no nome como arma comuns.

Ódio: Anões recebem +1 de bônus em jogada de ataque contra orcs e goblinóides devido ao treinamento especial contra esses inimigos odiados.

Treinamento Defensivo: Anões ganham +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante.

Estabilidade: Anões recebem +4 de bônus em sua manobra de combate para resistir a Encontrões ou Imobilização quando estiver em pé sobre o chão firme.

Idiomas: Anões começam o jogo falando Comum e Anão. Anões com valor de Inteligência elevado podem escolher os seguintes idiomas: Elemental, Gigante, Gnomo, Goblin, Orc e Subterrâneo.

Classe Favorecida: A classe favorecida dos anões é clérigo ou guerreiro. Esta escolha deve ser feita no 1º nível e não pode mais ser alterada.

ELFOS

Desde o início da história, os elfos têm observado as outras raças de suas florestas, observando-as crescer e prosperar, lutando através do barbarismo e da guerra. Os elfos são eternos ou quase isso, possuindo um período de vida que rivaliza até os mais poderosos dragões. Enquanto a maioria dos elfos vivem em terras florestais, outros vivem em grandes cidades élficas, cheias de pináculos graciosos que harmonizam com as árvores ao seu redor. Alguns elfos escolhem deixar sua espécie para trás e misturar-se com as outras raças, vivendo ao seu lado, porém nunca pertencendo a elas. Os elfos são artesões pacientes, gastando anos aperfeiçoando sua arte, seja na criação de espadas e armaduras, seja na poesia ou canções.

Características Raciais dos Elfos

+2 de Destreza, +2 de Inteligência, –2 de Constituição: Os elfos são graciosos, tanto no corpo quanto na mente, mas seu físico é frágil.

Tamanho Médio: Os elfos são criaturas Médias, não sofrendo bônus ou penalidade em pelo seu tamanho.

Deslocamento Normal: Os elfos têm um deslocamento base de 9 metros.

Visão na Penumbra: Os elfos podem enxergar duas vezes mais do que humanos em condições de iluminação precária.

Sentidos Aguçados: Os elfos recebem um bônus de +2 em testes de Percepção baseados em audição ou visão. Eles ainda podem fazer um teste de Percepção para detectar uma porta secreta se passarem a 3 metros de distância dela, mesmo que não estejam procurando-a.

Imunidades Élficas: Os elfos são imunes a magias com efeito de sono e ganham um bônus racial de +2 contra testes de resistência a encantamentos.

Magia Élfica: Os elfos recebem um bônus racial de +2 em testes de conjuração para ultrapassar resistência a magia. Além disso, elfos ganham +2 de bônus em teste de avaliação feitos para identificar as propriedades mágicas de um item.

Familiaridade com Armas: Os elfos tratam os arcos longos (incluindo os compostos), espadas longas, sabres e arcos curtos (incluindo as variações

compostas), e qualquer arma com a palavra “elfo” no nome como uma arma comum.

Idiomas: Os elfos começam o jogo falando Comum e Élfico. Elfos com valor de Inteligência elevado podem escolher os idiomas: Dracônico, Gnoll, Gnomo, Goblinóide, Orc e Silvestre.

Classe Favorecida: A classe favorecida de elfos é ranger ou mago. Após essa escolha ser feita no primeiro nível, ela não pode mais ser alterada.

GNOMOS

Onde os elfos possuem um laço com a natureza, os gnomos são vinculados com as fadas que habitam os locais mais tranquilos do mundo. Enquanto muitos podem parecer excêntricos e distantes, os gnomos que vivem ao lado de outras raças freqüentemente adotam um ofício ou profissão com entusiasmo obsessivo, utilizando essa paixão para se enraizarem no ambiente. Muito enxergam esses gnomos como excêntricos, já que suas paixões tendem a criar invenções, alquimia e outras aspirações técnicas. Aqueles que vivem com as fadas geralmente são o oposto, suas vidas são cheias de buscas fúteis, fazendo com que pareçam estranhos e inconstantes para observadores externos. Mesmo esses gnomos escolhem uma paixão ou outra, geralmente música, canção ou poesia. Alguns teorizam que sem paixão, um gnomo desaparece nos ermos para se unir as fadas para sempre.

Características Raciais do Gnomo

+2 de Constituição, +2 de Carisma, -2 de Força: Os gnomos são fisicamente fracos, mas são surpreendentemente resistentes e sua atitude faz com que sejam naturalmente agradáveis.

Tamanho Pequeno: Os gnomos são criaturas Pequenas, e ganham +1 de bônus de tamanho na sua CA, um +1 de bônus de tamanho em jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho em testes de Furtividade.

Deslocamento Lento: Os gnomos possuem o deslocamento base de 6 metros.

Visão na Penumbra: Os gnomos conseguem enxergar duas vezes mais do que humanos em condições de iluminação precária.

Sentidos Aguçados: Os gnomos recebem +2 de bônus em testes de Percepção baseados em faro ou tato.

Obsessivo: Os gnomos recebem +2 de bônus racial em uma perícia de Ofício ou Profissão da escolha deles.

Resistente a Ilusões: Os gnomos recebem +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias ou efeitos de ilusão.

Magia Gnoma: Os gnomos adicionam +1 à CD de qualquer teste de resistência contra magias de ilusão que conjurem. Gnomos com Carisma 11 ou maior também recebem as seguintes habilidade similares a magia: 1/dia – *falar com animais*, *globos de luz*, *prestidigitação* e *som fantasma*. O nível de conjurador é igual ao nível do gnomo. A CD para essas magias é igual a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do gnomo.

Familiaridade com Armas: Os gnomos tratam qualquer arma com a palavra “gnomo” em seu nome como uma arma comum.

Ódio: Os gnomos recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas humanóides dos subtipos réptil e goblin devido ao treino especial contra esses inimigos odiados.

Treinamento Defensivo: Os gnomos recebem +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante.

Idiomas: Os gnomos começam o jogo falando Comum, Gnomo e Silvestre. Os gnomos com valor de Inteligência elevado podem escolher os idiomas: Anão, Dracônico, Élfico, Gigante, Goblinóide e Orc.

Classe Favorecida: A classe favorecida dos gnomos é bardo ou feiticeiro. Após essa escolha ser feita no 1º nível, ela não pode mais ser alterada.

HALFLINGS

Convivendo ao lado de diversas outras raças, os halflings são parcialmente aceitos na maioria das sociedades. Apesar de seu papel variar imensamente da cidadania à escravidão, é seu espírito e senso de comunidade que os mantém reservados. Os halflings se importam imensamente com suas famílias, além de outras relações próximas, fazendo-os grandes amigos assim como inimigos implacáveis para aqueles que os enganam. Enquanto alguns halflings preferem se estabelecem em uma região, geralmente com outros de sua espécie e ampliar a família, outros sentem um grande desejo de viajar e se deslocam de lugar a lugar conforme seu humor e situações ditarem. Os halflings possuem uma perspectiva otimista relativa, sendo capazes de encontrar o lado bom de quase todas as situações. Isso, combinado com sua sorte fantástica, os torna relativamente destemidos, dispostos a arriscar suas vidas pela chance de uma aventura.

Características Raciais dos Halflings

+2 de Destreza, +2 de Carisma, -2 de Força: Os halflings são ágeis e determinados, mas sua pequena estatura os torna mais fracos que as demais raças.

Tamanho Pequeno: Os halflings são criaturas Pequenas, e ganham +1 de bônus de tamanho na sua CA, um +1 de bônus de tamanho em jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho em testes de Furtividade.

Deslocamento Lento: Os halflings têm um deslocamento base de 6 metros.

Sentidos Aguçados: Os halflings recebem um bônus de +2 em testes de Percepção baseados na audição.

Pés Firmes: Os halflings recebem um bônus racial de +2 em testes de Acrobacia e Escalar.

Sorte de Halfling: Os halflings recebem um bônus racial de +1 em todos os testes de resistência.

Destemido: Os halflings recebem um bônus racial de +2 em todos os testes de resistência contra medo. Este bônus se acumula com o bônus garantido pela Sorte de Halfling.

Familiaridade com Armas: Os halfling são proficientes com fundas e tratam qualquer arma

com a palavra “halfling” em seu nome como uma arma comum.

Idiomas: Os halflings começam o jogo falando Comum e Halfling. Halflings com valor de Inteligência elevado podem escolher os idiomas: Abissal, Anão, Élfico, Gnomo e Goblin.

Classe Favorecida: A classe favorecida dos halflings é bardo ou ladino. Após essa escolha ser feita no 1º nível, ela não pode mais ser alterada.

HUMANOS

De todas as raças, os humanos mostram a maior variedade. Eles são uma raça jovem pelos padrões dos elfos e anões, mas tem realizado muito em seu curto tempo. Cidades humanas pontuam a paisagem e seus reinos governam boa parte do mundo. Mesmo com todo seu poder, eles podem facilmente regredir a barbárie dentro de uma geração. Embora alguns lutem para fazer do mundo um lugar melhor, outros buscam conquistá-lo, reunindo grandes hostes para marchar contra seus vizinhos civilizados. Embora sua manufatura não se iguale a de muitas outras raças, os humanos são peritos em praticamente qualquer ofício imaginável. Não surpreende que se aventurar seja uma ocupação comum, já que muitos humanos têm uma curiosidade inata sobre o que se encontra além do próximo horizonte ou no fundo da masmorra mais próxima.

Características Raciais dos Humanos

+2 em uma Habilidade: Personagens humanos ganham +2 de bônus em uma habilidade a sua escolha na criação do personagem, representando sua variedade natural.

Tamanho Médio: Os humanos são criaturas Médias, não recebendo bônus ou penalidade em decorrência do seu tamanho.

Deslocamento Normal: Os humanos têm um deslocamento base de 9 metros.

Talento Adicional: Os humanos ganham um talento adicional no 1º nível.

Treinado: Os humanos ganham um ponto de perícia adicional no 1º nível e um ponto a cada outro nível que ganharem.

Treinamento com Arma: Os humanos são proficientes com uma arma comum a sua escolha, em adição as garantidas pela proficiência da classe. A arma é escolhida no 1º nível e não pode ser mudada.

Idiomas: Os humanos começam o jogo falando Comum. Humanos com valor de Inteligência elevado podem escolher qualquer idioma adicional (exceto idiomas secretos, como o Druidico).

Classe Favorecida: Os humanos podem escolher uma classe para ser a favorecida no 1º nível. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada.

MEIO-ELFOS

Nascidos a partir de pais humanos e elfos, os meio-elfos têm problemas de adaptação à sociedade de ambas as raças. Desde que os elfos e os seres humanos se encontraram pela primeira vez, houve meio-elfos. A maioria dos meio-elfos são filhos de

casais que amam os filhos e tendem de uma forma querem o melhor para sua própria vida. Meio-elfos tendem a seguir o caminho da sociedade que eles foram criados. Enquanto alguns são tipicamente humanos, tornando os meio-elfos apaixonados e enérgicos, alguns são criados nos clãs élficos, tornando-os mais reservados e deliberados. Em todo caso, características dos outros pais acabam aparecendo, não causando nenhum problema entre seus semelhantes. Tal como os seus antepassados humanos, os meio-elfos são qualificados em quase todas as tarefas. Os meio-elfos tendem a serem andarilhos, por acharem difícil pertencerem a qualquer lugar. Não é nenhuma surpresa, então, que um grande número de meio-elfos se dedique a uma vida de aventuras.

Características Raciais dos Meio-Elfos

+2 em uma Habilidade: Personagens meio-elfos recebem +2 de bônus em uma habilidade a sua escolha, para representar sua natureza variada.

Tamanho Médio: Os meio-elfos são criaturas Médias não recebendo bônus ou penalidades em decorrência de seu tamanho.

Deslocamento Normal: Os meio-elfos possuem o deslocamento base de 9m.

Visão na Penumbra: Os meio-elfos podem ver duas vezes mais que humanos em condições de iluminação precária.

Sentidos Aguçados: Os meio-elfos recebem um bônus de +2 nos testes de Percepção baseados em audição ou visão. Eles ainda podem fazer um teste de Percepção para detectar uma porta secreta se passarem a 3m dela, mesmo se não estiverem procurando-a.

Imunidades Élficas: Os meio-elfos são imunes as magias de efeito sono e ganham +2 contra magias de encantamento.

Adaptação: Os meio-elfos ganham o talento Foco em Perícia, como um bônus no 1º nível.

Sangue Élfico: Os meio-elfos contam como elfos para quaisquer efeitos determinados pela raça.

Idiomas: Os meio-elfos começam sabendo falar Comum e Élfico. Os que tiverem um bônus de Inteligência elevado podem pegar qualquer outro idioma (exceto idiomas secretos, como druidico).

Classe Favorecida: Os meio elfos escolhem sua classe favorecida no 1º nível. Após a escolha ser feita, não poderá ser alterada.

MEIO-ORCS

Nascidos de pais orcs e humanos, os meio-orcs são proscritos, encarados com medo, ódio e pena pela maioria do mundo civilizado. Os meio-orcs não são um novo fenômeno: na época em que os orcs e os humanos batalhavam interminavelmente, muitas pessoas que se viram apanhadas entre os dois extremos, foram vítimas de violências terríveis, tendo os meio-orcs como seu fruto. Enquanto hoje muitos meio-orcs compartilham esta história negra, outros vieram de comunidades inteiras de meio-orcs, reunidos pela sua linhagem comum. Os meio-orcs conservam muitas das características de seus

parentes menos civilizados, tendendo à violência da negra perspectiva de sua linhagem. De seu parentesco humano, os meio-orcs são abençoados com a vasta variedade de sentimentos. Enquanto estes estereótipos não forem universais, eles serão bastante comuns. Os meio-orcs nascidos em uma sociedade orc tendem a misturar-se, alcançando posições de respeito uma vez que consigam igualar fisicamente seus iguais. Aqueles nascidos em sociedades humanas freqüentemente se encontram alvos de preconceitos cruéis e são freqüentemente suspeitos quando um crime é descoberto. Apesar dessas diferenças, muitos meio-orcs voltam suas vidas para o crime ou para a aventura, onde sua combinação de força e sabedoria lhes cai muito bem.

Características Raciais dos Meio-Orcs

+2 de Força, +2 de Sabedoria, -2 de Inteligência: Os meio-orcs são fisicamente fortes e constantemente são atentos ao perigo, porém sua descendência orc afeta negativamente sua inteligência.

Tamanho Médio: Os meio-orcs são criaturas Médias, não recebendo bônus ou penalidade em decorrência do seu tamanho.

Deslocamento Normal: Os meio-orcs têm um deslocamento base de 9 metros.

Visão no Escuro: Os meio-orcs podem enxergar 18 metros no escuro.

Familiaridade em Arma: Os meio-orcs são proficientes em machado grande e falcione, e tratam qualquer arma com a palavra "orc" no nome como uma arma comum.

Ferocidade Orc: Uma vez por dia, quando um meio-orc é reduzido a menos de 0 pontos de vida, mas não é morto, ele consegue continuar lutando por mais uma rodada como se estivesse debilitado. No fim de sua rodada, a não se que seja levado a mais de 0 pontos de vida, ele imediatamente cai inconsciente e começa a morrer.

Sangue Orc: Os meio-orcs são considerados humanos e orcs para qualquer efeito relacionado à raça.

Idiomas: Os meio-orcs começam o jogo falando Comum e Orc. Meio-orcs com valor de Inteligência elevado podem escolher os idiomas: Abissal, Dracônico, Gigante, Goblinóide, Gnoll.

Classe Favorecida: A classe favorecida dos meio-orcs é bárbaro ou druida. Após essa escolha ser feita no 1º nível, ela não pode mais ser alterada.

CLASSE FAVORECIDA

Cada raça possui duas Classes Favorecida, representando sua afinidade natural para um específico conjunto de perícias e habilidades. Sempre que você alcançar um novo nível na classe Favorecida da sua raça, você ainda receberá +1 ponto de vida ou +1 ponto de perícia. Os humanos e meio-elfos freqüentemente recebem esses bônus, a menos que eles sejam multiclasse. Você não receberá este bônus ao receber níveis em uma classe de prestígio, independente de sua temática.

CLASSES

BÁRBARO

Tendência: Qualquer não leal.

Dado de Vida: d12.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do bárbaro são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia Por Nível: 4 + modificador de Int.

Tabela: O Bárbaro

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Movimento acelerado, fúria
2º	+2	+3	+0	+0	Poder de fúria, esquiva sobrenatural
3º	+3	+3	+1	+1	Sentir armadilha +1
4º	+4	+4	+1	+1	Poder de fúria
5º	+5	+4	+1	+1	Esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Poder de fúria, sentir armadilha +2
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Redução de dano 1/—
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Poder de fúria
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Sentir armadilha +3
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Redução de dano 2/—, poder de fúria
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Fúria maior
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Poder de fúria, sentir armadilha +4
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Redução de dano 3/—
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Vontade inabalável, poder de fúria
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sentir armadilha +5
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Redução de dano 4/—, poder de fúria
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Fúria incansável
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Poder de fúria, sentir armadilhas +6
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Redução de dano 5/—
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Fúria poderosa, poder de fúria

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os bárbaros possuem as seguintes características de jogo.

Usar Arma e Armadura: O bárbaro sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, armaduras médias e escudos (exceto o escudo de corpo).

Movimento Acelerado (Ext): O deslocamento do bárbaro é mais rápido do que o normal para sua raça em 3 m. Este benefício se aplica apenas quando não estiver utilizando armadura ou estiver utilizando armaduras leves ou médias, e não estiver carregando uma carga pesada. Aplique este bônus antes de modificar o deslocamento do bárbaro por qualquer carga carregada ou vestida.

Fúria (Ext): Um bárbaro é capaz de invocar reservas interiores de força e ferocidade, que o fornece proezas de combate adicionais. Iniciando no 1º nível, o bárbaro recebe um número de pontos de fúria igual a 4 + seu modificador de Constituição. A cada nível após o 1º, ele recebe um número adicional de pontos de fúria igual a 2 + seu modificador de Constituição. Aumentos temporários de Constituição, como aqueles recebidos pela fúria e magias como *vigor do urso*, não aumentam o

número total de pontos de fúria do bárbaro. O bárbaro precisa gastar um ponto de fúria para entrar em fúria e um ponto adicional no início de qualquer rodada gasta em fúria. Além disso, os pontos de fúria podem ser gastos para ativar poderes de fúria. O bárbaro pode entrar em fúria como uma ação livre. Os pontos de fúria são renovados após um descanso de 8 horas, apesar dessas horas não precisarem ser consecutivas.

Enquanto estiver em fúria, o bárbaro recebe +4 de bônus em sua Força e Constituição, assim com +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade. Além disso, ele sofre -2 de penalidade na Classe de Armadura. O aumento na Constituição garante ao bárbaro 2 pontos de vida por Dado de Vida, porém eles desaparecem quando a fúria termina e não são perdidos primeiramente como os pontos de vida temporários. Enquanto estiver em fúria, o bárbaro não consegue utilizar Qualquer perícia baseada em Carisma, Destreza ou Inteligência (exceto Acrobacias, Vôo, Intimidar e Cavalgar) ou qualquer habilidade que exija paciência ou concentração.

O bárbaro pode terminar sua fúria como uma ação livre e Estará fatigado durante um número de

rodadas igual a 2 vezes o número de pontos de fúria gastos durante a fúria. O bárbaro não consegue entrar em uma nova fúria enquanto estiver fatigado embora ele consiga entrar em fúria diversas vezes durante um único encontro ou combate.

Poderes de Fúria: Conforme o bárbaro receba experiência, ele aprende a trabalhar sua fúria de diversas maneiras. Começando no 2º nível, o bárbaro recebe um poder de fúria. Ele recebe um poder de fúria adicional a cada dois níveis de bárbaro após o 2º nível. O bárbaro consegue utilizar seus poderes de fúria apenas quando estiver em fúria, com cada poder consumindo um certo número de pontos de fúria. O bárbaro não pode selecionar um poder individual mais de uma vez. A menos que outra coisa seja dita, essas habilidades são ações rápidas que precisam ser realizadas no turno do bárbaro.

Nível	Poder de Fúria	Pontos Gastos
1º	Batida	4
1º	Esquiva Giratória	2
1º	Fúria Animal	2
1º	Golpe Poderoso	4
1º	Momento de Clareza	4
1º	Olhar Intimidante	4
1º	Passo Rápido	2/4/6
1º	Posição de Guarda	2
1º	Precisão Suprema	4
1º	Raiva Despertada	4
1º	Reflexos Acelerados	4
1º	Surto de Força	2
1º	Visão na Penumbra	2
1º	Visão Noturna	4
6º	Vigor Renovado	6
8º	Ataque Inesperado	8
8º	Balanço Poderoso	8
8º	Limpar a Mente	6
8º	Urro Apavorante	8
12º	Fúria Elemental	8
12º	Redução de Dano Aprimorada	4/8/12

Ataque Inesperado (Ext): O bárbaro consegue desferir um ataque adicional como parte de uma ação de ataque total com seu bônus mais elevado. Este ataque adicional não se acumula com *velocidade* ou outros efeitos similares. O bárbaro precisa estar no mínimo no 8º nível antes de selecionar este poder.

8 pontos de fúria.

Balanço Poderoso (Ext): O bárbaro automaticamente confirma a margem de ameaça de um sucesso decisivo. Este poder é utilizado como uma ação imediata uma vez que uma ameaça de sucesso decisivo foi determinada. O bárbaro precisa estar no mínimo no 8º nível antes de selecionar este poder.

8 pontos de fúria.

Batida (Ext): Todos golpeados pelos ataques corpo a corpo do bárbaro nesta rodada são

empurrados 1,5 m para trás, caso possível. Este poder é utilizado antes de quaisquer ataques serem feitos.

4 pontos de fúria.

Esquiva Giratória (Ext): O bárbaro recebe um bônus de esquiva em sua Classe de Armadura igual a ½ de seu nível de bárbaro durante 1 rodada contra ataques à distância.

2 pontos de fúria.

Fúria Animal (Ext): O bárbaro pode realizar um ataque de mordida utilizando seu bônus base de ataque total mais seu modificador de Força. Caso sua mordida acerte, ela causa 1d6 pontos de dano (assumindo que o bárbaro seja do tamanho Médio; 1d4 pontos de dano caso seja do tamanho Pequeno) mais o modificador de Força do bárbaro. O bárbaro consegue utilizar este poder enquanto estiver agarrando. Caso o ataque de mordida acerte, quaisquer testes de agarrar realizados contra o alvo nesta rodada possuem +2 de bônus.

2 pontos de fúria.

Fúria Elemental (Sob): Todos os Ataques do bárbaro causam 1d6 pontos de dano de energia adicionais durante 1 rodada. O tipo de energia precisa ser ácido, eletricidade, fogo ou frio. Este dano de energia não se acumula com o dano de energia causado por habilidades especiais de armas caso ele seja do mesmo tipo. O bárbaro precisa estar no mínimo no 12º nível antes de selecionar este poder.

8 pontos de fúria.

Golpe Poderoso (Ext): O bárbaro adiciona seu nível de bárbaro em uma jogada de dano. Este poder é utilizado como uma ação rápida antes da jogada para acertar ser feita.

4 pontos de fúria.

Limpar a Mente (Sob): O bárbaro pode jogar novamente um teste de resistência de Vontade caso tenha falhado. Este poder é utilizado como uma ação imediata após o teste ter falhado. O bárbaro precisa aceitar o Segundo resultado, mesmo que tenha sido pior. O bárbaro precisa estar no mínimo no 8º nível antes de selecionar este poder.

6 pontos de fúria.

Momento de Clareza (Ext): O bárbaro não sofre quaisquer penalidades da fúria durante 1 rodada. Isto inclui a penalidade na Classe de Armadura e a restrição de quais ações é consegues realizar.

4 pontos de fúria.

Olhar Intimidante (Ext): O bárbaro pode realizar um teste de Intimidar contra um adversário adjacente como uma ação livre. Caso o bárbaro desmoralize com sucesso seu oponente, o adversário ficará abalado durante 2d6 rodadas.

4 pontos de fúria.

Passo Rápido (Ext): O bárbaro recebe um bônus de melhoria em seu deslocamento durante 1 rodada igual a 3 m a cada 2 pontos de fúria gastos. Seu deslocamento não pode ser aumentado mais de 9 m dessa forma.

2, 4, ou 6 pontos de fúria.

Posição de Guarda (Ext): O bárbaro recebe um bônus de esquiva em sua Classe de Armadura igual a ½ de seu nível de bárbaro durante 1 rodada contra ataques corpo a corpo.

2 pontos de fúria.

Precisão Surpresa (Ext): O bárbaro adiciona seu nível de bárbaro em uma jogada de ataque. Este poder é utilizado como uma ação rápida antes da jogada de ataque.

4 pontos de fúria.

Raiva Despertada (Ext): O bárbaro pode entrar em fúria mesmo se estiver fatigado. Este poder é utilizado como uma ação livre quando o bárbaro entra em fúria.

4 pontos de fúria.

Redução de Dano Aprimorada (Ext): O bárbaro recebe redução de dano 1/— a cada 4 pontos de fúria gastos durante 1 rodada. Esta redução de dano se acumula com a redução de dano fornecida pelas suas características de classe. O bárbaro não pode aprimorar sua redução de dano para mais de 3/— com este poder. O bárbaro precisa estar no mínimo no 12º nível antes de selecionar esta habilidade.

4, 8, ou 12 pontos de fúria.

Reflexos Acelerados (Ext): O bárbaro consegue desferir um ataque de oportunidade adicional acima do limite normal de um por rodada. Este poder é utilizado como uma ação imediata quando um oponente realiza uma ação que provoca um ataque de oportunidade.

4 pontos de fúria.

Surto de Força (Ext): O bárbaro adiciona seu nível de bárbaro em um teste de Força ou em um teste de manobra de combate, ou a seu bônus de manobra de combate quando um oponente tentar realizar uma manobra contra ele. Este poder é utilizado como uma ação imediata.

2 pontos de fúria.

Urro Apavorante (Sob): O bárbaro solta um urro apavorante como uma ação padrão. Todos os inimigos até 9 m precisam realizar um teste de resistência de vontade (CD igual a 10 + ½ do nível de bárbaro + o modificador de Força do bárbaro) ou ficarão apavoradas durante 1d4+1 rodadas. Uma vez que um inimigo tenha realizado um teste de resistência contra o urro apavorante (tenha obtido sucesso ou não) ele ficará imune a este poder durante 24 horas. O bárbaro precisa ter o poder de fúria olhar intimidante para selecionar este poder de

fúria. O bárbaro precisa estar no mínimo no 8º nível antes de selecionar este poder.

8 pontos de fúria.

Vigor Renovado (Sob): O bárbaro cura 1d8 pontos de dano + seu modificador de Constituição. Este poder é utilizado como uma ação padrão. O bárbaro precisa estar no mínimo no 6º nível antes de selecionar este poder.

6 pontos de fúria.

Visão na Penumbra (Ext): Os sentidos do bárbaro repentinamente se aguçam e ele recebe visão na penumbra durante 1 rodada.

2 pontos de fúria.

Visão Noturna (Ext): Os sentidos do bárbaro se aguçam incrivelmente enquanto estiver em fúria e ele recebe visão no escuro 18 m durante 1 rodada. O bárbaro precisa possuir visão na penumbra como poder de fúria ou como característica racial para selecionar este poder de fúria.

4 pontos de fúria.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 2º nível, o bárbaro conserva seu bônus de Destreza na CA (caso possua) mesmo que tenha sido surpreendido ou atacado por um inimigo invisível. Ele ainda perderá seu bônus de Destreza na CA caso seja imobilizado. Caso o bárbaro já possua esquiva sobrenatural de uma classe diferente, ele automaticamente recebe esquiva sobrenatural aprimorada (veja abaixo) a invés disso.

Sentir Armadilhas (Ext): No 3º nível, o bárbaro recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques realizados por armadilhas. Esses bônus aumentam +1 a cada três níveis de bárbaro após o 3º (6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível). Os bônus de sentir armadilhas recebidos de outras classes se acumulam.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 5º nível, o bárbaro não pode mais ser flanqueado. Essa defesa impede que um ladino utilize sua habilidade de ataque furtivo por flanquear o bárbaro, a menos que o atacante possua no mínimo quatro níveis de ladino acima do que o alvo possua em níveis de bárbaro. Caso o personagem já possua esquiva sobrenatural de uma outra classe, o personagem recebe automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada ao invés disso, e os níveis das classes que fornecem esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo que um ladino precisa possuir para flanquear o personagem.

Redução de Dano (Ext): No 7º nível, o bárbaro recebe redução de dano. Subtraia 1 do dano que o bárbaro sofre cada vez que ele é atingido por uma arma ou ataque natural. No 10º nível, e a cada três níveis de bárbaro após (13º, 16º e 19º nível), esta redução de dano aumenta em 1 ponto. A redução de dano pode reduzir o dano a 0, mas não abaixo de 0.

Fúria Maior (Ext): No 11º nível, quando o bárbaro entra em fúria, ele pode escolher entrar em

uma fúria maior. Os bônus em sua Força e Constituição aumentam para +6 e o bônus de moral em seus testes de resistência de Vontade aumentam para +3. O bárbaro precisa gastar 2 pontos de fúria para entrar em fúria maior por rodada para manter sua fúria.

Vontade Inabalável (Ext): Enquanto estiver em fúria, um bárbaro de 14º nível ou mais recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Vontade para resistir a magias de encantamento. Este bônus se acumula com todos os outros modificadores, incluindo bônus de moral nos testes de resistência de Vontade que ele recebe durante sua fúria.

Fúria Poderosa (Ext): No 20º nível, quando o bárbaro entra em fúria, ele pode escolher entrar em fúria poderosa.

Os bônus em sua Força e Constituição aumentam para +8 e o bônus de moral em seus testes de resistência de Vontade aumentam para +4.

O bárbaro precisa gastar 3 pontos de fúria para entrar em fúria maior por rodada para manter sua fúria.

Fúria Incansável (Ext): A partir do 17º nível, o bárbaro não ficará mais fatigado no final de sua fúria.

BARDO

Tendência: qualquer.

Dado de vida: d8.

PERÍCIA DE CLASSE

As perícias de classe do bardo são: Acrobacia (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Arte da Fuga (Des), Conhecimentos (Todos), Falar Idiomas (Int), Percepção (Sab), Atuação (Car), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Prestidigitação (Des), Furtividade (Des), Usar Instrumentos Mágicos (Car) e Identificar Magia (Int).

Pontos de Perícia por nível: 6 + modificador de Int.

Tabela: O Bardo

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+0	+2	+2	Conhecimento Bardo, Musica de Bardo, Truques, <i>Musica de Proteção, Distração, Fascinar</i> , Inspirar Coragem +1	1	-	-	-	-	-
2º	+1	+0	+3	+3	Versado	2	-	-	-	-	-
3º	+2	+1	+3	+3	<i>Inspirar Competência</i>	3	-	-	-	-	-
4º	+3	+1	+4	+4	-	3	1	-	-	-	-
5º	+3	+1	+4	+4	Inspirar Coragem+2, Mestre do Conhecimento 1/dia	4	2	-	-	-	-
6º	+4	+2	+5	+5	<i>Sugestão</i>	4	3	-	-	-	-
7º	+5	+2	+5	+5	-	4	3	1	-	-	-
8º	+6/+1	+2	+6	+6	<i>Réquiem do Medo, Performance da Discórdia</i>	4	4	2	-	-	-
9º	+6/+1	+3	+6	+6	<i>Inspirar Grandeza</i>	5	4	3	-	-	-
10º	+7/+2	+3	+7	+7	-	5	4	3	1	-	-
11º	+8+3	+3	+7	+7	Inspirar Coragem +3, Mestre do Conhecimento 2/dia	5	4	4	2	-	-
12º	+9/+4	+4	+8	+8	<i>Melodia da Liberdade, Musica de Descanso</i>	5	5	4	3	-	-
13º	+9/+4	+4	+8	+8	-	5	5	4	3	1	-
14º	+10+5	+4	+9	+9	<i>Melodia do Desespero, Atuação Paralisante</i>	5	5	4	4	2	-
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	<i>Inspirar Heroísmo</i>	5	5	5	4	3	-
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	-	5	5	5	4	3	1
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Inspirar Coragem +4, Mestre do Conhecimento 3/dia	5	5	5	4	4	2
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	<i>Sugestão em Massa</i>	5	5	5	5	4	3
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Faz-Tudo	5	5	5	5	5	4
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	<i>Atuação Mortal</i>	5	5	5	5	5	5

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os bardos possuem as seguintes características de jogo.

Usar armas e armaduras: O bardo sabe usar todas as armas simples, mais espada longa, sabre, porrete, espada curta, e chicote. Bardos também sabem usar armaduras leves e escudos (exceto escudos de corpo). O bardo pode conjurar magias enquanto usa armaduras leves e escudos, sem que isso acarrete na chance de falha de magia arcana. No entanto o bardo ainda recebe a chance normal de falha ao usar uma armadura média ou pesada ou escudos caso a magia possua componentes somáticos. Um bardo multiclasse recebe a chance de falha de magia arcana normal para magias recebidas de outras classes.

Magias: O bardo conjura magias arcanas, escolhidas da lista de magias do bardo. Ele pode conjurar apenas magias que ele conheça sem prepará-las com antecedência. Toda magia de bardo possui um componente verbal (cantando, recitando ou tocando). Para aprender uma magia o bardo precisa de um valor de carisma igual à no mínimo 10+ o nível da magia. A classe de dificuldade para resistir a uma magia de bardo é igual a 10+ nível da magia + modificador de Carisma do bardo.

Assim como outros conjuradores o bardo só pode conjurar um número determinado de magias por dia. Seu número de magias diárias é dado na tabela 4-3. Ele ainda recebe magias adicionais por um alto valor em carisma.

Magias conhecidas

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

A seleção de magias do bardo é extremamente limitada. Um bardo começa conhecendo quatro magias de nível 0 e 2 duas magias de 1º nível a sua escolha. A cada novo nível o bardo recebe uma ou mais magias, indicado na tabela 4-4 (ao contrário do limite diário o número de magias conhecidas pelo bardo não é afetado pelo seu valor de carisma. Os números na tabela 4-4 são fixos).

Ao alcançar o 5º nível, e a cada 3 níveis seguintes (8º, 11º e assim por diante), o bardo pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma que ele já conheça. Como efeito o bardo “perde” uma magia antiga em troca de uma nova. A nova magia do bardo deve ser de nível equivalente ao da magia trocada, e deve ser no mínimo 2 níveis menor do que a magia de maior nível que o bardo pode conjurar. O bardo pode trocar apenas uma única magia a cada nível, e precisa escolher trocar ou não a magia no momento em que ganha novas magias conhecidas para o nível.

Como visto acima, o bardo não precisa preparar suas magias adiantado. Ele pode conjurar qualquer magia que ele conheça a qualquer momento, assumindo que ele ainda não tenha esgotado seu limite diário de magias para aquele nível de magia.

Conhecimento Bardo: No 1º nível o bardo escolhe uma perícia de conhecimento. Ele ganha um ponto de perícia extra para usar com aquela perícia e um ponto adicional cada vez que ganha um nível. O bardo ainda adiciona ½ do seu nível (mínimo 1) a todos os testes de conhecimento e pode fazer tais testes mesmo que não seja treinado.

Música de bardo: uma vez por dia a cada nível, um bardo é capaz de usar sua música ou poesia para produzir um feito mágico nas pessoas ao seu redor (incluindo o próprio bardo se desejado).

Mesmo que essas habilidades estejam englobadas na categoria “música de bardo” e a descrição indique necessidade de cantar ou tocar um instrumento, elas podem ser ativadas por meio da poesia recitada, cantigas, canções líricas, melodias, assobios, instrumentos ou música instrumental acompanhada de um discurso. Cada habilidade exige um nível mínimo de bardo e graduações mínimas em atuação: se o bardo não atender os pré-requisitos em uma perícia atuação (pelo menos), ele não adquire a habilidade musical de bardo até possuir as graduações necessárias.

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

Nível	Música de Bardo	Gradações em Atuação
1º	Música de Proteção	1 ou +
1º	Distração	1 ou +
1º	Fascinar	1 ou +
1º	Inspirar Coragem	1 ou +
3º	Inspirar Competência	3 ou +
6º	Sugestão	6 ou +
8º	Réquiem do Medo	8 ou +
8º	Performance da Discórdia	8 ou +
9º	Inspirar Grandeza	9 ou +
12º	Melodia da Liberdade	12 ou +
12º	Melodia do Descanso	12 ou +
14º	Melodia do Desespero	14 ou +
14º	Atuação Paralisante	14 ou +
15º	Inspirar Heroísmo	15 ou +
18º	Sugestão em Massa	18 ou +
20º	Atuação Mortal	20 ou +

Música de Proteção (Sob): Um bardo com uma ou mais graduações em atuação pode usar sua música ou canção para contra atacar efeitos mágicos que dependam do som (mas não magias que apenas possuam componentes verbais). A cada rodada da música de proteção, o bardo faz um teste de atuação. Qualquer criatura a 9m do bardo (incluindo o bardo) que seja alvo de uma magia com efeito sônico ou que dependa da linguagem, pode usar o teste de atuação do bardo no lugar do seu próprio teste de resistência se, após a jogada do teste de resistência, o teste de atuação tiver sido maior. Se a criatura no alcance da magia já estiver sobre algum efeito sônico ou que dependa da linguagem, ela ganha direito a um novo teste feito com a perícia atuação do bardo. Música de proteção não funciona com efeitos que não permitam testes para resistir ao efeito. O bardo pode manter a música de proteção por 10 rodadas. O bardo pode usar essa habilidade usando a perícia atuação (teclado, percussão, sopro, cordas ou canto).

Distração (Sob): Um bardo com 1 ou mais graduações em atuação pode usar sua música para anular efeitos mágicos que dependam da visão. A cada rodada que ele use distração, ele faz um teste de atuação. Qualquer criatura a 9m do bardo (incluindo o bardo) que esteja sobre o efeito de uma ilusão (idéia) ou ilusão (padrão) pode usar o teste de atuação do bardo no lugar do seu teste de resistência, se o bardo obtiver um resultado superior ao teste de resistência. Se uma criatura no alcance da distração já estiver sobre um efeito de ilusão ela ganha um outro teste de resistência, mas deverá usar o teste de atuação do bardo, e ganha um novo teste a cada rodada, essa habilidade não funciona em efeitos que não permitam teste de resistência. O bardo pode manter essa habilidade por 10 rodadas. Essa habilidade pode ser usada usando a perícia atuação (drama, comédia, dança ou oratória).

Fascinar (SM): Um bardo com 1 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para fascinar uma ou mais criaturas. Cada criatura a ser fascinada deve estar a 27m, ser capaz de ouvir e ver o bardo, e prestar atenção nele. O bardo precisa

ser capaz de ver a criatura também. A distração de um combate ou qualquer perigo próximo impede essa habilidade de funcionar. Para cada 3 níveis acima do 1º o bardo é capaz de fascinar uma criatura extra com um único uso dessa habilidade.

Para usar essa habilidade o bardo faz um teste de atuação. O resultado é a dificuldade do teste de vontade que cada criatura afetada deve fazer para resistir. Caso a criatura tenha sucesso no teste de resistência o bardo não pode tentar fasciná-la novamente por 24 horas. Se o teste de resistência falhar, a criatura sente e ouve o bardo silenciosamente, não fazendo mais nada, enquanto o bardo continuar a tocar e se concentrar (por um Máximo de rodadas igual ao nível do bardo). Enquanto fascinado, um alvo sofre -4 de penalidade em testes de perícia feitos por reflexo, como testes de percepção. Qualquer ameaça potencial faz com que o bardo tenha que fazer um novo teste de perícia e permite a criatura um novo teste de resistência com uma CD igual ao resultado do novo teste de atuação.

Qualquer ameaça óbvia como alguém desembainhando uma arma, ou conjurando uma magia, ou mirando uma arma a distância, quebra o efeito automaticamente. Fascinar é um efeito de encantamento (compulsão).

O bardo pode usar essa habilidade com qualquer atuação.

Inspirar Coragem (Sob): Um bardo com 1 ou mais graduações em atuação pode usar sua música para inspirar coragem em seus aliados (incluindo ele mesmo), Amparando-os contra o medo e aprimorando suas habilidades de combate. Para ser afetado o aliado precisa ouvir o bardo cantar. O efeito permanece ativo enquanto a atuação do bardo continuar e 5 rodadas após ela terminar. Os aliados afetados recebem +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de encantamento e medo e +1 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano. No 8º nível, e a cada 6 níveis de bardo subsequentes, esse bônus aumenta em 1 ponto (+2 no 8º, +3 no 14º e +4 no 20). Inspirar coragem é um efeito de ação mental. O bardo pode usar essa habilidade com qualquer tipo de atuação.

Inspirar Competência (Sob): Um bardo de 3º nível ou maior com 3 ou mais graduações em atuação pode usar sua música de bardo para ajudar um aliado a ser bem sucedido em uma tarefa. O aliado deve estar a 9m e conseguir ver e ouvir o bardo. O bardo também precisa ser capaz de ver o aliado. O aliado ganha +2 de bônus de competência em testes de perícia com uma perícia em particular enquanto continuar a ouvir a música do bardo. Certas utilizações dessa habilidade são inúteis, como uma tentativa de se esgueirar furtivamente. O Efeito dura enquanto o bardo se concentrar, até um Máximo de 2 minutos. O bardo não pode usar essa habilidade em si mesmo. Inspirar competência é um efeito de ação mental. O bardo pode usar essa habilidade com qualquer tipo de atuação.

Sugestão (SM): Um bardo de 6º nível ou maior, com 6 ou mais graduações em atuação pode fazer

uma *sugestão* (como na magia) a uma criatura que já esteja fascinada (veja acima).

Usar essa habilidade não quebra a concentração do bardo no efeito de fascinar, nem permite um segundo teste contra o mesmo.

Fazer uma sugestão não conta no limite diário de músicas de bardo. Um teste de vontade (CD 10+ ½ do nível de ardo + modificador de Car do bardo) nega o efeito. Essa habilidade afeta apenas uma criatura (veja sugestão em massa, abaixo). Sugestão é um efeito de encantamento (compulsão), e um efeito de ação mental dependente da linguagem. Um bardo pode usar essa habilidade com qualquer tipo de atuação.

Réquiem do Medo (Sob): Um bardo de 8º nível ou maior com 8 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para criar uma sensação de medo crescente em seus inimigos, fazendo com que eles recebam diversas penalidades. Para ser afetado, um inimigo precisa ser capaz de ouvir a atuação do bardo e estar a 9m. O efeito dura enquanto o inimigo ouvir e permanecer a 9m do bardo, e permanece por mais 3 rodadas após o bardo parar de tocar ou o inimigo deixar a área. Inimigos afetados estão abalados e sofrem -2 de penalidade em testes de habilidade, jogadas de ataque, testes de resistência e de perícia.

Um bardo pode usar essa habilidade usando atuação (percussão, sopro, cordas, cantos ou instrumentos de teclado).

Performance da Discórdia (Sob): Um bardo de 8º nível ou maior, com 8 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para fazer com que inimigos fiquem confusos. Para ser afetado, um inimigo precisa estar a 9m do bardo e ser capaz de vê-lo e ouvi-lo. O efeito dura enquanto o inimigo ver o bardo e permanecer a 9m. Para usar essa habilidade o bardo faz um teste de atuação. O resultado do teste é a CD para o teste de vontade de cada criatura afetada, o bardo não pode tentar confundir uma criatura novamente usando performance da discórdia por 24 horas. Se o teste de resistência falhar, a criatura se torna confusa enquanto o bardo continuar sua atuação (até um Máximo de 1 rodada por nível de bardo). É permitido a uma criatura, no final de sua rodada, um novo teste de resistência para superar o efeito, tornando-se assim imune a performance discordante por 24 horas, caso tenha sucesso. O bardo pode usar essa habilidade usando atuação (Dramaturgia, dança, ou oratória).

Inspirar Grandeza (Sob): Um bardo de 9º nível ou maior com 9 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para inspirar grandeza em si mesmo ou em um único aliado a 9m, aprimorando sua capacidade de combate. Para cada 3 níveis que o bardo possua acima do 9º, ele pode escolher um aliado adicional com um único uso dessa habilidade (dois no 12º nível, 3 no 15º e 4 no 18º). Para inspirar grandeza, o bardo deve realizar uma atuação e o aliado precisa ouvir ou ver essa atuação. Os efeitos duram enquanto o aliado for capaz de ver a atuação e por 5 rodadas após o fim dela. Uma criatura

inspirada ganha 2 dados de vida (d10s), e os pontos de vida temporários proporcionais (aplique o modificador de constituição, se houver, aos DVs), +2 de bônus de competência em jogadas de ataque, e +1 de bônus de competência em testes de fortitude. Os Dados de Vida adicionais contam como dados de vida regulares para determinar o efeito de magias que dependam dos DVs. Inspirar grandeza é um efeito de ação mental. O bardo pode usar essa habilidade com qualquer tipo de atuação.

Melodia da Liberdade (SM): Um bardo de 12º nível ou maior, com 12 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para criar um efeito equivalente à magia *cancelar encantamento* (nível de conjurador igual ao nível de bardo). Usar essa habilidade requer 1 minuto de concentração ininterrupta e musica, e funciona em um único alvo a 9m. O bardo não pode usar a *melodia da libertação* em si mesmo. O bardo pode usar essa habilidade com atuação (instrumentos de teclado, sopro, cordas ou canto).

Música de Descanso (SM): Um bardo de 12º nível ou maior com 12 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para criar um efeito equivalente a curar ferimentos leves em massa (nível de conjurador igual ao nível de bardo). Essa habilidade também remove as condições fatigado, abalado e enjoado de todos aqueles afetados. Usar essa habilidade requer 1 minuto de concentração ininterrupta e atuação, e funciona em todos os alvos a 9m. O bardo pode usar essa habilidade com atuação (drama, dança ou oratória).

Melodia do Desespero (SM): Um bardo de 14º nível ou maior com 14 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para causar medo em seus inimigos. Para ser afetado, um inimigo precisa ser capaz de ouvir a atuação do bardo e estar a 9m. Para usar essa habilidade, o bardo faz um teste de atuação. O resultado do teste é a CD para o teste de vontade de cada criatura afetada. Se uma criatura obtiver sucesso no teste, se torna imune aos efeitos de *Melodia do Desespero* por 24 horas. Se o teste falhar, a criatura fica amedrontada por 1d4 rodadas + o modificador de carisma do bardo. O bardo pode usar essa habilidade utilizando atuação (instrumentos de teclado, percussão, sopro, cordas ou canto).

Atuação Paralisante (SM): Um bardo de 14º nível ou maior com 14 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para paralisar inimigos. Para ser afetado, um inimigo precisa ser capaz de ver a atuação do bardo e estar a 9m dele. Para usar essa habilidade, o bardo faz um teste de atuação. O resultado é igual a CD do teste de vontade para cada criatura afetada. Se uma criatura for bem sucedida no teste de resistência, se torna imune aos efeitos de *Atuação Paralisante* por 24 horas. Caso a criatura falhe no teste de resistência, fica paralisada por um número de rodadas igual ao nível do bardo. No final de seu turno, uma criatura afetada pode fazer um novo teste de vontade para superar o efeito, tornando-se assim, imune aos efeitos de *Atuação*

Paralisante por 24 horas. O bardo pode usar essa habilidade com atuação (drama, dança oratória).

Inspirar Heroísmo (Sob): Um bardo de 15º nível ou maior com 15 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para inspirar um tremendo heroísmo em si mesmo ou em um único aliado a 9m. Para cada 3 níveis de bardo acima do 15º, ele pode inspirar uma criatura adicional. Para inspirar heroísmo, o bardo precisa realizar uma atuação e o aliado deve ser capaz de presenciar a performance por uma rodada completa. Uma criatura inspirada ganha +4 de bônus de moral em testes de resistência e +4 de bônus de esquiva na armadura. O efeito dura enquanto o aliado puder ver a atuação e por mais 5 rodadas após o término da mesma. Inspirar heroísmo é um efeito de ação mental. O bardo pode usar essa habilidade com qualquer tipo de atuação.

Sugestão em massa (SM): Essa habilidade funciona como *sugestão* (veja acima), exceto que um bardo de 18º nível ou superior com 18 ou mais graduações em atuação pode fazer uma sugestão simultânea a qualquer número de criaturas que já estejam fascinadas. Sugestão em massa é um efeito de ação mental dependente da linguagem e um encantamento (compulsão). O bardo pode usar essa habilidade com qualquer tipo de atuação.

Atuação Mortal (Sob): Um bardo de 20º nível ou superior com 20 ou mais graduações em atuação pode usar sua habilidade para fazer com que um inimigo morra de êxtase ou tristeza. Para ser afetado, o alvo precisa ser capaz de ver e ouvir a atuação do bardo e estar a 9m. Para usar essa habilidade o bardo faz um teste de atuação. O resultado é a CD para o teste de vontade que cada criatura deve realizar para resistir ao efeito. Se a criatura for bem sucedida no teste, ela ainda fica

atordoada por 1d4 rodadas e o bardo não pode usar a atuação mortal novamente nessa criatura por 24 horas. Se o teste de resistência falhar, o alvo morre. O bardo pode usar essa habilidade com qualquer tipo de atuação.

Truques (SM): O bardo conhece certo número de truques. Ele pode conjurar essas magias à vontade como uma habilidade similar à magia. O número de truques conhecidos pelo bardo pode ser visto na tabela 4-4 abaixo de magias conhecidas do nível 0º. Truques são tratados como qualquer outra magia conjurada pelo bardo para calcular duração e outras variações que dependam do nível.

Versado (Ext): A partir do 2º nível, o bardo se torna resistente à atuação de outros bardos. Ele ganha +4 de bônus em testes de resistência para resistir a atuações de bardo, efeitos sônicos e dependentes do idioma.

Mestre do Conhecimento (Ext): No 5º nível, o bardo se torna um mestre do conhecimento e pode escolher 10 em qualquer teste de perícia conhecimento na qual ele possua graduações. O bardo pode decidir não escolher 10 e pode realizar o teste normalmente. Adicionalmente o bardo pode, uma vez por dia, escolher 20 em qualquer teste de perícia conhecimento com uma ação padrão. Ele pode usar essa habilidade uma vez mais para cada 6 níveis acima do 5º, até um Máximo de três vezes por dia no 17º nível.

Faz-Tudo (Ext): No 19º nível o bardo pode usar qualquer perícia, mesmo que ela exija treinamento. Adicionalmente, todas as perícias são agora consideradas perícia de classe. Se o bardo tiver mais de 5 graduações em uma perícia, ele pode escolher 10 em qualquer teste, mesmo que isso normalmente não seja permitido.

CLÉRIGO

Tendência: A tendência do clérigo precisa estar até “um passo” da tendência de sua divindade, ou seja, ela pode diferir um passo no eixo Leal-Caótico ou no eixo Bem-Mal, mas não em ambos.

Dado de Vida: d8.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do clérigo são: Avaliação (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (nobreza) (Int), Conhecimento (os Planos), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Car), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Linguística (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sabedoria).

Pontos de Perícia Por Nível: 2 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os clérigos possuem as seguintes características de jogo.

Usar Arma e Armadura: O clérigo sabe usar todas as armas simples e todos os tipos de armaduras e escudos (exceto o escudo de corpo).

Aura (Ext): O clérigo de uma divindade caótica, maligna, benigna ou leal possui uma aura ponderosa particular correspondente à tendência de sua divindade (veja a magia *detectar o mal* para maiores detalhes).

Magias: O clérigo conjura magias divinas selecionadas da lista de magias do clérigo. Sua

Tendência, contudo, pode restringi-lo de conjurar determinadas magias contrárias às suas crenças morais e éticas; veja Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem, a seguir. O clérigo precisa escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, o clérigo precisa possuir no mínimo um valor de Sabedoria igual a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra as magias do clérigo equivale a 10 + o nível da magia + o modificador de Sabedoria do clérigo.

Tabela: O Clérigo

Nível	Bônus Base					Magias por Dia									
	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+2	+0	+2	Canalizar energia, poderes de domínio, orações	3	1								
2º	+1	+3	+0	+3	Poderes de domínio	4	2								
3º	+2	+3	+1	+3	-	4	2	1							
4º	+3	+4	+1	+4	Poderes de domínio	4	3	2							
5º	+3	+4	+1	+4	-	4	3	2	1						
6º	+4	+5	+2	+5	-	4	3	3	2						
7º	+5	+5	+2	+5	-	4	4	3	2	1					
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Poderes de domínio	4	4	3	3	2					
9º	+6/+1	+6	+3	+6	-	4	4	4	3	2	1				
10º	+7/+2	+7	+3	+7	-	4	4	4	3	3	2				
11º	+8/+3	+7	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1			
12º	+9/+4	+8	+4	+8	Poderes de domínio	4	4	4	4	3	3	2			
13º	+9/+4	+8	+4	+8	-	4	4	4	4	4	3	2	1		
14º	+10/+5	+9	+4	+9	-	4	4	4	4	4	3	3	2		
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	-	4	4	4	4	4	4	3	2	1	
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Poderes de domínio	4	4	4	4	4	4	3	3	2	
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Poderes de domínio	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Assim como os demais conjuradores, o clérigo consegue conjurar apenas um determinado número de magias de cada nível de magia por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela: O Clérigo. Além disso, ele recebe magias adicionais caso possua um valor alto de Sabedoria.

Os clérigos meditam ou rezam para receber suas magias. Cada clérigo precisa determinar um horário na qual ele gastará 1 hora por dia em contemplação ou súplica para recuperar suas magias diárias. O tempo gasto descansando não afeta a capacidade do clérigo de escolher e preparar suas magias. O clérigo pode preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do clérigo, considerando que ele possa conjurar magias daquele nível, mas ele precisa escolher quais magias preparar durante sua meditação diária.

Canalizar Energia (Sob): Todos os clérigos, independente de sua tendência, possuem o poder de afetar criaturas mortas vivas ao canalizar o poder de sua fé através de seu símbolo sagrado (ou profano). Este poder também cura ou danifica criaturas vivas dentro de raio de efeito.

Um clérigo benigno (ou um clérigo neutro que venera uma divindade benigna) canaliza energia positiva, danificando criaturas mortas vivas e obrigando-as a fugir. Um clérigo maligno (ou um clérigo neutro que venera uma divindade maligna) canaliza energia negativa, curando mortos vivos e obrigando-os a servi-los. Um clérigo neutro de uma divindade neutra deve escolher se ele irá canalizar energia positiva ou negativa. Uma vez que esta escolha tenha sido feita, não poderá mais ser revertida. Esta decisão também determina se o

poderá converter espontaneamente magias de curar ou infligir (veja conversão espontânea).

O clérigo pode canalizar energia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Poderes de Domínio (Sob): Cada clérigo precisa escolher uma divindade. Cada divindade possui um número de domínios associados com sua fé, e seus clérigos precisam escolher dois desses domínios para se focalizar. Cada domínio fornece um número de poderes de domínio dependendo do nível do clérigo, assim como um número de magias adicionais. O clérigo recebe ambos da lista de poderes e magias adicionais fornecidos pelos seus domínios a cada nível listado.

Caso seu clérigo não seja devotado a uma divindade em particular, você ainda deve selecionar dois domínios para representar sua inclinação espiritual.

Orações (SM): Os clérigos conseguem preparar um número de orações, ou magias de nível 0 a cada dia. Ele consegue conjurar essas magias sem limites de uso diário como habilidades similares a magia. O número de orações que o clérigo consegue preparar a cada dia é descrito na Tabela: O Clérigo, dentro do espaço "Magias por Dia". Orações são consideradas como quaisquer outras magias conjuradas pelo clérigo em termos de duração e outras variações baseadas no nível. As orações não podem ser canalizadas através de conversão espontânea.

Conversão Espontânea: Um clérigo benigno (ou um clérigo neutro que venera uma divindade benigna) consegue canalizar a energia de magias preparadas e transformá-las em magias de cura, mesmo que não as tenha preparado com antecedência. O clérigo pode "perder" qualquer

Nota dos Desenvolvedores: Orações

Ao fornecer aos clérigos a habilidade de conjurar orações sem limites de uso diário, seria importante remover a magia *curar ferimentos mínimos* do jogo para mantê-los equilibrados e para prevenir que eles curem todos até seus pontos de vida totais entre cada luta. Ao invés disso, nós substituímos *curar ferimentos mínimos* por *estabilizar* e *infligir ferimentos mínimos* por *sangrar*.

magia preparada que não seja uma oração para conjurar qualquer magia de *cura* no mesmo nível ou inferior (uma magia de *cura* é qualquer magia com “*cura*” em seu nome).

Um clérigo maligno (ou um clérigo neutro que venera uma divindade maligna) não consegue converter magias Preparadas em magias de *cura*, mas consegue converte-las em magias de *infligir* (uma magia de *infligir* é qualquer magia com “*infligir*” em seu nome).

Um clérigo que não seja nem benigno nem maligno na qual venera uma divindade nem benigna nem maligna, consegue converter magias em magias de *cura* ou de *infligir* (à escolha do jogador). Uma vez que o jogador fez sua escolha, ela não pode ser revertida. Esta escolha também determina se o clérigo expulsa ou comanda mortos vivos (veja canalizar energia).

DRUIDA

Tendência: Neutro e bom, Neutro, Neutro e mal, caótico e neutro, leal e neutro.

Dado de Vida: d8.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do druida são Escalar (For), Ofícios (Int), Vôo (Des), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Conhecimento (Geografia) (Int), Conhecimento (Natureza) (Sab), Percepção (Sab), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Ofício Mágico (Int), Sobrevivência (Sab), e Natação (For).

Pontos de perícia por nível: 4 + modificador de Int.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os druidas possuem as seguintes características de jogo.

Usar Armas e Armaduras: Druidas sabem usar as seguintes armas: Clava, adaga, dardo, bordão, cimitarra, foice longa, foice curta, lança curta, funda e lança. Eles também sabem usar qualquer arma natural (garras, mordida e por ai vai) de qualquer forma que eles assumam com forma selvagem (veja abaixo). Druidas sabem usar armaduras leves e medias, mais são proibidos de usar qualquer armadura de metal. (O druida também pode usar armaduras de madeiras que tenham sido alteradas pela magia *madeira-ferro*, que funcionam como se fossem feitas de aço. Veja a descrição da magia) Druidas sabem usar escudos (exceto escudos de corpo) mas só podem usar os de madeira. Um druida que use uma armadura proibida ou carregue um escudo proibido fica impedido de conjurar magias ou usar qualquer uma de suas habilidades sobrenaturais

Magias do Bem, do Caos, do Mal e da Ordem: O clérigo não pode conjurar magias de uma Tendência oposta a sua ou da sua divindade. Magias associadas com tendências particulares são indicadas com as descrições Bem, Caos, mal e Ordem em suas descrições.

Idiomas Adicionais: As opções de idiomas adicionais do clérigo incluem os idiomas Abissal, Celestial e Infernal (os idiomas dos extra-planares bons, caóticos malignos e leais e mal, respectivamente). Essas escolhas são adicionadas aos idiomas adicionais disponíveis para o personagem de acordo com sua raça.

EX-CLÉRIGOS

Um clérigo que viola grosseiramente o código de conduta exigido pelo seu deus perde todas as magias e características de classe, exceto o usar armadura e escudo e usar armas simples. Ele não poderá obter níveis posteriormente, como um clérigo do deus até que ele faça uma penitência por ele (veja a descrição da *penitência*).

ou similares à magia enquanto continuar a portá-los e por 24 horas depois.

Magias: Um druida conjura magias divinas, retiradas da lista de magias do druida. Sua tendência pode impedi-lo de conjurar certas magias opostas a sua moral ou crença, veja magias, caóticas, ordeiras, boas ou más.

O druida precisa escolher e preparar suas magias adiantadas. Para preparar ou conjurar uma magia, o druida precisa de um valor de sabedoria igual à no mínimo 10+ o nível da magia. A dificuldade para os testes de resistência contra as magias do druida é igual a 10+ o nível da magia + o modificador de sabedoria do druida. Assim como outros conjuradores o druida só pode conjurar certo numero de magias de cada nível por dia. Seu limite diário é dado na tabela 4-6. Ele ainda recebe magias adicionais por um elevado valor de sabedoria.

O druida não tem acesso a nenhuma magia de domínio ou poderes garantidos, como o clérigo.

Tabela: O Druida

Nível	Bônus Base				Especial	Magias por Dia									
	de Ataque	Fort	Ref	Von		0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+2	+0	+2	Ligação com a natureza, Senso da natureza, Empatia Selvagem	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+1	+3	+0	+3	Caminho da Floresta	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+2	+3	+1	+3	Rastro Invisível	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4º	+3	+4	+1	+4	Resistir a Tentação da Natureza, Forma selvagem 1/dia	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5º	+3	+4	+1	+4	-	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6º	+4	+5	+2	+5	Forma selvagem 2/dia	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7º	+5	+5	+2	+5	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvagem 3/dia	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Imunidade a Venenos	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Forma selvagem 4/dia	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11º	+8/+3	+7	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12º	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvagem 5/dia	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13º	+9/+4	+8	+4	+8	Mil Faces	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14º	+10/+5	+9	+4	+9	Forma selvagem 6/dia	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Corpo Atemporal	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma selvagem 7/dia	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma selvagem 8/dia	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma selvagem (à vontade)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

O druida prepara e conjura magias da mesma forma que um clérigo, mas não pode escolher converter uma magia preparada em uma magia de cura (mas veja conjuração espontânea). O druida pode preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do druida, mas precisa escolher quais magias quer preparar durante sua meditação diária.

Conjuração Espontânea: Um druida pode canalizar sua energia mágica armazenada em magias de invocação que ele não tenha preparado anteriormente. Ele pode “perder” uma magia preparada para conjurar qualquer magia de *invocar aliado da natureza* do mesmo nível ou menor.

Magias caóticas, ordeiras, boas e malignas: Um druida não pode conjurar magias de uma tendência oposta a sua ou a sua divindade (se tiver uma). Magias associadas a uma tendência em particular são indicadas pelo descritor apropriado na descrição da magia.

Preces (Sm): Druidas podem preparar um determinado número de preces ou magias de nível 0, a cada dia. Eles podem conjurar essas magias a vontade como habilidade similar à magia. O número de preces que um druida pode fazer por dia é dado na tabela 4-6 abaixo das magias diárias de nível 0. Preces são tratadas como qualquer outra magia conjurada pelo druida em termos de duração e outros efeitos que dependam do nível. Preces não podem ser canalizadas através de conjuração espontânea.

Idiomas Adicionais: os idiomas adicionais de um druida incluem silvestre, a língua das criaturas da floresta. Essa escolha vem em conjunto com os outros idiomas adicionais permitidos de acordo com

a raça. O druida também conhece o Druídico, um idioma secreto conhecido apenas por druidas, que ele aprende assim que adquire o 1º nível de druida. Druídico é um idioma adicional para os druidas que ele conhece em adição ao limite de linguagens normal. Druidas são proibidos de ensinarem o druídico a não-druidas. O druídico possui alfabeto próprio.

Ligação com a natureza (Ext): No 1º nível, o druida forma uma ligação com a natureza. Essa ligação pode tomar uma forma entre as seguintes. Na primeira o druida tem uma ligação próxima com a natureza do mundo, garantido a ele um dos seguintes domínios de clérigo: ar, animal, terra, fogo, planta, água ou clima. Quando determinar os poderes garantidos pelo domínio, o nível de druida é considerado o nível de clérigo. A segunda forma é uma ligação com um companheiro animal. O druida pode começar o jogo com um companheiro animal escolhido da seguinte lista: camelo, rato atroz, cachorro, cachorro de montaria, águia, falcão, cavalo (leve ou pesado), coruja, pônei, lobo, texugo, ou víbora (pequena ou média). Uma campanha realizada em um ambiente aquático permite os seguintes animais adicionais: tubarão médio, golfinho e lula. Esse animal é um companheiro leal e acompanha o druida em suas aventuras da melhor forma possível para sua espécie.

O companheiro de um druida de 1º nível é um exemplar típico de sua espécie exceto pelas alterações a seguir. Enquanto o druida ganha mais níveis, o poder de seu companheiro animal aumenta como visto na tabela O companheiro animal do druida. Se o druida libertar seu companheiro do laço,

ele pode adquirir um novo realizando uma cerimônia que exige 24 horas de preces ininterruptas. Essa cerimônia também pode substituir um animal que tenha falecido. Um druida de 4º nível ou maior pode escolher seu companheiro de uma lista alternativa (veja abaixo). Caso ele escolha uma criatura da lista alternativa, a criatura ganha habilidades como se o nível do druida fosse menor do que realmente é. Subtraia o valor indicado na lista apropriada do nível de druida do personagem e compare o resultado com o nível do druida equivalente na tabela do companheiro animal para determinar o poder do companheiro animal. Se o ajuste reduzir o nível efetivo do druida a 0 ou menos, ele não pode ter esse animal como companheiro.

Senso da Natureza (Ext): O druida ganha +2 de bônus em testes de conhecimento (natureza) e sobrevivência.

Empatia Selvagem (Ext): O druida pode aprimorar a atitude de um animal. Essa habilidade funciona como um teste de diplomacia feito para aprimorar a atitude de uma pessoa. O druida rola 1d20 e adiciona seu nível de druida e o modificador de carisma para determinar o resultado do teste de empatia selvagem. O típico animal doméstico começa com uma atitude indiferente enquanto animais selvagens normalmente são pouco amistosos.

Para usar empatia selvagem, o druida e o animal devem ser capazes de observar um ao outro, o que significa que eles devem estar a 9m um do outro em condições normais. Geralmente influenciar um animal dessa forma leva 1 minuto mas, assim como influenciar outras pessoas, isso pode levar mais ou menos tempo. O druida também pode usar essa habilidade para influenciar bestas mágicas com um valor de inteligência de 1 ou 2, mas sofre -4 de penalidade no teste.

Caminho da Floresta (Ext): A partir do 2º nível, o druida pode se movimentar por qualquer tipo de terreno natural (como arbustos espinhosos, brejos, áreas de floresta e terrenos similares), com seu deslocamento normal sem sofrer qualquer tipo de dano ou impedimento. Um terreno manipulado magicamente ainda impede o deslocamento do druida.

Rastro Invisível (Ext): A partir do 3º nível, o druida não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreado. Ele ainda pode escolher deixar rastros, caso queira.

Resistir a Tentação da Natureza (Ext): A partir do 4º nível, o druida ganha um bônus de +4 em testes de resistência contra habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais das fadas. Esse bônus também se aplica a magias e efeitos que tenham plantas como alvo como, constrição, crescer espinhos, etc.

Forma Selvagem (Sob): No 4º nível, o druida ganha a habilidade de se transformar em qualquer

animal pequeno ou médio que ele tenha visto anteriormente uma vez por dia. Suas opções para novas formas incluem todas as criaturas do tipo animal. Essa habilidade funciona como a magia *forma animal I* exceto pelas alterações a seguir. O efeito dura 1 hora por nível de druida, ou até que o druida mude de forma novamente (para o normal ou para outro animal), usar essa habilidade é uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade. A forma escolhida deve ser a de um animal que o druida tenha familiaridade. O druida perde sua habilidade de falar enquanto na forma animal, ficando limitado aos sons naturais de um animal da mesma espécie sem treinamento, mas pode se comunicar naturalmente com qualquer outro animal do mesmo grupo que sua nova forma. (o som natural de um papagaio selvagem é um guincho então mudar para essa forma não permite a fala).

O druida ganha um uso adicional dessa habilidade no 6º nível e a cada 2 níveis subsequentes, até um total de 8 vezes no 18º nível. Um druida de 20 nível, pode usar forma selvagem à vontade. Enquanto o druida ganha novos níveis, essa habilidade permite que ele tome a forma de animais maiores ou menores, elementais e plantas. Cada forma gasta um uso diário dessa habilidade, independente da forma assumida.

No 6º nível, o druida pode usar sua forma selvagem para se transformar em um animal grande ou minúsculo ou em um elemental pequeno. Quando toma a forma de um animal, a forma selvagem do druida funciona como *forma animal II*. Quando toma a forma de um elemental, a forma selvagem do druida funciona como *forma elemental I*. No 8º nível, o druida pode usar forma selvagem para se transformar em um animal Enorme ou diminuto, um elemental médio, ou uma criatura planta pequena ou média. Quando na forma de um animal, a forma selvagem do druida funciona como *forma animal III*, quando na forma de um elemental, a forma selvagem do druida funciona como *forma elemental II*, e quando na forma de uma criatura planta, a forma selvagem do druida funciona como *forma de planta I*. No 10º nível, o druida pode usar sua forma selvagem para se transformar em um elemental grande ou em uma criatura planta grande. Quando assume a forma de um elemental, sua forma selvagem funciona como *forma elemental III*. Quando assume a forma de uma criatura planta, sua forma selvagem funciona como *forma de planta II*. No 12º nível, o druida pode usar sua forma selvagem para se transformar em um elemental Enorme ou em uma criatura planta enorme. Quando assume a forma de um elemental, sua forma selvagem funciona como *forma elemental IV*. Quando assume a forma de uma criatura planta sua forma selvagem funciona como *forma de planta III*.

Imunidade a Venenos (Ext): No 9º nível, o druida ganha imunidade a todos os venenos.

Mil Faces (Sob): No 13º nível, o druida ganha a habilidade de mudar sua aparência a vontade, como se usasse a magia *alterar-se* mas apenas enquanto na sua forma original.

Corpo Atemporal (Ext): Apos atingir o 15º nível, o druida não sofre mais nenhuma penalidade por envelhecimento, e também será imune ao envelhecimento mágico. Qualquer penalidade que ele possua é mantida. Os bônus em função do envelhecimento ainda se aplicam e o druida ainda morre de velhice quando à hora chegar.

PROGRESSÃO DE COMPANHEIROS ANIMAIS

Nível de Classe	DV adicional	Armadura Natural	For/Des	Truques Adicionais	Especial
1º-2º	+0	+0	+0	1	Vinculo, compartilhar magias
3º-5º	+2	+2	+1	2	Evasão
6º-8º	+4	+4	+2	3	Devoção
9º-11º	+6	+6	+3	4	Ataques múltiplos
12º-14º	+8	+8	+4	5	-
15º-17º	+10	+10	+5	6	Evasão aprimorada
18º-20º	+12	+12	+6	7	-

COMPANHEIRO ANIMAL

O companheiro animal de um druida é superior aos animais comuns de sua espécie, e possui inúmeros poderes especiais, como visto abaixo.

Estatísticas básicas: Use as estatísticas básicas para uma criatura da espécie do companheiro animal, com as seguintes alterações.

Nível de classe: O nível de druida do personagem. O nível de druida se acumula com os níveis de qualquer outra classe que possua um companheiro animal para o propósito de determinar as habilidades da criatura e a lista alternativa do personagem.

DV Extra: Dados de vida (d8) adicionais, que recebem o modificador de constituição normalmente. Lembre-se que dados de vida extra aumentam o bônus base de ataque do companheiro animal assim como os testes de resistência base. O bônus base de ataque de um companheiro animal é igual aos de um druida de nível igual aos dados de vida. Um companheiro animal possui bons testes de fortitude e reflexos (trate-o como um personagem de nível equivalente aos DVs do animal). Um companheiro animal ganha pontos de perícia adicionais e talentos por dados de vida extras como um monstro progredido.

Armadura Natural: O valor indicado nessa coluna é adicionado ao bônus de armadura natural que o animal possui.

For/Des: Adicione esse bônus ao valor de força e destreza do companheiro animal.

Truques Extras: O valor dado nessa coluna é o número total de truques "bônus" que o animal conhece em adição aqueles que o druida possa vir a ensinar (veja a perícia Adeptar Animais). Esses truques extras não exigem tempo de treinamento e não contam no limite normal de truques conhecidos pelo animal. O druida escolhe esses truques extras, e uma vez escolhidos não podem ser modificados.

EX-DRUIDAS

Um druida que deixe de reverenciar a natureza, mude para uma tendência proibida, ou ensine o alfabeto Druídico a um não druida perde todas as suas magias e habilidades druídicas (incluindo seu companheiro animal, mas não seu treinamento com armas, armaduras e escudos). Ele não pode mais ganhar níveis como um druida até que faça um penitência (veja a magia *penitência*).

Vinculo (Ext): O druida pode comandar seu companheiro animal com uma ação livre, ou forçá-lo com uma ação de movimento, mesmo que ele não possua nenhuma graduação na perícia Adeptar Animais. O druida ganha um bônus de circunstância de +4 em todos os testes de empatia selvagem e adestrar animais relacionados ao seu companheiro animal.

Compartilhar Magias (Ext): O druida pode conjurar qualquer magia com alcance pessoal em seu companheiro animal (como uma magia de toque a distancia) ao invés de conjurar nele mesmo. O druida pode conjurar magias no seu companheiro animal mesmo que a magia normalmente não afete criaturas do tipo do companheiro (animal).

Evasão (Ext): Se o companheiro animal for alvo de um ataque que normalmente permita um teste de reflexos para receber metade do dano, ele não sofre nenhum dano caso seja bem sucedido no teste de resistência.

Devoção (Ext): Um companheiro animal ganha +4 de bônus de moral em testes de vontade contra magias e efeitos de encantamento.

Ataques Múltiplos: Um companheiro animal ganha o talento ataques múltiplos caso possua 3 ou mais ataques naturais e não possua o talento ainda. Se ele não tiver 3 ou mais ataques naturais, o companheiro animal ganha um ataque secundário com sua arma natural principal esse ataque sofre -5 de penalidade.

Evasão Aprimorada (Ext): Se o companheiro animal for alvo de um ataque que normalmente permita um teste de reflexos para receber metade do dano, ele não sofre nenhum dano caso seja bem sucedido no teste de resistência e sofre apenas metade caso falhe.

Companheiros Animais Alternativos

4º nível ou superior (nível atual -3)

Gorila (animal)
Urso negro (animal)
Búfalo (animal)
Javali (animal)
Crocodilo (animal)
Texugo Atroz
Morcego Atroz
Doninha Atroz
Leopardo (animal)
Lagarto (animal)
Tubarão Grande ¹ (animal)
Cobra Constrictora (animal)
Víbora Grande (animal)
Carcajú (animal)

7º Nível ou superior (nível -6)

Urso Marrom (animal)
Carcajú Atroz (animal)
Crocodilo Gigante (animal)
Deinonicus (dinossauro)
Gorila Atroz
Javali Atroz
Lobo Atroz
Elasmossauro ¹ (dinossauro)
Leão (animal)
Rinoceronte (animal)
Víbora Enorme (animal)
Tigre (animal)

10º Nível ou superior (nível -9)

Urso polar (animal)
Leão Atroz (animal)
Megaraptor (dinossauro)
Tubarão Enorme ¹ (animal)
Cobra Constrictora Gigante (animal)
Baleia Orca ¹ (animal)

13º Nível ou superior (Nível -12)

Urso Atroz
Elefante (animal)
Polvo Gigante ¹ (animal)

16º nível ou superior (Nível -15)

Tubarão Atroz (animal)
Tigre Atroz (animal)
Lula Gigante ¹ (animal)
Triceratóps (dinossauro)
Tiranossauro (dinossauro)

¹ disponíveis apenas em ambientes aquáticos.

FEITICEIRO

Tendência: qualquer uma.

Dado de vida: d6.

PERÍCIA DE CLASSE

As perícias de classe do feiticeiro são: Avaliação (Int), Blear (Car), Vôo (Des), Intimidar (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Identificar Magia (Int), profissão (Sab) e Usar instrumento mágico (Car).

Pontos de perícia por nível: 2 + modificador de int.

Tabela: O Feiticeiro

Nível	Bônus Base				Especial	Magias Por Dia								
	de Ataque	Fort	Refl	Vont		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Poder de linhagem, truques, Ignorar componentes materiais	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+1	+0	+0	+3	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+1	+1	+1	+3	Poder de linhagem	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	+1	+1	+4	-	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5º	+2	+1	+1	+4	-	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6º	+3	+2	+2	+5	-	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7º	+3	+2	+2	+5	Talento de linhagem	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8º	+4	+2	+2	+6	-	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9º	+4	+3	+3	+6	Poder de linhagem	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10º	+5	+3	+3	+7	-	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11º	+5	+3	+3	+7	-	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12º	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13º	+6/+1	+4	+4	+8	Talento de linhagem	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14º	+7/+2	+4	+4	+9	-	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Poder de linhagem	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16º	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17º	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18º	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19º	+9/+4	+6	+6	+11	Talento de linhagem	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Poder de linhagem	6	6	6	6	6	6	6	6	6

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os feiticeiros possuem as seguintes características de jogo.

Usar armas e armaduras: feiticeiros sabem usar todas as armas simples, eles não sabem usar nenhum tipo de escudo ou armadura, armaduras de qualquer tipo interferem com os gestos arcanos do feiticeiro, o que pode causar uma falha nos componentes somáticos de uma magia.

Magias: Um feiticeiro conjura magias arcanas retiradas da lista feiticeiro/mago. Ele pode conjurar qualquer magia que ele conheça sem precisar prepará-las com antecedência. Para aprender uma magia o feiticeiro precisa ter um valor de carisma no mínimo igual a 10 + o nível da magia.

Como outros conjuradores o feiticeiro pode conjurar apenas certo número de magias de cada nível por dia. Seu limite de magias diárias é dado na tabela 4-12. Ele também recebe magias adicionais por possuir um alto valor de carisma.

A seleção de magias de um feiticeiro é extremamente limitada. Um feiticeiro começa o jogo conhecendo 4 magias de nível 0 e 2 magias de 1º nível a sua escolha. A cada nível o feiticeiro ganha uma ou mais novas magias, como indicado na tabela 4-13 (diferente do número de magias diárias o número de magias conhecidas não é afetado pelo valor de carisma do feiticeiro, os números na tabela 4-13 são fixos). Essas novas magias podem ser magias comuns escolhidas da tabela feiticeiro/mago, ou podem ser magias diferentes nas qual o feiticeiro tenha conseguido algum entendimento através de estudo. No entanto o feiticeiro não pode usar esse último método para acelerar a aquisição de magias.

Quando alcança o 4º nível e a cada nível par depois desse (6º, 8º 10º, etc.) o feiticeiro pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma que ele já conheça. Assim o feiticeiro perde a antiga magia em troca de uma nova. Essa nova magia precisa ser do mesmo nível da magia esquecida e no mínimo 2 níveis menor do que a magia de maior nível conhecida pelo feiticeiro. Um feiticeiro pode trocar apenas 1 magia a cada nível e precisa escolher trocar ou não no mesmo momento que ele ganha novas magias conhecidas para o nível. Diferente de clérigos e magos, o feiticeiro não precisa preparar suas magias. Ele pode conjurar qualquer magia que conheça a cada instante, assumindo que ele não tenha usado seu limite de magias diárias daquele nível. Assim ele não precisa decidir que magias conjurar antes do tempo.

Magias conhecidas pelo feiticeiro

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

Linhagem: cada feiticeiro possui uma fonte de magia essa tem sua origem em algum lugar no passado, e garante magias, talentos bônus e uma perícia de classe adicional, além de outras habilidades especiais. Essa fonte pode representar uma relação sanguínea ou um evento extremo envolvendo alguém no antepassado familiar. Por exemplo, um feiticeiro pode ter tido um dragão como um parente distante ou seu avô pode ter feito um terrível acordo com um demônio. Independente da fonte, essa influencia se manifesta de diversas formas enquanto o feiticeiro ganha níveis. Um feiticeiro precisa escolher uma linhagem no 1º nível de feiticeiro. Uma vez feita, essa escolha não pode ser mudada. No 3º nível, e a cada 2 níveis depois o feiticeiro aprende uma magia adicional, derivada de sua linhagem. Essas magias são adicionadas à lista de magias conhecidas do feiticeiro, elas não podem ser trocadas por magias diferentes (ainda que variações possam existir com a permissão do mestre).

No 7º nível, e a cada 6 níveis o feiticeiro recebe um talento bônus que precisa ser escolhido de uma lista específica para cada linhagem, o feiticeiro ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento para adquiri-los.

Truques (SM): feiticeiros conhecem um número de truques. Eles podem conjurar esses truques a vontade como habilidades similares à magia. O número de truques conhecidos pelo feiticeiro se encontra na tabela 4-13 em baixo de magias conhecidas de nível 0. Truques são tratados como qualquer outra magia para efeitos de duração e outras variáveis baseadas em nível.

Ignorar componentes materiais: O feiticeiro ganha Ignorar componentes materiais como um talento bônus no 1º nível.

LINHAGENS

As seguintes linhagens representam apenas algumas possíveis fontes de poder de onde o feiticeiro pode retirar seu poder.

Caso nenhuma linhagem seja escolhida, assume-se que o feiticeiro possui a linhagem arcana.

ABERRANTE

Existe uma mancha no seu sangue, uma mancha alienígena e bizarra.

Você tem tendências a pensar de forma estranha, se aproximando dos problemas por um ângulo que ninguém mais pensaria. Com o tempo, essa mancha se manifesta em sua forma física.

Perícia de Classe: Conhecimento (masmorras)

Magias Bônus: *Aumentar Pessoas (3º), Ver o Invisível (5º), Idiomas (7º), Tentáculos Negros (9º), Enfraquecer o Intelecto (11º), Véu (13º), Viagem Planar (15º), Limpar a Mente (17º), Alterar Forma (19º).*

Talentos Bônus: Magia em Combate, Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Vontade de Ferro, Magia Silenciosa, Foco em Perícia (Conhecimento [masmorras]).

Poderes de Linhagem: Feiticeiros Aberrantes mostram sinais crescentes de sua linhagem maculada conforme avançam de nível. Ainda que os traços sejam simples de se esconder, o feiticeiro pode escolher mostrá-los a qualquer momento.

Raio Ácido (Sob): A partir do 1º nível, você pode disparar um raio ácido com uma ação padrão, acertando qualquer oponente a 9m com um ataque de toque a distância. Esse raio ácido causa 1d6 pontos de dano por ácido +1 para cada dois níveis de conjurador.

Membros Longos (Ext): no 3º nível, seu alcance aumenta em 1,5m sempre que você está fazendo ataques de toque. Essa habilidade não aumenta sua área ameaçada. No 11º nível, o alcance bônus aumenta para 3m, e no 17º nível para 4,5m.

Anatomia Alienígena (Ext): No 9º nível, sua anatomia muda, dando a você 25% de chance de ignorar um sucesso decisivo ou um ataque furtivo feito contra você. Essa chance aumenta para 50% no 13º nível.

Resistência Alienígena (Sob): No 15º nível, você ganha resistência à magia igual ao seu nível de feiticeiro +10.

Forma Aberrante (Ext): No 20º nível, seu corpo se torna verdadeiramente alienígena. Você ganha imunidade a sucessos decisivos e ataques furtivos, redução de dano 5/-, e percepção às cegas.

ABISSAL

Algum tempo atrás, um demônio espalhou sua podridão em sua linhagem.

Enquanto isso não se manifesta em toda a sua família, em você é particularmente forte, convocando-o a trazer ruína aqueles a sua volta.

Perícia de Classe: Intimidar.

Magias Bônus: *Causar Medo (3º), Força de Touro (5º), Fúria (7º), Pele Rochosa (9º), Expulsão (11º),*

Transformação (13º), Teleporte Maior (15º), Aura Profana (17º), Invocar Monstros IX (19º).

Talentos Bônus: Potencializar invocação, Trespasar, Potencializar magia, Grande Fortitude, encontrar aprimorado, separar aprimorado, Ataque poderoso, Foco em perícia (intimidar).

Poderes de linhagem: Enquanto alguns diriam que você está possuído, você sabe a verdade. A influência demoníaca em seu sangue cresce conforme você ganha poder.

Garras (Ext): A partir do 1º nível, você pode fazer dois ataques com garra com uma ação de ataque total. Essas garras são consideradas armas naturais, o que significa que você é sempre considerado armado e não ganha ataques adicionais por bônus base de ataque elevado. Esses ataques causam 1d6 pontos de dano mais o seu modificador de força (1d4 se você for pequeno). No 5º nível, essas garras são consideradas armas mágicas para efeitos de superar redução de dano. No 7º nível, o dano se aprimora em um passo para 1d8 pontos de dano (1d6 se você for pequeno). No 11º nível, suas garras se tornam armas flamejantes, causando 1d6 pontos de dano adicional por fogo em um ataque bem sucedido. Essa é uma habilidade sobrenatural.

Resistência de Demônio (Ext): No 3º nível, você ganha resistência à eletricidade 5 e +2 de bônus em todos os testes de resistência feitos contra venenos. No 9º nível, sua resistência à eletricidade aumenta para 10 e seu bônus em testes de resistência contra venenos aumenta para +4.

Força do Abismo (Ext): No 9º nível, você ganha +2 de bônus inerente em sua força. Esse bônus aumenta para +4 no 13º nível, e +6 no 17º nível.

Invocação Adicional (Sob): No 15º nível, sempre que você invoca uma criatura com o subtipo demônio ou o modelo abissal usando a magia *invocar monstros*, você invoca uma criatura adicional.

Poder Demoníaco (Sob): No 20º nível, o poder do abismo flui através de você. Você ganha imunidade à eletricidade e veneno. Você também ganha resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, e ganha telepatia com alcance de 18m.

ARCANA

Sua família sempre foi perita nas artes mágicas. Enquanto muitos de seus parentes se tornaram magos completos, seus poderes se desenvolveram sem necessidade de estudo e prática.

Perícia de Classe: Conhecimento (qualquer um).

Magias Bônus: *Identificar (3º), Invisibilidade (5º), Dissipar Magias (7º), Porta Dimensional (9º), Vôo Prolongado (11º), Visão da Verdade (13º), Teleporte Maior (15º), Palavra do Poder, Atordoar (17º), Desejo (19º).*

Talentos Bônus: Magias em combate, contra-mágica aprimorada, iniciativa aprimorada, Vontade de ferro, escrever pergaminhos, foco em perícia (conhecimento [arcano]), foco em magia, magia sem gestos.

Poderes de Linhagem: A magia vem naturalmente para você, mas conforme você ganha

níveis deve tomar cuidado para que o poder não tome conta de você.

Ligação Arcana (Sob): no 1º nível, você ganha uma ligação arcana assim como um mago de nível igual ao seu nível de feiticeiro.

Adepto da Metamagia (Ext): No 3º nível, Você pode aplicar um talento metamágico a uma magia conhecida que você esteja prestes a conjurar sem aumentar o tempo de conjuração. Você ainda precisa gastar uma magia de nível elevado para conjurar essa magia. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia no 3º nível e uma vez adicional para cada 4 níveis de feiticeiro subsequentes, até um Máximo de 5 vezes no 19º nível. No 20º nível essa habilidade é substituída por apoteose arcana.

Nova Magia (Ext): No 9º nível, você pode adicionar uma magia que você seja capaz de conjurar a sua lista de magias conhecidas. Você também pode adicionar uma magia no 13º e no 17º nível.

Poder de Escola (Ext): no 15º nível, escolha uma escola de magia. A CD para qualquer magia que você conjure daquela escola é aumentada em +2. Esse bônus se acumula com qualquer bônus garantido por foco em magia.

Apoteose arcana (Ext): no 20º nível, seu corpo transborda poder arcano. Você pode adicionar qualquer talento metamágico que você conheça a uma magia sem aumentar o tempo de conjuração, no entanto, você ainda precisa gastar uma magia de nível elevado. Sempre que você estiver usando um item mágico que precise de cargas, você pode gastar magias de seu limite diário para dar poder ao item. Para cada 3 níveis que você gaste de seu limite diário você consome uma carga a menos quando usando um item mágico que gaste cargas.

CELESTIAL

Sua linhagem é abençoada por um poder celestial, seja através de parentes celestiais ou intervenção divina. Ainda que esse poder o guie através do caminho do bem, seu destino é você quem determina.

Perícias de Classe: Cura.

Magias bônus: *Benção (3º), Resistência a Elementos (5º), Circulo Mágico Contra o Mal (7º), Remover Maldição (9º), Coluna de Chamas (11º), Dissipar Magias Aprimorado (13º), Banimento (15º), Explosão Solar (17º), Portal (19º).*

Talentos Bônus: esquiva, Estender magia, vontade de ferro, mobilidade, combate montado, atropelar, foco em perícia (conhecimento [religião]), acuidade com arma.

Poderes de linhagem: Sua herança celestial garante a você muitos poderes, mas eles vem com um preço. Os poderes dos planos superiores estarão observando suas ações de perto.

Fogo Celestial (Sob): A partir do 1º nível, você pode libertar um raio de fogo celestial com uma ação padrão, acertando qualquer oponente a 9m com um ataque de toque a distancia. Contra criaturas malignas, esse raio causa 1d6 pontos de dano por fogo +1 para cada 2 níveis de conjurador. Contra criaturas benígnas o raio cura 1d6 pontos de dano +1

para cada dois níveis de conjurador que você possua criaturas benígnas só podem se beneficiar do fogo celestial uma vez por dia. Criaturas neutras não são feridas nem curadas por esse efeito.

Resistências Celestiais (Ext): No 3º nível, você ganha resistência a ácido 5 e resistência a frio 5. No 9º nível, suas resistências aumentam para 10.

Asas do Céu (Sob): No 9º nível, você pode brotar asas com penas e voar por um número de minutos por dia igual ao seu nível de conjurador com um deslocamento de 18m e capacidade de manobra boa. A duração não precisa ser consecutiva, mas precisa ser usada em “partes” de 1 minuto.

Convicção (Sob): No 15º nível, você pode jogar novamente, qualquer teste de habilidade, jogada de ataque, teste de perícia, ou teste de resistência que tenha acabado de fazer. Você deve decidir usar essa habilidade após o dado ser jogado, mas antes dos resultados serem revelados. Você precisa aceitar o segundo resultado mesmo que esse seja pior que o primeiro. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia.

Ascensão (Sob): No 20º nível, você pode invocar o poder dos céus. Você ganha imunidade a ácido, frio e petrificação. Você também ganha resistência à eletricidade 10, resistência a fogo 10, e +4 de bônus racial em testes de resistência feitos contra veneno. Finalmente, você ganha à habilidade idiomas, permitindo que você fale com qualquer criatura que tenha um idioma.

DESTINADO

Sua família é destinada à grandeza de alguma forma. Seu nascimento pode ter sido previsto em uma profecia, ou então ocorreu durante um evento auspicioso, como um eclipse solar. Independente da origem, você tem um grande futuro a sua frente.

Perícia de classe: Conhecimento (historia).

Magias bônus: *Alarme (3º), Nublur (5º), Proteção Contra Elementos (7º), Movimentação Livre (9º), Cancelar Encantamento (11º), Despistar (13º), Reverter Magias (15º), Momento de Presciência (17º), Sexto Sentido (19º).*

Talentos bônus: golpe arcano, duro de matar, Tolerância, liderança, reflexos rápidos, maximizar magias, foco em perícia (conhecimento [historia]), foco em arma.

Poderes de linhagem: você esta destinado a grandes feitos, e os poderes que você ganha servem para protegê-lo e completar seu destino.

Toque do Destino (Sob): A partir do 1º nível, você pode tocar uma criatura com uma ação padrão para dar a ela um bônus a uma jogada de ataque, teste de perícia, ou teste de resistência igual à metade do seu nível de conjurador (mínimo +1). Esse bônus dura 3 rodadas ou até que seja usado. Uma criatura pode receber esse bônus apenas uma vez por dia.

Destinado (Sob): começando no 3º nível, você ganha +1 de bônus de sorte em todos os seus testes de resistência durante a rodada surpresa ou se você não estiver ciente do ataque. Esse bônus aumenta em +1 no 7º nível e a cada 4 níveis depois, até um máximo de +5 no 19º nível.

Era Para Ser (Sob): a partir do 9º nível, você pode rolar novamente qualquer jogada de ataque, confirmação de decisivo ou jogada para superar resistência à magia. Você precisa decidir usar essa habilidade após a primeira jogada ser feita mas antes do resultado ser anunciado. Você precisa aceitar o segundo resultado, mesmo que ele seja pior que o primeiro. Você pode usar essa habilidade 1/dia no 9º nível e 2/dia no 17º nível.

Quase Lá (Sob): no 15º nível, seu destino final esta chegando perto. Uma vez por dia, quando você for morrer vítima de um ataque ou magia que cause dano, você pode fazer um teste de resistência de vontade CD 20. Caso tenha sucesso você é reduzido a -9 pontos de vida e automaticamente estabilizado. Os bônus da sua habilidade destinado se aplicam a esse teste.

Destino Realizado (Sob): no 20º nível o momento para o qual você foi destinado está a sua frente. Qualquer ameaça de decisivo contra você só se confirma se a segunda rolagem for um 20 natural no dado. Qualquer ameaça de decisivo sua é automaticamente confirmada. Uma vez por dia, você é automaticamente bem sucedido em um teste de conjurador para superar a resistência à magia, você precisa usar essa habilidade antes de realizar a jogada.

DRACÔNICA

Em algum ponto da historia de sua família, um dragão cruzou com sua linhagem, e agora esse poder ancião flui através de suas veias.

Perícia de Classe: Percepção.

Magias Bônus: *Armadura Arcana (3º), Resistência a Elementos (5º), Vôo (7º), Medo (9º), Resistência à Magia (11º), Forma de Dragão I (13º), Forma de Dragão II (15º), Forma de Dragão III (17º), Desejo (19º).*

Talentos Bônus: Lutar as cegas, grande fortitude, iniciativa aprimorada, ataque poderoso, acelerar magia, foco em perícia (voar), foco em perícia (conhecimento [arcano]), Vitalidade.

Poderes de linhagem: O poder dos dragões flui através de você e se manifesta de diversas formas. No 1º nível, você deve escolher um dos tipos de dragões, entre os metálicos e os cromáticos. Essa escolha não pode ser alterada. Determinadas habilidades garantem resistência e causam dano baseadas no tipo de dragão escolhido, como visto na tabela a seguir.

Garras (Ext): A partir do 1º nível, você pode fazer dois ataques com garra com uma ação de ataque total. Essas garras são consideradas armas naturais, o que significa que você é sempre considerado armado e não ganha ataques adicionais por bônus base de ataque elevado. Esses ataques causam 1d6 pontos de dano mais o seu modificador de força (1d4 se você for pequeno). No 5º nível, essas garras são consideradas armas mágicas para efeitos de superar redução de dano. No 7º nível, o dano se aprimora em um passo para 1d8 pontos de dano (1d6 se você for pequeno). No 11º nível, suas garras se tornam armas flamejantes, causando 1d6 pontos de dano

adicional pelo seu tipo de energia em um ataque bem sucedido. Essa é uma habilidade sobrenatural.

Resistência de Dragão (Ext): No 3º nível, você ganha resistência ao seu tipo de energia 5 e +1 de bônus de armadura natural. No 9º nível, sua resistência à energia aumenta para 10 e seu bônus de armadura natural aumenta para +2, no 15º nível o bônus de armadura natural aumenta para +4

Tipo de Dragão	Tipo de Energia	Formato do Sopro
Azul	Eletricidade	Linha de 18m
Branco	Frio	Cone de 9m
Bronze	Eletricidade	Linha de 18m
Cobre	Ácido	Linha de 18m
Latão	Fogo	Cone de 9m
Negro	Ácido	Linha de 18m
Ouro	Fogo	Cone de 9m
Prata	Frio	Cone de 9m
Verde	Ácido	Cone de 9m
Vermelho	Fogo	Cone de 9m

Arma de Sopro (Sob): No 9º nível, você ganha uma arma de sopro.

Essa arma de sopro causa 1d6 pontos de dano do seu tipo de energia por nível de conjurador. Aqueles dentro do alcance do sopro têm direito a um teste de reflexos para sofrer metade do dano. A CD para o teste é igual a 10+ ½ do seu nível de feiticeiro+ seu modificador de constituição. A forma da arma de sopro depende do seu tipo de dragão. No 9º nível você pode usar essa habilidade uma vez por dia, no 17º nível, você pode usar essa habilidade duas vezes por dia e no 20º nível, você pode usá-la três vezes ao dia.

Asas (Sob): A partir do 15º nível, asas de dragão literalmente crescem em suas costas com uma ação padrão, dando a você a capacidade de voar com deslocamento de 18m e capacidade de manobra media. Você pode dispensar essas asas com uma ação livre.

Poder das Grandes Serpentes (Sob): no 20º nível, sua herança dracônica se torna evidente. Você ganha imunidade à paralisia, sono e dano do seu tipo de energia. Você também ganha percepção as cegas 18m.

ELEMENTAL

O poder dos elementos reside em você, e em alguns momentos você mal pode controlar a fúria desse poder. Essa influencia vem de um extra planar elemental no histórico de sua família ou de um tempo no qual seus parentes foram expostos a uma poderosa força elemental.

Perícia de Classe: Conhecimento (planos).

Magias Bônus: *Mãos Flamejantes * (3º), Raio Ardente* (5º), Proteção Contra Elementos (7º), Corpo Elemental I (9º), Corpo Elemental II (11º), Corpo Elemental III (13º), Corpo Elemental IV (15º), Invocar Monstros VIII (Apenas Elementais) (17º), Grupo de Elementais (19º).*

*essas magias sempre causam o tipo de dano determinado pelo seu elemento.

Talentos Bônus: Esquiva, Potencializar magias, grande fortitude, iniciativa aprimorada, reflexos rápidos, ataque poderoso, foco em perícia (conhecimento [planos]), acuidade com arma.

Poderes de linhagem: Um dos quatro elementos esta ligado ao seu ser, e você pode usar seus poderes em momentos de necessidade. No 1º nível você deve escolher um dos quatro elementos: Água, Ar, fogo e Terra. Essa escolha não pode ser alterada. Muitas habilidades garantem resistência e causa dano de acordo com o tipo de elemento escolhido, como visto na tabela a seguir.

Elemento	Tipo de energia	Movimento Elemental
Água	frio	Natação 18m
Ar	eletricidade	Vôo 18m (médio)
Fogo	fogo	Deslocamento 9m
Terra	acido	Escavar 9m

Raio Elemental (Sob): Começando no 1º nível, você pode liberar um raio de elemento com uma ação padrão, tendo como alvo qualquer oponente a 9m com um ataque de toque a distancia. Esse raio causa 1d6 pontos de dano do seu tipo elemental +1 para cada 2 níveis de conjurador.

Resistência Elemental (Ext): No 3º nível, você ganha resistência ao seu elemento 10. No 9º nível, sua resistência a elemento aumenta para 20.

Explosão Elemental (Sob): No 9º nível, você libera uma explosão de elemento uma vez por dia. Essa explosão tem um alcance de 6m de raio e causa 1d6 pontos de dano do seu tipo de energia por nível de conjurador. Todos os que estiverem dentro do alcance da explosão tem direito a um teste de reflexos para sofrer metade do dano. Criaturas que falhem em seu teste ganham vulnerabilidade aquele tipo de energia por 1 rodada. A CD para o teste é igual a 10+1/2 do nível de feiticeiro + modificador de constituição do feiticeiro. No 9º nível, você pode usar essa habilidade uma vez por dia. No 17º nível, você pode usar essa habilidade uma vez por dia. No 17º nível, você pode usar essa habilidade duas vezes por dia. No 20º nível, você pode usar essa habilidade três vezes por dia. Esse poder tem um alcance de 18m.

Movimento Elemental (Sob): No 15º nível, você ganha um tipo de deslocamento especial ou um bônus. Essa habilidade é baseada no seu elemento.

Corpo Elemental (Sob): No 20º nível, o poder elemental transborda pelo seu corpo. Você ganha imunidade a ataques furtivos, sucessos decisivos e dano do seu tipo de elemento.

FEÉRICA

Os caprichos da natureza das fadas correm em sua família devido a alguma intervenção de sangue ou magia feérica. Isso normalmente faz com que você seja mais emocional que a maioria, passando pelos extremos da raiva e alegria.

Perícia de classe: conhecimento (natureza).

Magias bônus: *Construção* (3º), *Riso Histórico* (5º), *Sono Profundo* (7º), *Envenenamento* (9º),

Caminhar na Árvore (11º), *Despistar* (13º), *Passagem Invisível* (15º), *Dança Irresistível* (17º), *Alterar Forma* (19º).

Talento Bônus: esquiva, iniciativa aprimorada, reflexos rápidos, mobilidade, tiro preciso, tiro certo, acelerar magia, foco em perícia (conhecimento [natureza]).

Poderes de linhagem: você sempre teve uma ligação natura com o mundo, enquanto seu poder aumenta, a influência feérica aumenta com ele

Toque Risonho (Sob): no 1º nível, você pode fazer com que uma criatura tenha acesso de riso por 1 rodada com um ataque de toque. Uma criatura rindo pode fazer apenas ações de movimento e se defender normalmente. Uma criatura só pode ser afetada pelo toque risonho uma vez por dia.

Caminho da Floresta (Ex): no 3º nível, você pode se mover através de qualquer tipo de terreno (como arbustos espinhosos, brejos, áreas da floresta e terrenos semelhantes) com seu deslocamento normal sem sofrer dano ou qualquer tipo de impedimento. No entanto terrenos magicamente manipulados ainda o afetam.

Graça Passageira (Sob): no 9º nível você pode tornar-se invisível por um número de rodadas igual ao seu nível de conjurador, essa habilidade funciona como a magia invisibilidade aprimorada. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magia Feérica (Sob): no 15º nível, você pode jogar novamente qualquer teste feito para superar resistência a magia. Você precisa decidir usar essa habilidade antes do resultado ser revelado, e aceitar o segundo resultado, mesmo que ele seja inferior ao primeiro. Essa habilidade não possui um limite diário.

Alma Feérica (Sob): no 20º nível, sua alma se torna uma com o mundo das fadas. Você ganha imunidade a veneno e RD 10/ferro frio. Criaturas do tipo animal não te atacam, a menos que sejam compelidos a isso através de algum efeito mágico. Uma vez por dia você pode conjurar *andar nas sombras*.

INFERNAL

Em algum lugar do histórico de sua família, um parente seu fez um pacto com um diabo, e esse pacto influenciou sua linhagem desde então. Agora ele se manifesta de forma obvia e direta, garantindo poderes e habilidades. Ainda que seu destino seja você quem faça, você não pode deixar de se perguntar se sua ultima recompensa será o abismo.

Perícias de Classe: Diplomacia.

Magias Bônus: *Proteção Contra o Bem* (3º), *Raio Ardente* (5º), *Sugestão* (7º), *Enfeitiçar Monstros* (9º) *Dominar Pessoa* (11º), *Ancora Planar (diabos e criaturas abissais Apenas)*, (13º), *Teleporte Maior* (15º) *Palavra do Poder*, *Atordoar* (17º), *Chuva de Meteoros* (19º).

Talentos Bônus: lutar as cegas, especialização em combate, estender magia, desarme aprimorado, vontade de ferro, foco em perícia (diplomacia), magia penetrante, fraudulento.

Poderes de linhagem: Você pode apelar para o poder dos infernos, ainda que deva estar avisado da influência corrupta. Tais poderes não são dados sem um preço.

Toque Corruptor (Sob): no 1º nível, você pode fazer com que uma criatura fique abalada com um ataque de toque. O alvo também sofre uma penalidade de -2 em testes de resistência contra magias da escola de encantamento. Esse efeito tem duração de 1 rodada para cada dois níveis de conjurador (mínimo 1). Toques múltiplos não se acumulam, mas reiniciam a duração.

Resistência de Demônio (Ext): No 3º nível, você ganha resistência à eletricidade 5 e +2 de bônus em todos os testes de resistência feitos contra venenos. No 9º nível, sua resistência à eletricidade aumenta para 10 e seu bônus em testes de resistência contra venenos aumenta para +4.

Fogo Infernal (Sob): no 9º nível, você pode convocar uma coluna de fogo infernal com 3m de raio, essa explosão causa 1d6 pontos de dano por fogo por nível de conjurador. Aqueles pegos na área da explosão recebem direito a um teste de reflexos para receberem apenas metade do dano. Criaturas benignas que falhem no teste de resistência estarão abaladas por 1 rodada por nível de conjurador. A CD para o teste é igual a 10+1/2 do nível de feiticeiro + seu modificador de constituição.

No 9º nível, você pode usar essa habilidade uma vez por dia. No 17º nível, você pode usar essa habilidade duas vezes por dia. No 20º nível, você pode usar essa habilidade três vezes por dia. Esse poder tem alcance de 18m.

Nas Asas da Escuridão (Sob): no 15º nível, você pode fazer crescer aterrorizantes asas de morcego com uma ação padrão, dando a você a habilidade de voar com deslocamento de 18m e capacidade de manobra média. As asas podem ser dissipadas com uma ação livre.

Poder do Abismo (Sob): No 20º nível, sua forma se torna imbuída com o poder do mal. Você ganha imunidade a fogo e veneno. Também ganha resistência a ácido 10 e frio 10, e a habilidade de ver perfeitamente em qualquer tipo de escuridão. Essa visão diabólica se estende por 18m.

MORTO-VIVO

O toque da tumba corre através de sua família. Talvez um de seus ancestrais tenha se tornado um poderoso lich ou vampiro, ou talvez você tenha nascido morto e subitamente retornado a vida. De qualquer forma, as forças da morte se movem através de seu você seu toque e todas as suas ações.

Perícia de classe: Conhecimento (Religião)

Magias Bônus: *Toque Macabro (3º), Vitalidade Ilusória (º), Toque Vampírico (7º), Criar Mortos-Vivos Menor (9º), Onda da Fadiga (11º), Destruir Mortos*

Vivos (13º), Dedo Da Morte (15º), Evaporação (17º), Drenar Energia (19º).

Talentos Bônus: magias em combate, duro de matar, tolerância, vontade de ferro, foco em perícia (conhecimento [religião]), foco em magia, magia sem gestos, Vitalidade.

Poderes de Linhagem: Você pode invocar os poderes da outra vida. Infelizmente, quanto mais poder você retira, mais perto de se juntar a eles você fica.

Toque da Tumba (Sob): A partir do 1º nível, você pode fazer um ataque de toque com uma ação padrão que causa 1d6 pontos de dano por frio +1 para cada dois níveis de conjurador. Criaturas que sofram dano por esse ataque falham automaticamente em testes para se estabilizar feitos até 1 minuto após o toque.

Dádiva da Morte (Sob): A partir do 3º nível, você ganha resistência a frio 5 e RD5/- contra dano não letal. A partir do 9º nível sua resistência a frio aumenta para 10 e sua RD aumenta para 10/- contra dano não letal.

Abraço dos Mortos (Sob): no 9º nível, você pode fazer com que um enxame de braços esqueléticos surja do chão para atacar seus oponentes. Os braços esqueléticos surgem do chão em uma explosão de 6m de raio. Qualquer um na área sofre 1d6 pontos de dano cortante por nível de conjurador. Aqueles que forem pegos na área têm direito a um teste de reflexos para receber apenas metade do dano. Aqueles que falharem no teste ficarão incapazes de se mover por 1 rodada. A CD para esse teste é igual a 10+1/2 do seu nível de feiticeiro + seu modificador de constituição. Os braços esqueléticos são espectrais e desaparecem após 1 rodada. Os braços precisam surgir de uma superfície sólida. No 9º nível, você pode usar essa habilidade uma vez por dia e no 20º nível você pode usar essa habilidade três vezes por dia. Esse poder tem um alcance de 18m.

Forma Incorpórea (Sob): No 15º nível, você pode se tornar incorpóreo por 1 rodada por nível de conjurador. Enquanto nessa forma, você ganha o subtipo incorpóreo e suas magias não afetaram criaturas corpóreas, mas sua habilidade toque da tumba funciona normalmente, você pode usar essa habilidade uma vez por dia.

Um de Nós (Ext): No 20º nível, sua forma começa a apodrecer, (ainda que a aparência fique a seu critério) e morto-vivos começam a considerá-lo como um deles. Você ganha imunidade a frio, dano não-letal, paralisia e sono. Você também ganha RD 5/-. Mortos vivos sem inteligência não o perceberão a menos que você os ataque. Você recebe +4 de bônus de moral em testes de resistência feitos contra magias e habilidades similares a magia conjuradas por um morto - vivo.

GUERREIRO

Alinhamento: qualquer.

Dado de Vida: d10.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do guerreiro são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (masmorras) (Int), Conhecimento (engenharia) (Int), Escalar (For), Intimidar (Car), Profissão (Sab), Ofícios (Int), Sobrevivência (Sab) e Natação (For).

Pontos de perícia por nível: 2 + modificador de inteligência.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os guerreiros possuem as seguintes características de jogo.

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

Talentos Bônus: No 1º nível, e em todo nível par a partir de então, um guerreiro recebe um talento bônus em adição aos normalmente recebidos por aumento de nível (fazendo com que o guerreiro

receba um talento todo nível). Estes talentos extras devem ser escolhidos da lista de talentos do guerreiro (veja o capítulo Talentos).

Bravura (Ext): começando no 2º nível, um guerreiro recebe um bônus de +1 em testes de Vontade contra efeitos de medo. Este bônus aumenta em +1 para cada quatro níveis após o 2º, para um máximo de +5 no 18º nível.

Tabela: O Guerreiro

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Talento Bônus
2º	+2	+3	+0	+0	Talento Bônus, Bravura
3º	+3	+3	+1	+1	Treinamento com Armaduras
4º	+4	+4	+1	+1	Talento Bônus
5º	+5	+4	+1	+1	Treinamento com Armas
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Talento Bônus
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Treinamento com Armaduras
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Talento Bônus
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Treinamento com Armas
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Talento Bônus
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Treinamento com Armaduras
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento Bônus
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Treinamento com Armas
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Talento Bônus
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Treinamento com Armaduras
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento Bônus
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Treinamento com Armas
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento Bônus
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Mestre das Armaduras
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento Bônus, Mestre das Armas

Treinamento com Armaduras (Ext): começando no 3º nível, um guerreiro recebe proteção extra da armadura que está vestindo. Sempre que estiver vestindo uma armadura, ele recebe um bônus de armadura adicional de +1 para a sua classe de armadura, reduz a penalidade por armadura em 1 (para um máximo de 0), e aumenta o modificador máximo de destreza permitida pela armadura em 1. Para cada quatro níveis então (7º, 11º e 15º), um guerreiro recebe ainda mais proteção, incrementando estes bônus em +1 todas as vezes, para um total de +4 para a classe de armadura no 15º nível, com um redutor de -4 para a penalidade de armadura e um incremento de +4 no modificador máximo de destreza permitida pela armadura.

Treinamento com Armas (Ext): começando no 5º nível, um guerreiro pode selecionar um grupo de armas, descritas mais a frente. Sempre que ele ataca

com esse grupo de armas, ele recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano.

A cada quatro níveis a partir de então, um guerreiro se torna mais eficiente com outro grupo de armas. Ele recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano sempre que ataca com uma arma deste grupo. Em adição, o bônus ganho com os grupos de armas anteriores aumenta em +1 cada. Para armas que pertençam a mais de um grupo, vale apenas o maior bônus.

Os grupos de armas definidos são os seguintes (o Mestre pode adicionar novas armas aos grupos ou mesmo criar novos grupos):

Machados: machado de batalha, machado de guerra anão, machado grande, machadinha, picareta pesada, picareta leve, machado duplo orc e machado de arremesso.

Espadas, pesadas: espada bastarda, falcione, espada larga, espada longa, cimitarra, foice longa e espada de duas lâminas.

Espadas, leves: adaga, kama, kukri, sabre, foice curta e espada curta.

Arcos: arco longo composto, arco curto composto, arco longo e arco curto.

Curta distância: manopla, escudo grande, escudo pequeno, adaga de soco, sap, armadura com cravos, manopla com cravos, escudo com cravos e ataque desarmado.

Bestas: besta de mão, besta pesada, besta leve, besta pesada de repetição e besta leve de repetição.

Armas Duplas: mangual atroz, urgrosh anão, martelo gnomo com gancho, machado duplo orc e espada de duas lâminas.

Manguais: mangual atroz, mangual, mangual pesada, maça estrela, nunchaku, corrente com cravos e chicote.

Martelos: clava, martelo leve, maça leve, clava grande, maça pesada e martelo de guerra.

Armas de Monge: kama, nunchaku, sai, shuriken, sianghan e ataque desarmado.

Armas de Haste: glaiive, guisarme, alabarda, ranseur e bordão.

Lanças: azagaia, lança, lança longa, lança curta, lança montada e tridente.

Armas de Arremesso: dardos, clava, adaga, machadinha, azagaia, martelo leve, lança curta, shuriken, funda, lança e tridente.

Mestre das Armaduras (Ext): no 19º nível, um guerreiro recebe RD 5/- sempre que estiver usando armadura ou escudo.

Mestre das Armas (Ext): no 20º nível, um guerreiro escolhe uma arma qualquer. Todo ataque feito com essa arma automaticamente confirma todas as ameaças de sucesso decisivo e tem o seu multiplicador de decisivo aumentado em um (um x2 passa a ser x3, por exemplo). Além disto, ele não pode ser desarmado enquanto usar uma arma deste tipo.

LADINO

Tendência: Qualquer.

Dado de Vida: d8.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do ladino são: Acrobacias (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Carisma), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Linguísticas (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Operar Mecanismos (Des), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car)

Pontos de Perícia Por Nível: 8 + modificador de Int.

Tabela: O Ladino

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas
2º	+1	+0	+3	+0	Evasão, talento ladino
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, sentir armadilhas +1
4º	+3	+1	+4	+1	Talento ladino, esquiva sobrenatural
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6
6º	+4	+2	+5	+2	Talento ladino, sentir armadilhas +2
7º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8º	+6/+1	+2	+6	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada, talento ladino
9º	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, sentir armadilhas +3
10º	+7/+2	+3	+7	+3	Talento avançado, talento ladino
11º	+8/+3	+3	+7	+3	Ataque furtivo +6d6
12º	+9/+4	+4	+8	+4	Talento ladino, sentir armadilhas +4
13º	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque furtivo +7d6
14º	+10/+5	+4	+9	+4	Talento ladino
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Ataque furtivo +8d6, sentir armadilhas +5
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Talento ladino
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque furtivo +9d6
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Talento ladino, sentir armadilhas +6
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque furtivo +10d6
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Golpe de mestre, talento ladino

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os ladinos possuem as seguintes características de jogo.

Usar Arma e Armadura: O ladino sabe usar todas as armas simples mais o arco curto, besta de mão, espada de mão, porrete e sabre, armaduras leves, mas não escudos.

Ataque Furtivo: Caso o ladino puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano.

O ataque do ladino causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo ladino. O dano adicional será de 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subsequentes. Se houver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado. Os ataques à distância somente funcionam como ataques furtivos quando o alvo estiver até 9 m.

Usando um porrete ou um ataque desarmado, o ladino pode realizar um ataque furtivo que causa dano por contusão em vez de dano letal. Ele não pode usar uma arma que cause dano letal para causar dano por contusão em um ataque furtivo, nem mesmo com o -4 de penalidade geralmente comum.

O ladino precisa ser capaz de ver o alvo bom o bastante para atingir um ponto vital e ser capaz de alcançar aquele ponto. O ladino não consegue utilizar o ataque furtivo enquanto ataca uma criatura com camuflagem ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estejam fora de alcance.

Encontrar Armadilhas: Ladinos (e apenas ladinos) podem usar a perícia Percepção para localizar armadilhas quando a tarefa possui uma Classe de Dificuldade acima de 20. Encontrar uma armadilha não mágica possui a CA de no mínimo 10, ou maior caso ela esteja bem escondida. Encontrar uma armadilha mágica possui CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la. Ladinos (e apenas ladinos) podem usar a perícia Operar Mecanismos para desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica geralmente possui CD 25 + o nível da magia utilizada para criá-la.

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

Evasão (Ext): A partir do 2º nível, o ladino

consegue evitar ataques mágicos e incomuns com grande agilidade. Caso ele obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente cause metade do dano em um teste de resistência bem sucedido, em vez disso ele não sofrerá dano algum. A evasão pode ser utilizada apenas caso o ladino esteja trajando uma armadura leve ou esteja sem armadura. Um ladino indefeso não recebe o benefício da evasão.

Talentos Ladinos: Conforme o ladino recebe experiência, ele aprende certo número de talentos que o ajudam a enfrentar seus adversários. A partir do 2º nível, o ladino recebe um talento ladino. Ele recebe um talento ladino adicional a cada 2 níveis de ladino após o 2º nível. O ladino não pode selecionar um talento individual mais de uma vez.

Andarilho da Orla (Ext): Esta habilidade permite que o ladino se desloque através de superfícies irregulares com seu deslocamento total utilizando a perícia Acrobacias (Equilíbrio no D&D 3.5) sem penalidades.

Ataque Sangrento (Ext): O ladino com esta habilidade consegue sangrar oponentes vivos quando os atinge com um ataque furtivo. Este ataque faz com que o alvo sofra 1 ponto de dano adicional a cada rodada para cada dado do ataque furtivo do ladino (por exemplo, 4d6 iguais a 4 pontos do sangramento). Criaturas sangrando sofrem esta quantidade de dano no início de seus turnos. O ferimento pode ser interrompido por um teste de Cura CD 15 ou pela aplicação de qualquer efeito que cure pontos de vida. O dano por sangramento desta habilidade não se acumula com ele mesmo.

Ataques Surpresa (Ext): Durante a rodada surpresa, os oponentes sempre são considerados surpreendidos para um ladino com esta habilidade, mesmo se já tiverem agido. Oponentes que não possam ser surpreendidos (como através da esquiva sobrenatural aprimorada) são imunes.

Furtividade Acelerada (Ext): Esta habilidade permite o ladino deslocar-se com seu deslocamento total utilizando a perícia Furtividade sem sofrer penalidades.

Ladino Rastejante (Ext): Se estiver caído, o ladino com esta habilidade consegue deslocar-se com metade de seu deslocamento. Este movimento provoca ataques de oportunidade normalmente. O ladino não consegue dar passos de ajuste de 1,5 m enquanto rasteja.

Ladino Sutil: O ladino pode receber o talento Acuidade com Arma em vez de um talento ladino.

Levantar-se (Ext): O ladino com esta habilidade consegue levantar-se caso esteja caído como uma

Nota dos Desenvolvedores: O ataque furtivo agora funciona contra quase toda criatura que você pode enfrentar. Enquanto alguns podem ter imunidades específicas, a alteração foi feita para que o ladino possa ser mais efetivo em combate independente da aventura. Agora isso representa que ele é capaz de encontrar um ponto fraco em vez de atingir órgãos vitais. Geralmente falando, apenas criatura que não possuam um ponto fraco como um todo, seja por ter uma natureza homogênea ou fisionomia próxima do indestrutível são imunes ao ataque furtivo. Exemplos podem incluir elementais da água, ar, fogo e terra, a maioria dos limos e alguns mortos vivos.

ação livre. Ele ainda provoca ataques de oportunidade por levantar-se enquanto está ameaçado por um adversário.

Mágica Maior (SM): O ladino com este talento recebe a habilidade de conjurar uma magia de 1º nível da lista de magias do mago/feiticeiro. Esta habilidade pode ser conjurada 2/dia como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador para esta habilidade é igual a metade de seu nível de ladino. A CD para esta magia é determinada utilizando-se o modificador de Inteligência do ladino. O ladino precisa possuir o talento ladino *mágica menor* antes de selecionar este talento.

Mágica Menor (SM): O ladino com este talento recebe a habilidade de conjurar uma magia de nível 0 da lista de magias do mago/feiticeiro. Esta habilidade pode ser conjurada 2/dia como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador para esta habilidade é igual a metade de seu nível de ladino. A CD para esta magia é determinada utilizando-se o modificador de Inteligência do ladino.

Operar Mecanismos Acelerado (Ext): O ladino com esta habilidade gasta metade da quantidade de tempo normal para desarmar uma armadilha utilizando a perícia Operar Mecanismos (mínimo 1 rodada).

Reações Lentas (Ext): Oponentes feridos pelo ataque furtivo do ladino não conseguem desferir ataques de oportunidade durante 1 rodada.

Resiliência (Ext): Uma vez por dia, o ladino com esta habilidade pode receber um número de pontos de vida temporários iguais ao nível do ladino. Ativar esta habilidade é uma ação imediata que pode ser realizada apenas quando ele estiver abaixo de 0 pontos de vida. Esta habilidade pode ser utilizada para preveni-lo da morte. Estes pontos de vida temporários duram 1 minuto. Caso os pontos de vida do ladino caiam abaixo de 0 ele perderá esses pontos de vida temporários, ele cairá inconsciente e estará morrendo normalmente.

Treinamento com Arma: O ladino pode receber o talento Foco em Arma em vez de um talento ladino.

Truque de Combate: O ladino pode receber um talento de combate que ele se qualifique em vez de um talento ladino.

Sentir Armadilhas (Ext): No 3º nível, o ladino recebe um sentido intuitivo que o alerta do perigo de armadilhas, fornecendo-o +1 de bônus nos testes de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus na CA contra ataques realizados por armadilhas. Esses bônus aumentam para +2 quando o ladino alcança o 6º nível, para +3 quando ele alcança o 9º nível, para +4 quando ele alcança o 12º nível, para +5 no 15º e para +6 no 18º nível.

Os bônus de sentir armadilhas recebidos de diversas classes se acumulam.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 4º nível, o ladino consegue reagir ao perigo antes que seus sentidos normalmente o permitam fazê-lo. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (caso possua) mesmo que tenha sido surpreendido ou atacado por um inimigo invisível. Ele ainda perderá seu bônus de Destreza na CA caso seja imobilizado. Caso o ladino já possua

esquiva sobrenatural de uma classe diferente, ele automaticamente recebe esquiva sobrenatural aprimorada (veja abaixo) em vez disso.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): O ladino a partir do 8º nível não pode mais ser flanqueado. Essa defesa impede que outro ladino utilize sua habilidade de ataque furtivo por flaqueá-lo, a menos que o atacante possua no mínimo quatro níveis de ladino acima do que o alvo possua. Caso o personagem já possua esquiva sobrenatural de uma outra classe, o personagem recebe automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada ao invés disso, e os níveis das classes que fornecem esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo que um ladino precisa possuir para flanquear o personagem.

Talentos Avançados: No 10º nível, e a cada dois níveis após, o ladino pode escolher um dos seguintes talentos avançados em vez de um talento ladino.

Amortecer Impacto (Ext): Quando sofrer um ataque letal, o ladino será capaz de amortecer o impacto do golpe, reduzindo a quantidade de dano sofrido. Uma vez por dia, quando ele poderia ser reduzido a 0 pontos de vida ou menos por se danificado em combate (por armas ou outros golpes, mas não por magias ou habilidades especiais), o ladino pode tentar amortecer esse impacto. Para utilizar esta habilidade, o ladino precisa realizar um teste de resistência de Reflexos (CD = ao dano causado). Caso obtenha sucesso, ele sofrerá apenas metade do dano do ataque; caso falhe, ele sofrerá o dano total. Ele precisa estar ciente do ataque e de ser capaz de reagir a ele para realizar o amortecimento—caso não possa utilizar seu bônus de Destreza na CA, ele não poderá utilizar esta habilidade. Uma vez que este efeito permite que o personagem realize um teste de resistência de Reflexos para sofrer apenas metade do dano, a habilidade de evasão do ladino não se aplica.

Ataque Dissipador (Sob): Os oponentes danificados pelo ataque furtivo de um ladino com esta habilidade são afetados por um efeito de *dissipar magia*, na qual tem como alvo o efeito de magia de nível mais inferior ativa no alvo. O nível de conjurador para esta habilidade é igual ao nível do ladino. O ladino precisa possuir o talento ladino *mágica maior* antes de selecionar o ataque dissipador.

Ataque Incapacitante (Ext): O ladino com essa habilidade consegue utilizar seu ataque furtivo com tamanha precisão que o golpe enfraquece e debilita a vítima. Um oponente atingido por um de seus ataques furtivos também sofre 2 pontos em Força. Pontos de habilidade perdidos retornam com a duração de 1 ponto por dia para cada habilidade.

Evasão Aprimorada (Ext): Esta habilidade funciona como evasão, exceto que o ladino ainda não sofre dano em um teste de resistência de Reflexos bem sucedido contra os ataques, porém ele sofre apenas metade do dano caso falhe do teste de resistência. Um ladino indefeso não recebe os benefícios da evasão aprimorada.

Maestria em Perícia: O ladino se torna especializado na utilização de algumas perícias e é capaz de realizar as tarefas correlacionadas com segurança, mesmo sob as condições mais adversas. Quando adquire essa habilidade, o ladino escolhe uma quantidade de perícias equivalente a 3 + o seu modificador de Inteligência. Sempre que realizar um teste dessas perícias, ele poderá escolher 10, mesmo sob tensão ou distrações que normalmente lhe impediriam de fazê-lo. O ladino pode adquirir essa habilidade especial mais de uma vez, selecionando perícias diferentes em cada ocasião.

Mente Escorregadia (Ext): Esta habilidade representa a habilidade do ladino de evitar efeitos mágicos que possam controlá-lo ou forçá-lo a agir contra sua vontade. Caso um ladino com mente escorregadia se torna alvo de uma magia ou efeito de encantamento e fracassar no teste de resistência, ele poderá realizar um novo teste, com a mesma CD, após 1 rodada. Ele recebe somente uma oportunidade adicional para realizar o teste de resistência.

Oportunismo (Ext): Uma vez por rodada, o ladino consegue desferir um ataque de oportunidade contra um oponente que tenha sido atingido em

combate corpo a corpo por outro personagem. Este ataque conta como o ataque de oportunidade do ladino para aquela rodada. Mesmo um ladino com o talento Reflexos de Combate não consegue utilizar a habilidade oportunismo mais de uma vez por rodada.

Talento: O ladino pode receber qualquer talento que ele se qualifique em vez de um talento ladino.

Golpe de Mestre (Ext): Ao alcançar o 20º nível, o ladino se torna incrivelmente mortal quando causa dano através de um ataque furtivo. Isto pode ter um de três efeitos. O alvo pode ser posto para dormir durante 1d4 horas, paralisado durante 2d6 rodadas, ou morto. Independente do efeito escolhido, o alvo tem direito a um teste de resistência de Fortitude com a CD igual a 20 mais o modificador de Inteligência do ladino. Este ataque causa dano normalmente. Uma vez que uma criatura foi alvo de um golpe de mestre, independente de qual dos efeitos ela realizou seu teste de resistência, aquela criatura ficará imune ao golpe de mestre daquele ladino durante 24 horas. Criaturas que são imunes a ataques furtivos também são imunes a esta habilidade.

MAGO

Alinhamento: qualquer.

Dado de vida: d6.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um mago são: Avaliação (Int), Conhecimento [todos] (Int), Identificar Magia (Int), Linguística (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Voar (Des).

Pontos de perícia por nível: 2 + modificador de inteligência.

Tabela: O Mago

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia													
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º				
					Vínculo Arcano, Truques, Poder da escola, Escrever Pergaminho														
1º	+0	+0	+0	+2		3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+1	+0	+0	+3	Poder da escola	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+1	+1	+1	+3		4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	+1	+1	+4	Poder da escola	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5º	+2	+1	+1	+4	Talento adicional	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6º	+3	+2	+2	+5	Poder da escola	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7º	+3	+2	+2	+5	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8º	+4	+2	+2	+6	Poder da escola	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9º	+4	+3	+3	+6	-	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
10º	+5	+3	+3	+7	Talento adicional, Poder da escola	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
11º	+5	+3	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
12º	+6/+1	+4	+4	+8	Poder da escola	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
13º	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
14º	+7/+2	+4	+4	+9	Poder da escola	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Talento adicional	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
16º	+8/+3	+5	+5	+10	Poder da escola	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
17º	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
18º	+9/+4	+6	+6	+11	Poder da escola	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
19º	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	-	-	-	-
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Talento adicional, Poder da escola	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os magos possuem as seguintes características de jogo.

Magias: Um mago conjura magias arcanas, que encontradas na lista de magias do feiticeiro / mago. Um mago deve escolher e preparar suas magias antecipadamente.

Para aprender, preparar ou lançar uma magia, o mago deve ter um valor de inteligência pelo menos igual a 10 + o nível da magia. A Classe de dificuldade para o teste de resistência da magia de um mago é 10 + o nível da magia + o modificador de inteligência do mago.

Assim como outros conjuradores, um mago pode lançar apenas certo número de magias de cada nível por dia. Sua quantidade base de magias por dia pode ser encontrada na tabela 4-14. Além disto, ele recebe magias adicionais por dia se tiver um valor de inteligência elevado.

Diferente de um bardo ou feiticeiro, um mago pode conhecer uma quantidade ilimitada de magias. Ele deve escolher e preparar suas magias antecipadamente após uma boa noite de sono e gastando 1 hora estudando seu grimório. Enquanto estuda o mago deve escolher as magias que serão preparadas.

Linguagens Adicionais: Um mago pode substituir uma das suas linguagens bônus disponíveis para o personagem devido à raça pelo dracônico.

Vínculo Arcano (Sob): No 1º nível, magos forjam um poderoso vínculo com um objeto ou criatura. Este vínculo pode tomar uma destas duas formas: a primeira é através de um familiar, seguindo as regras padrão para tais criaturas (veja Familiares) e a segunda é um vínculo com um objeto, usando este para conjurar magias e o encantando com grandes poderes.

Objetos que são o alvo de um vínculo arcano podem cair em uma das seguintes categorias: amuleto, anel, cajado, varinha ou arma. Esses objetos sempre serão uma obra-prima. Se o objeto for um amuleto ou anel, ele precisa estar sendo usado para ter efeito, enquanto cajados, varinhas e armas devem ser empunhados. Se um mago tentar conjurar uma magia sem que o seu objeto vinculado esteja equipado ou em mãos, ele deve fazer um teste de Artes Mágicas ou perderá a magia. A classe de dificuldade deste teste é igual a 20 + o nível da magia.

Uma vez por dia o objeto com o vínculo pode ser utilizado para conjurar qualquer magia que o mago conheça, mesmo que o mago já a tenha conjurado. Esta magia não pode ser modificada por talentos metamágicos ou outras habilidades. O objeto vinculado não pode ser utilizado para conjurar magias das escolas proibidas do mago.

Um mago pode encantar seu objeto vinculado como se ele tivesse os talentos necessários. Quaisquer poderes adicionados ao seu objeto vinculado são adicionados pela metade do preço normal. Se o objeto é uma varinha, ele perde o encantamento quando a última carga é consumida, mas não é destruído e retém todas as suas

propriedades de objeto vinculado. Os objetos vinculados funcionam apenas para o seu criador, incluindo as habilidades mágicas adicionadas aos objetos. Isto quer dizer que eles não podem ser vendidos. Se um objeto destes é danificado, ele é restaurado aos seus pontos de vida totais na próxima vez que o mago preparar suas magias. Se o alvo de um vínculo arcano é perdido ou destruído ele pode ser substituído após uma semana em um ritual especial que custará 200 PO por nível do mago. Este ritual demora 8 horas para ser executado

Truques (SM): Magos podem preparar um número de truques, ou magias de nível 0 a cada dia. Eles podem conjurar estas magias à vontade como uma habilidade similar à magia. O número de truques que um mago pode preparar a cada dia está descrito na tabela 4-14 em “magias por dia”. Os truques são tratados como qualquer outra magia conjurada pelo mago em termos de duração e outras variáveis determinadas pelo nível.

Poderes de Escola: No 1º nível, um mago pode escolher uma escola de magia para se focalizar e duas outras escolas de magia para serem ignoradas (chamadas escolas proibidas). Magos que não escolhem um foco em escola ganham os poderes listados para a escola universal e não precisam escolher nenhuma escola proibida. Magos podem preparar e conjurar magias de suas escolas proibidas, mas eles não ganham o bônus de especialista de sua escola escolhida no dia em que eles fizerem isto. Cada escola arcano garante um número de poderes, dependendo do nível do mago. Em adição, cada escola arcano (exceto pela escola universal) também garante um poder bônus de especialista desde que o mago não tenha preparado nenhuma magia de suas escolas proibidas para o dia. Veja o capítulo de Magias e Feitiços para mais informações.

Escrever Pergaminho: No 1º nível, um mago ganha escrever pergaminho como um talento adicional.

Talentos Adicionais: Nos 5º, 10º, 15º e 20º níveis o mago ganha um talento adicional. Nestas ocasiões ele pode escolher um talento metamágico, um talento de criação de itens ou Foco em Magia. O Mago ainda deve atender aos pré-requisitos para este talento adicional, incluindo nível mínimo de conjurador.

Esses talentos adicionais são adicionados aos talentos que os personagens de qualquer classe ganham ao avançar níveis. O mago não é limitado às categorias de talento criação de itens, talentos metamágicos ou Foco em Magia quando escolher estes talentos.

Grimórios: Um mago precisa estudar seu grimório diariamente para preparar suas magias. Ele não é capaz de preparar nenhuma magia que não esteja escrita em seu grimório, com exceção de *ler* magias, que todos os magos podem preparar de memória.

Um mago começa o jogo com um grimório contendo todas as magias de mago de nível 0,

(exceto aquelas de suas escolas proibidas, se houver alguma) mais três magias de 1º nível a sua escolha. Para cada modificador de inteligência que o mago tem o grimório terá uma magia adicional de 1º nível a sua escolha. A cada novo nível de mago, ele adiciona duas novas magias de qualquer nível ou níveis que ele pode conjurar (baseado no seu novo nível de classe) em seu grimório. Um mago também pode, em qualquer momento, adicionar as magias encontradas no grimório de outros magos.

FAMILIARES

Um familiar é um animal normal que ganha novos poderes e se torna uma besta mágica quando convocado para servir a um mago. Ele retém a aparência, dado de vida, bônus base de ataque, bônus base dos testes de resistência, perícias e talentos que o animal normal tenha, mas é tratado como uma besta mágica ao invés de um animal para determinar resultado de qualquer efeito que dependa de seu tipo. Apenas um animal normal, sem modificações pode se tornar um familiar. Apenas uma criatura normal, sem nenhuma alteração pode se tornar um familiar. Um companheiro animal não pode se tornar um familiar.

O familiar também garante habilidades especiais ao seu mestre, como descrito na tabela abaixo. Estas habilidades especiais se aplicam apenas quando o mestre e o familiar estiverem a 1,5 km um do outro.

Níveis de diferentes classes que concedem um familiar se acumulam para o propósito de determinar as habilidades do familiar que dependem do nível do mestre.

Familiar	Especial
Cobra ²	Mestre ganha um bônus de +3 em testes de Blefar
Coruja	Mestre ganha um bônus de +3 em testes de percepção baseados na visão enquanto estiver em <i>ambientes escuros</i>
Corvo ¹	Mestre ganha um bônus de +3 bônus em testes de avaliação
Falcão	Mestre ganha um bônus de +3 em testes de percepção baseados na visão enquanto estiver em <i>ambientes claros</i>
Gato	Mestre ganha um bônus de +3 em Furtividade
Lagarto	Mestre ganha um bônus de +3 em testes de Escalar
Morcego	Mestre ganha um bônus de +3 em testes de Percepção baseados na audição
Rato	Mestre ganha um bônus de +2 em testes de Fortitude
Sapo	Mestre ganha +3 pontos de vida
Texugo	Mestre ganha um bônus de +2 em testes de Reflexos

¹ Um familiar corvo pode falar uma língua à escolha de seu mestre como uma habilidade sobrenatural.

² Víbora pequena.

Estatísticas Básicas: Use as estatísticas básicas da espécie de criatura do familiar descritas no *Livro dos Monstros*, com as seguintes alterações:

Dado de Vida: Use o nível de personagem do mestre ou o DV total da criatura (o que for maior) para os efeitos relacionados à quantidade de DV.

Pontos de Vida: O familiar tem a metade do total de pontos de vida de seu mestre (não incluindo pontos de vida temporários) arredondando para baixo, independente de seu DV atual.

Ataques: Use o bônus base de ataque do mestre, considerando todas as suas classes. Aplique o modificador de Destreza ou de Força do familiar, o que for maior, para obter o bônus base de ataque corporal com a arma natural do familiar. O dano é o mesmo que uma criatura normal da espécie do familiar causaria.

Testes de Resistência: O familiar utiliza os bônus base de testes de resistência de seu mestre (considerando todas as suas classes) ou os seus (Fortitude +2, Reflexos +2, Vontade +0), o que for maior. O familiar utiliza seus próprios modificadores de habilidade nos testes de resistência e não partilha outros bônus que seu mestre possa ter (de itens mágicos ou talentos, por exemplo).

Perícias: Use as graduações de perícias normais de um animal da espécie do familiar ou as graduações do mestre, o que for maior. Nos dois casos, o familiar utiliza seus próprios modificadores de habilidade. Independente da graduação total do familiar, algumas perícias (como Ofícios ou Profissão) estão além da capacidade da criatura.

Descrição das Habilidades dos Familiares: Todo familiar possui habilidades especiais (ou fornece habilidades especiais para seu mestre) dependendo do nível combinado das classes que possuem a característica Familiar, conforme indicado na tabela abaixo. As habilidades dessa tabela se acumulam.

Nível de Classe do Mestre	Armadura		
	Natural Adicional	Int	Especial
1° - 2°	+1	6	Prontidão, Evasão Aprimorada, Partilhar Magias, Vínculo Empático
3° - 4°	+2	7	Transmitir Magias de Toque
5° - 6°	+3	8	Falar com o Mestre
7° - 8°	+4	9	Falar com Animais da Espécie
9° - 10°	+5	10	—
11° - 12°	+6	11	Resistência a Magia
13° - 14°	+7	12	Vidência no familiar
15° - 16°	+8	13	—
17° - 18°	+9	14	—
19° - 20°	+10	15	—

Armadura Natural: O número indicado é adicionado à armadura natural que o familiar possui.

Int: O valor de Inteligência do familiar.

Prontidão (Ext): Enquanto o familiar estiver ao alcance da sua mão, o mestre adquire o talento Prontidão.

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

Partilhar Magias (Ext): O mestre é capaz de partilhar qualquer magia (mas não uma habilidade similar à magia) conjurada sobre si com seu familiar. A criatura deve estar num raio de 1,5 m do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Caso a duração da magia ou efeito seja diferente de “instantânea”, ela deixará de afetar a criatura quando ela se afastar do personagem (mais de 1,5 m) e não voltará a afetá-la, mesmo que retorne para a área de efeito da magia. Além disso, o personagem é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo “Você” sobre seu familiar. Um conjurador e seu familiar são capazes de partilhar magias mesmo que o efeito normalmente não afete as criaturas do tipo da criatura (besta mágica).

Vínculo Empático (Ext): O mestre possui um Vínculo Empático com seu familiar com 1,5 km de alcance máximo. Ele não é capaz de enxergar através dos olhos do familiar, mas pode se comunicar por telepatia com a criatura. Devido à natureza limitada do vínculo, apenas as emoções (como medo, fome,

teletransportar para o local como se também tivesse visto o quarto.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Os mestres de 3º nível ou superior são capazes de transmitir suas magias de toque por meio do familiar. O mestre e o familiar devem estar em contato durante a conjuração da magia de toque, depois, o personagem será capaz de designar seu familiar como “portador”. O familiar então conseguirá transmitir a magia de toque, da mesma forma que seu mestre faria. Se o mestre conjurar outra magia antes do toque ser transmitido, a magia de toque se dissipa.

Falar com o Mestre (Ext): Os mestres de 5º nível ou superior conseguem se comunicar verbalmente com o familiar, como se partilhassem um idioma em comum. As outras criaturas não entendem essa comunicação sem auxílio mágico.

Falar com Animais de sua Espécie (Ext): O familiar de um mestre de 7º nível ou superior é capaz de se comunicar com outros animais comuns de sua espécie (inclusive as variações atroz): morcegos com morcegos, ratos com roedores, gatos com felinos, falcões, corujas e corvos com pássaros, lagartos e cobras com répteis, sapos com anfíbios e texugos com criaturas da família Mustelidae (texugos, guaxinins, arminhos, gambás, carcajús e toupeiras). A comunicação é limitada pela Inteligência das criaturas envolvidas.

Resistência à Magia (Ext): Os familiares de mestres de 11º nível ou superior adquirem

Notas do Projeto: Dados de Vida

No momento, você já deve ter percebido que nós mudamos os Dados de Vida de algumas classes como o ladino e o mago. Esta mudança foi feita por duas razões: primeiro para aumentar resistência de cada classe, e em segundo, para criar um sistema mais padronizado para determinar os Dados de Vida. Agora o Dado de Vida está diretamente vinculado a progressão do Bônus Base de Ataque Classes como o mago e o feiticeiro que avançam mais devagar agora recebem o d6 como Dado de Vida. Bardos, clérigos, druidas, monges e ladinos que avançam numa velocidade moderada recebem o d8. Classes que tem como característica uma progressão do BBA rápida como os guerreiros, paladinos e rangers, recebem o d10. A única exceção a esta regra é o bárbaro que retém seu impressionante d12 como Dado de Vida.

felicidade, curiosidade) podem ser transmitidas. Note que os familiares com Inteligência e mestres de níveis baixos limitam o que a criatura é capaz de entender e comunicar, e mesmo os familiares inteligentes compreendem o mundo de forma diferente dos humanos, portanto são possíveis falhas de interpretação. Devido ao vínculo empático, o mestre partilha a mesma conexão com itens ou locais que o familiar. Por exemplo, caso seu familiar tenha investigado um quarto, o mestre poderia se

Resistência à Magia equivalente ao nível do mestre +5. Para afetar o familiar com uma magia, os demais conjuradores precisam igualar ou superar a Resistência à Magia da criatura com um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador).

Vidência no Familiar (SM): Os mestres de 13º nível ou superior conseguem observar um local remoto através do familiar (como a magia *vidência*) uma vez por dia.

MONGE

Tendência: Qualquer Leal.

Dado de Vida: d8.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do monge são: Esportes (Des), Escalar (For), Ofícios (Int), Arte da Fuga (Des), Intimidar (Car), Conhecimento (historia) (Int), Percepção (Sab), Atuação (Car), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Sentir Motivação (Sab), Furtividade (Des), Natação (For).

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

Tabela: O Monge

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	BBA da rajada de golpes	Dano Desarmado *	Bônus na CA	Desloc. sem Armadura
1º	+0	+2	+2	+2	Talento Bônus, Rajada de Golpes, Ataque Desarmado	-2/-2	1d6	+0	+0m
2º	+1	+3	+3	+3	Talento Bônus, Evasão	-1/-1	1d6	+0	+0m
3º	+2	+3	+3	+3	Treinamento em Manobras, Mente Tranqüila	+0/+0	1d6	+0	+3m
4º	+3	+4	+4	+4	Reserva de <i>Chi</i> (mágica), Queda Suave (6m)	+1/+1	1d8	+0	+3m
5º	+3	+4	+4	+4	Grande Salto, Pureza Corporal	+2/+2	1d8	+1	+3m
6º	+4	+5	+5	+5	Talento Bônus, Queda Suave (9m)	+3/+3	1d8	+1	+6m
7º	+5	+5	+5	+5	Integridade Corporal	+4/+4	1d8	+1	+6m
8º	+6/+1	+6	+6	+6	Queda Suave (12m)	+5/+5/+0	1d10	+1	+6m
9º	+6/+1	+6	+6	+6	Evasão Aprimorada	+6/+6/+1	1d10	+1	+9m
10º	+7/+2	+7	+7	+7	Talento Bônus, Reserva de <i>chi</i> (Leal), Queda Suave (15m)	+7/+7/+2	1d10	+2	+9m
11º	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo de Diamante	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9m
12º	+9/+4	+8	+8	+8	Passo etéreo, Queda Suave (18m)	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12m
13º	+9/+4	+8	+8	+8	Alma de Diamante	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12m
14º	+10/+5	+9	+9	+9	Talento Bônus, Queda Suave (21m)	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12m
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Mão Vibrante	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15m
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Reserva de <i>Chi</i> (Adamante), Queda Suave (24m)	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15m
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Corpo Atemporal, Idiomas do Sol e da Lua	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15m
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Talento Bônus, Queda Suave (27m)	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18m
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo Vazio	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18m
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Auto-Perfeição, Queda Suave (qualquer distancia)	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18m

*o valor considera monges médios, para monges pequenos ou grandes veja a tabela apropriada.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os monges possuem as seguintes características de jogo.

Usar armas e armaduras: Monges sabem usar clava, besta (leve ou pesada), adaga, machadinha, azagaia, kama, nunchaku, bordão, sai, shuriken, siagham e a funda. Monges não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo. Quando estão usando armadura, escudo ou carregando uma carga media ou pesada, o monge perde seu bônus de armadura, assim como seu movimento rápido e sua rajada de golpes.

Bônus na CA (Ext): Quando não esta usando armadura nem carregando uma carga media ou pesada, o monge adiciona seu bônus de sabedoria (se positivo) a sua CA. Alem disso o monge ganha um

bônus de +1 em sua CA no 4º nível. Esse bônus aumenta em 1 para cada 4 níveis de monge subseqüentes, ate um máximo de +5 no 20º nível. Esse bônus se aplica mesmo contra ataques de toque ou quando o monge perde seu bônus de des. Ele perde esse bônus quando está imobilizado ou indefeso, quando usa qualquer tipo de armadura, quando carrega um escudo, ou quando carrega uma carga media ou pesada.

Rajada de Golpes (Ext): Quando não esta usando armadura, o monge pode golpear com uma rajada de golpes sacrificando sua precisão. Quando usa a rajada, ele pode fazer um ataque extra em cada rodada com seu maior bônus base de ataque, mas sofre uma penalidade de -2 em todos os outros

ataques feitos nessa rodada. O valor do bônus base de ataque do monge é mostrado na tabela 4-8 na coluna bônus de ataque da rajada de golpes. Essa penalidade se aplica por 1 rodada, então também afeta os ataques de oportunidade que o monge possa vir a fazer antes de sua próxima ação. Quando um Monge alcança o 5º nível, a penalidade é reduzida para -1, e no 9º nível ela desaparece. Um monge precisa usar uma ação de ataque total para atacar com a rajada de golpes. Quando usando a rajada de golpes o monge só pode atacar com ataques desarmados ou com as armas especiais de monge (kama, nunchaku, bordão, sai, shuriken, e siagham). Ele pode intercalar ataques desarmados e com armas especiais de monge caso queira. Quando usando armas como parte de sua rajada de golpes, o monge aplica seu modificador total de força em todos os ataques bem sucedidos. O monge não pode usar nenhuma outra arma além das armas de monge como parte da rajada de golpes. No caso do bordão, cada ponta é contada como uma arma diferente para o uso de rajada de golpes. Ainda que o bordão exija duas mãos para ser usado, o monge ainda pode intercalar ataques desarmados com seu uso, assumindo que ele possua ataques suficientes em sua rajada de golpes para fazê-lo. Quando o monge atinge o 11º sua habilidade de rajar se aprimora. Ele ganha um segundo ataque extra com seu maior bônus base de ataque em adição ao primeiro.

Ataque Desarmado: No 1º nível, o monge ganha ataque desarmado aprimorado como um talento bônus.

Os ataques desarmados do monge podem ser com seus punhos, cotovelos, joelhos ou pés. Isso significa que um monge pode fazer ataques desarmados com suas mãos ocupadas. Não existem ataques com a mão inábil para o ataque desarmado do monge. O monge aplica seu bônus total de força em jogadas de dano para todos os seus ataques desarmados. Normalmente o monge causa dano letal, mas pode escolher causar dano não letal sem nenhuma penalidade. Ele tem a mesma escolha de causar dano letal ou não letal enquanto agarrando. O ataque desarmado do monge é tratado como uma arma natural e como uma arma manufaturada para efeitos mágicos ou magias que aprimorem ou encantem armas naturais ou manufaturadas. O monge também causa um dano maior com seus ataques desarmados do que uma pessoa normal causaria como visto na tabela 4-8. O dano encontrado na tabela 4-8 funciona para monges médios, monges pequenos causam menos dano, enquanto um monge grande causa mais como visto na tabela abaixo.

Tabela: Dano causado por Monges pequenos ou grandes.

Nível	Dano (monge pequeno)	Dano (monge grande)
1º-3º	1d4	1d8
4º-7º	1d6	2d6
8º-11º	1d8	2d8
12º-15º	1d10	3d6
16º-19º	2d6	3d8
20º	2d8	4d8

Talento Bônus: No 1º nível, 2º nível e a cada 4 níveis subseqüentes, o monge pode escolher um talento adicional. Esses talentos devem ser escolhidos na seguinte lista: Improvisação Surpreendente, Reflexos de combate, Desviar objetos, Esquiva, Agarrar aprimorado, Estilo do escorpião, Ataque atordoante, e Arremessar qualquer coisa. No 6º nível, os seguintes talentos são adicionados à lista: Punho de Gorgon, Encontro aprimorado, Finta aprimorada, desarmar aprimorado, separar aprimorado e mobilidade. No 10º nível, os seguintes talentos são adicionados à lista, Sucesso decisivo aprimorado, Cólera da medusa, Agarrar objetos e Ataque em movimento. O monge não precisa ter nenhum dos pré-requisitos normalmente exigidos pelos talentos para escolhê-los.

Evasão (Ext): Um monge de 2º nível ou maior, ganha a habilidade evasão, caso seja alvo de uma magia que permita um teste de reflexos para reduzir o dano à metade, o monge consegue evitar todo o dano caso seja bem sucedido no teste, ele ainda sofre o dano normal caso falhe. Evasão só pode ser usada se o monge estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura. Um monge indefeso não ganha nenhum benefício de evasão.

Movimento Rápido (Ext): No 3º nível, o monge ganha um bônus de aprimoramento no seu deslocamento, como visto na tabela 4-8. Um monge usando armadura ou carregando carga media ou pesada perde esse deslocamento extra.

Treinamento em Manobras (Ext): No 3º nível, o monge passa a usar seu nível de monge ao invés de seu bônus base de ataque quando calculando seu bônus de manobra de combate. Bônus base de ataque de outras classes permanecem inalterados e são adicionados normalmente.

Mente tranqüila (Ext): Um monge de 3º nível ou maior ganha um bônus de +2 em testes de resistência contra magias e efeitos da escola de encantamento.

Reserva de Chi (Sob): No 4º nível, o monge ganha uma reserva de *Chi*, energia sobrenatural que ele pode usar para realizar feitos surpreendentes. A reserva de *Chi* do monge é igual à metade do seu nível de monge + seu modificador de sabedoria. Enquanto tiver ao menos 1 ponto em seu reservatório, o monge pode fazer um ataque *chi*. No 4º nível, o ataque *chi* do monge permite que seus ataques desarmados sejam considerados armas mágicas para o propósito de superar redução de dano. O Ataque *chi* se aprimora conforme o personagem ganha níveis de monge, no 10º nível, seus ataques desarmados são considerados armas ordeiras para o propósito de redução de dano. No 16º nível, seus ataques desarmados são considerados armas de adamantite para o propósito de redução de dano e superar dureza de objetos. Gastando 1 ponto de sua reserva, o monge pode fazer um ataque extra com seu maior bônus de ataque quando usando a rajada de golpes. O monge também pode gastar 1 ponto para aumentar seu

deslocamento em 6m por 1 rodada. Finalmente o monge pode gastar 1 ponto de sua reserva para dar a si mesmo um bônus de esquiva de +4 na sua Ca por 1 rodada. Cada um desses poderes é ativado com uma *ação rápida*. Em níveis superiores o monge ganha poderes adicionais que consomem pontos de sua reserva de *Chi*. A reserva de *Chi* é totalmente restaurada toda manhã após 8 horas de descanso ou meditação.

Queda Suave (Ext): Um monge de 4º nível ou superior que esteja ao alcance de um muro pode usá-lo para reduzir a velocidade de sua queda. Quando usa essa habilidade, ele sofre dano como se a queda fosse 6m menor do que realmente é. A habilidade do monge de reduzir a velocidade de sua queda (que efetivamente, reduz a distancia da queda quando próximo a um muro) se aprimora conforme o personagem ganha níveis de monge até o 20º quando o monge pode usar um muro ou parede próxima para não sofrer nenhum dano da queda.

Grande Salto (Ext): A partir do 5º nível, o monge adiciona seu nível a todos os testes de Acrobacia feitos para saltar, verticalmente ou horizontalmente. Adicionalmente o monge é sempre considerado como se tivesse corrido ao realizar um teste para saltar. Gastando 1 ponto de sua reserva de *Chi* com uma *ação rápida*, o monge adiciona +20 de bônus em testes de Acrobacia feitos para saltar por 1 rodada.

Pureza Corporal (Ext): No 5º nível, o monge ganha imunidade a todas as doenças, incluindo doenças mágicas ou sobrenaturais.

Integridade Corporal (Sob): Um monge de 7º nível ou superior pode curar seus próprios ferimentos com uma *ação padrão*. Ele pode curar um numero de pontos de vidas igual ao seu nível de monge gastando 2 pontos de sua reserva de *chi*.

Evasão Aprimorada (Ext): A partir do 9 nível, a habilidade de evasão do monge se aprimora. Ele ainda deixa de sofrer dano caso obtenha sucesso no teste, mas agora sofre apenas metade do dano caso falhe no teste de reflexos. Um monge indefeso não ganha nenhum beneficio de evasão aprimorada.

Corpo de Diamante (Sob): A partir do 11º nível, o monge ganha imunidade a todos os tipos de veneno.

Passo Etéreo (Sob): Um monge de 12º nível ou superior, pode se deslocar magicamente entre dois espaços, como se estivesse usando a magia *porta dimensional*. Usar essa habilidade é uma *ação de movimento* que consome 2 pontos da reserva de *chi*. Seu nível de conjurador para esse efeito é igual a ½ do seu nível de monge.

Alma de Diamante (Ext): No 13º nível, o monge ganha resistência à magia igual ao seu nível de monge atual + 10. Para afetar o monge com uma magia, o conjurador deve ter um resultado em um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) igual ou maior do que a resistência à magia do monge.

Mão Vibrante (Sob): A partir do 15º nível, o monge pode emitir vibrações do seu corpo para outra criatura, que podem ser fatais caso o monge deseje. Ele pode usar essa habilidade uma vez por semana, e precisa anunciar sua intenção antes de realizar a jogada de ataque. Criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser afetadas. Caso o monge obtenha sucesso no ataque e cause dano ao alvo a habilidade é bem sucedida e o monge pode tentar eliminar a vitima a qualquer momento, contanto que a tentativa seja feita em um numero de dias igual ao nível do monge. Para fazer tal tentativa, o monge precisa apenas desejar que o alvo morra (com uma *ação livre*), e a menos que o alvo obtenha sucesso em um teste de fortitude (CD 10+1/2 do nível de monge + modificador de Sab do monge), ele morre. Se o teste for bem sucedido, o alvo não corre mais perigo contra essa tentativa de mão vibrante, mas ainda pode ser alvo de outra no futuro.

Corpo Atemporal (Ext): Ao alcançar o 17º nível, o monge não sofre, mas nenhuma penalidade em seus valores de habilidade devido a velhice e não pode ser magicamente envelhecido. Qualquer penalidade existente é conservada. Os bônus por envelhecimento ainda se acumulam e o monge ainda morre de velhice quando sua hora chega.

Idiomas do Sol e da Lua (Ext): Um monge de 17º nível ou superior pode falar com qualquer criatura viva.

Corpo Vazio (Sob): A partir do 19º nível, O monge ganha a habilidade de assumir um estado etéreo por 1 minuto como se estivesse sobre os efeitos da magia *forma etérea*. Usar essa habilidade é uma *ação de movimento* que consome 3 pontos da sua reserva de *chi*.

Auto-Perfeição: No 20º nível, o monge se torna uma criatura mágica. A partir de agora ele é tratado como um extra-planar ao invés de um humanóide (ou qualquer tipo de criatura que ele seja) para os

EX-MONGES

Um monge que assuma uma tendência não-leal não pode mais ganhar níveis como um monge, mas mantém todas as habilidades de monge.

propósitos de magias e efeitos mágicos. Adicionalmente, o monge ganha redução de dano 10/mágica, o que permite que ele ignore os 10 primeiros pontos de dano de qualquer ataque feito por uma arma mundana ou qualquer ataque natural feito por uma criatura que não tenha uma redução de dano similar. Diferente de outros extra-planares o monge ainda pode ser trazido de volta da morte, como se fosse um membro do tipo de criatura anterior.

PALADINO

Alinhamento: Leal e Bom.

Dado de Vida: d10.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe do paladino são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Conhecimento (nobreza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Profissão (Sab), Ofícios (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícias por nível: 2 + modificador de Inteligência.

Tabela: O Paladino

Nível	Bônus Base					Especial	Magias por Dia			
	de Ataque	Fort	Refl	Vont			1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0		Aura de bondade, detectar o mal, destruir o mal 1/dia	–	–	–	–
2º	+2	+3	+0	+0		Graça divina, cura pelas mãos	–	–	–	–
3º	+3	+3	+1	+1		Aura de coragem, saúde divina	–	–	–	–
4º	+4	+4	+1	+1		Canalizar energia positiva, destruir o mal 2/dia	0	–	–	–
5º	+5	+4	+1	+1		Vínculo divino	1	–	–	–
6º	+6/+1	+5	+2	+2		Remover doença	1	–	–	–
7º	+7/+2	+5	+2	+2		Destruir o mal 3/dia	1	0	–	–
8º	+8/+3	+6	+2	+2		Aura de harmonia	1	1	–	–
9º	+9/+4	+6	+3	+3		Remover maldição	2	1	–	–
10º	+10/+5	+7	+3	+3		Destruir o mal 4/dia	2	1	0	–
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3		Aura de justiça	2	1	1	–
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4		Neutralizar veneno	2	2	1	–
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4		Destruir o mal 5/dia	3	2	1	0
14º	+14/+19/+4	+9	+4	+4		Aura de fé	3	2	1	1
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5		Cancelar encantamento	3	2	2	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		Destruir o mal 6/dia	3	3	2	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		Aura de retidão	4	3	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6		Cura completa	4	3	2	2
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		Destruir o mal 7/dia	4	3	3	2
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6		Campeão divino	4	4	3	3

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os paladinos possuem as seguintes características de jogo.

Usar Armas e Armaduras: Paladinos são proficientes com todas as armas simples e comuns, com todos os tipos de armadura (leves, médias e pesadas) e escudos (exceto escudo de corpo).

Aura de Bondade (Ext): o poder da aura de bondade (veja a magia detectar o bem) é igual ao seu nível de paladino.

Detectar o Mal (SM): à vontade, um paladino pode conjurar detectar o mal, como a magia.

Destruir o Mal (Sob): uma vez por dia, um paladino pode tentar destruir o mal com um ataque corpo-a-corpo. Ele adiciona seu bônus de Carisma (se houver) à jogada de ataque e causa um ponto de dano extra por nível de paladino. Se o paladino acidentalmente tentar destruir uma criatura não-maligna, a habilidade não funciona, mas ainda assim é gasta.

No 4º nível e a cada três níveis subseqüentes, o paladino poderá destruir o mal mais uma vez por dia, como indicado na tabela 4–9, para um máximo de sete vezes por dia no 19º nível.

Graça Divina (Sob): no 2º nível, um paladino ganha um bônus igual ao seu modificador de Carisma (se houver) em todos os seus testes de resistência.

Cura pelas Mãos (Sob): começando no 2º nível, um paladino pode curar ferimentos (em si mesmo ou em qualquer outro) pelo toque. Todo dia ele pode usar essa habilidade um número de vezes igual à metade do seu nível de paladino mais o seu modificador de Carisma. Com um uso dessa habilidade, um paladino pode curar um número de pontos de vida igual ao seu nível. Quando um paladino ganha mais níveis, ele pode usar essa habilidade para criar outros efeitos. A CD para quaisquer dessas habilidades é baseada no Carisma do paladino.

Alternativamente, um paladino pode usar esse poder de cura para causar dano contra mortos vivos. Usar a cura pelas mãos dessa maneira exige um ataque de toque e não provoca um ataque de oportunidade. Esse ataque causa uma quantia de dano igual ao nível do paladino. Um morto-vivo não recebe um teste de resistência contra esse dano.

Nível	Utilização da Cura pelas Mãos	Quantidade gasta
6º	Remover Doença	2
9º	Remover Maldição	2
12º	Neutralizar Veneno	2
15º	Cancelar Encantamento	3
18º	Cura Completa	4

Aura de Coragem (Sob): começando no 3º nível, um paladino se torna imune ao medo (mágico ou não). Cada aliado a até 3m do paladino recebe +4 de bônus de moral contra efeitos de medo.

Essa habilidade funciona enquanto o paladino está consciente, mas não se está inconsciente ou morto.

Saúde Divina (Ext): no 3º nível, um paladino se torna imune a todas as doenças, normal ou mágica.

Canalizar Energia Positiva (Sob): quando um paladino atinge o 4º nível, ele ganha a habilidade sobrenatural de canalizar energia positiva. Ele pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma. Ele canaliza energia positiva como clérigo de três níveis inferiores ao seu.

Magias: começando no 4º nível, um paladino ganha a habilidade de conjurar um pequeno número de magias divinas daquelas da lista de magias do paladino. Um paladino deve escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, um paladino deve ter Carisma igual a 10 + nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra as magias do paladino é 10 + nível da magia + modificador de Carisma do paladino.

Assim como outros conjuradores, um paladino só pode conjurar um certo número de magias de cada nível de magia por dia. Seu número de magias por dia é mostrado na tabela 4–9. Em adição, ele recebe magias extras por dia se tiver um alto valor de Carisma. Quando a tabela 4–9 indicar que o paladino tem 0 magias por dia de um nível de magia, ele terá apenas as magias extras garantidas pelo seu bônus de Carisma. Um paladino não tem acesso a magias de domínio ou poderes garantidos, como um clérigo tem.

Um paladino prepara e conjura magias assim como um clérigo, mas ele não pode converter espontaneamente uma magia previamente preparada em uma magia de cura. Um paladino pode preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do paladino, contanto que ele possa conjurar magias daquele nível, mas ele deve escolher quais magias preparar durante sua meditação diária.

Até o 3º nível, um paladino não tem nível de conjurador. No 4º nível e adiante, seu nível de conjurador é igual à metade do seu nível de paladino.

Vínculo Divino (SM): ao alcançar o 5º nível, um paladino forma um vínculo divino com a sua divindade. Esse vínculo pode assumir uma de duas formas.

O primeiro vínculo permite ao paladino melhorar a sua arma com uma ação padrão, desde que seja a arma favorecida pela sua divindade. Quando chamado, um espírito celestial melhora a arma, fazendo-a brilhar como uma tocha durante 1 minuto por nível do paladino. No 5º nível, o espírito celestial garante um bônus de melhoria de +1. Para cada três níveis após o 5º, a arma recebe +1 adicional de bônus de melhoria, até o total de +6 no 20º nível. Esses bônus podem ser adicionados a arma ou

usados para adicionar qualquer das seguintes propriedades de arma: lâmina afiada, axiomática, defensora, disruptora, energia brilhante, explosão flamejante, flamejante, piedosa, velocidade e sagrada. Estes bônus não acumulam com quaisquer habilidades que a arma já possua. Se a arma não for mágica, um bônus de melhoria de +1 deve ser adicionado antes de qualquer outra habilidade. O espírito celestial não concede qualquer bônus se a arma for segurada por qualquer um que não o paladino, mas voltará a conceder os bônus de melhoria se retornar ao paladino. Esse bônus vale apenas para uma ponta de uma arma dupla. Um paladino pode usar essa habilidade uma vez por dia no 5º nível, e mais uma vez por dia para cada quatro níveis após o 5º, para um total de quatro vezes por dia no 17º nível.

Se a arma que carrega o espírito celestial for destruída, o paladino perde o uso desta habilidade durante trinta dias, ou até ganhar um nível de experiência, o que vier primeiro. Durante este período de trinta dias, o paladino sofre uma penalidade de -1 nos seus testes de ataque e dano.

O segundo vínculo permite ao paladino receber os serviços de um animal estranhamente inteligente, forte e fiel para ajudá-lo em sua cruzada contra o mal. Essa montaria usualmente é um cavalo de guerra pesado (para paladinos de tamanho médio) ou um pônei de guerra (para paladinos de tamanho pequeno).

Uma vez por dia, com uma ação de rodada completa, um paladino pode magicamente chamar sua montaria dos planos celestiais em que ela reside. Essa habilidade é equivalente a uma magia de nível igual a um terço do nível do paladino. A montaria imediatamente aparece adjacente ao personagem e permanece durante 2 horas por nível do paladino; ele pode ser dispensado a qualquer momento com uma ação livre. A montaria é a mesma criatura cada vez que é invocada, apesar do paladino poder liberar uma montaria em particular do serviço.

Cada vez que a montaria é invocada, ela aparece com a saúde completa, independente de qualquer dano que tenha recebido previamente. A montaria também aparece vestindo ou carregando qualquer equipamento que tinha quando foi dispensada da pela última vez. Invocar uma montaria é um efeito de conjuração (convocação).

Caso a montaria do paladino morra, desaparece imediatamente, deixando para trás qualquer equipamento que estiver carregando. O paladino não poderá invocar outra montaria durante trinta dias, ou até ganhar um nível de experiência, o que vier primeiro, mesmo que a montaria de alguma forma seja trazida de volta da morte. Durante este período de trinta dias, o paladino sofre uma penalidade de -1 nos seus testes de ataque e dano.

Remover Doença (SM): no 6º nível, um paladino pode gastar duas utilizações da habilidade Cura pelas Mãos para conjurar remover doença, como a magia. O nível de conjurador do paladino para este efeito é igual ao seu nível de paladino.

Aura de Harmonia (Sob): no 8º nível, um paladino se torna imune a magias e habilidades similares a magia de feitiços. Cada aliado a até 3m do paladino recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência para resistir a efeitos de feitiços.

Essa habilidade funciona enquanto o paladino está consciente, mas não se está inconsciente ou morto.

Remover Maldição (SM): no 9º nível, um paladino pode gastar duas utilizações da habilidade Cura pelas Mãos para conjurar remover maldição, como a magia. O nível de conjurador do paladino para este efeito é igual ao seu nível de paladino.

Aura de Justiça (Sob): no 11º nível, um paladino pode gastar duas utilizações da sua habilidade de Destruir o Mal para todos os aliados a até 3m, usando os bônus do paladino. Aliados devem usar essa habilidade de Destruir o Mal até o início da próxima rodada do paladino. Usar essa habilidade é uma ação livre. Criaturas malignas não recebem benefícios desta habilidade.

Neutralizar Veneno (SM): no 12º nível, um paladino pode gastar duas utilizações da habilidade Cura pelas Mãos para conjurar neutralizar veneno, como a magia. O nível de conjurador do paladino para este efeito é igual ao seu nível de paladino.

Aura de Fé (Sob): no 14º nível, a arma de um paladino é considerada de alinhamento bom para efeitos de vencer redução de dano. Todo ataque feito contra um inimigo a até 3m do paladino também é considerado de alinhamento bom para efeitos de vencer redução de dano.

Essa habilidade funciona enquanto o paladino está consciente, mas não se está inconsciente ou morto.

Cancelar Encantamento (SM): no 15º nível, um paladino pode gastar três utilizações da habilidade Cura pelas Mãos para conjurar cancelar encantamento, como a magia. O nível de conjurador do paladino para este efeito é igual ao seu nível de paladino.

Aura de Retidão (Sob): no 17º nível, um paladino ganha RD 5/mal e imunidade a magias e habilidades similares a magia de compulsão. Cada aliado a até 3m recebe um bônus de moral de +4 contra efeitos de compulsão.

Essa habilidade funciona enquanto o paladino está consciente, mas não se está inconsciente ou morto.

Cura Completa (SM): no 18º nível, um paladino pode gastar quatro utilizações da habilidade Cura pelas Mãos para conjurar cura completa, como a magia. O nível de conjurador do paladino para este efeito é igual ao seu nível de paladino.

Campeão Divino (Sob): no 20º nível, um paladino se torna um conduíte para o poder de sua divindade. Sua RD aumenta para 10/mal. Sempre que o paladino usar Destruir o Mal contra um extra-planar maligno, o extra-planar é afetado pela magia *banimento*, usando o nível do paladino como o nível de conjurador (a arma e o símbolo sagrado do paladino automaticamente se tornam os objetos que o alvo odeia). Além disto, sempre que o paladino

canalizar energia positiva, ele canaliza o número máximo possível.

EX-PALADINOS

Um paladino que deixe de ser leal e bom, que cometa voluntariamente um ato maligno ou que viole brutalmente o código de conduta perderá todas as magias e habilidades de paladino (incluindo os serviços da montaria de paladino, mas não suas habilidades de utilizar armas, armaduras e escudos). Ele não poderá mais progredir em níveis de paladino. Ele recuperará suas habilidades e poderá progredir novamente caso ele pague penitência por suas violações (veja a descrição da magia *penitência*), conforme apropriado.

Código de Conduta: Um paladino deve ser de tendência leal e bom e perderá todas as Habilidades de classe, exceto suas proficiências, caso ele cometa voluntariamente um ato maligno. Além disso, o código do paladino que ele respeita legítima autoridade, agir com honra (não mentir, não enganar, não utilizar venenos e assim em diante), ajudar aqueles em necessidade (desde que eles não utilizem sua ajuda para fins malignos ou caóticos), e punir aqueles que ferem ou ameacem inocentes.

Associações: Enquanto ele pode se aventurar com personagens de qualquer tendência bondosa ou neutra, um paladino nunca se associará com um personagem que ele reconheça como maligno, nem continuará a se associar com alguém que constantemente ofenda seu código moral. Um paladino pode apenas aceitar henchmen, seguidores ou parceiros que sejam leais e bons.

A MONTARIA DO PALADINO

A montaria do paladino é superior a uma montaria normal de sua espécie e ela possui poderes especiais, como descrito abaixo. A montaria padrão para um paladino Médio é um cavalo de batalha pesado, e a montaria padrão para um paladino Pequeno é um pônei de batalha. Outras espécies de montaria, como um cachorro de montaria (para um halfling paladino) ou um tubarão Grande (para um paladino de uma campanha aquática) podem ser permitidos.

A montaria do paladino é considerada uma besta mágica, não um animal, para todos os efeitos que dependam de deus tipo (apesar de conservar os DVs,

bônus base de ataque, testes de resistência, pontos de perícia e talentos de um animal).

Estatísticas Básicas: Utilize as estatísticas básicas para as criaturas da espécie da montaria, com as alterações resumidas na tabela e descritas a seguir.

DV Adicional: Dados de Vida (d8) adicionais, que recebem os modificadores de Constituição normalmente. Os Dados de Vida Adicionais melhoram o bônus base de ataque e os bônus base de resistência da montaria. O bônus base de ataque da montaria é igual ao de um clérigo de mesmo nível que os DVs da montaria. Uma montaria possui a Fortitude e Reflexo como os melhores testes de resistência (considere-a como um personagem na qual nível seja igual aos DVs do animal). A montaria recebe pontos de perícia e talentos adicionais por DVs adicionais como a progressão normal dos Dados de Vida de um monstro.

Ajuste de Armadura Natural: O número na tabela é adicionado ao bônus de armadura natural da criatura.

Ajuste de For: Adicione este bônus no valor de Força da montaria.

Int: Este é o valor de Inteligência da montaria.

Vínculo Empático (Sob): O paladino possui um vínculo empático com sua montaria com uma distância de 1 mile. O paladino não pode ver através dos olhos da montaria, mas os dois podem se comunicar empaticamente. Note que mesmo as montarias inteligentes enxergam o mundo de modo diferente dos humanos, portanto, enganos sempre são possíveis.

Por este vínculo empático, o paladino possui a mesma conexão a um item ou local que a montaria possua ou que esteja, assim como um mago e seu familiar (veja Familiares).

Evasão Aprimorada (Ext): Quando são alvo de um ataque que normalmente permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, a montaria não sofrerá nenhum dano caso

obtenha sucesso em um teste de resistência metade do dano caso ela falhe.

Compartilhar Magia: O paladino pode conjurar uma magia que possua o alvo descrito como “Pessoal” em sua montaria (como uma magia de alcance de toque) em vez de si mesmo. Um paladino pode conjurar magias em sua montaria mesmo que as magias normalmente não afetem as criaturas do tipo da montaria (bestas mágicas).

Compartilhar Testes de Resistência: Pra cada um de seus testes de resistência, a montaria utiliza seus próprios bônus base dos testes de resistência ou os do paladino, o que for maior. A montaria aplica seus próprios modificadores de habilidade nos testes de resistência, e ela não compartilha outros bônus nos testes que resistência que o seu mestre possa ter.

Deslocamento Aprimorado (Ext): O deslocamento da montaria aumenta de 3 m.

Comando (SM): Uma vez ao dia a cada dois níveis de paladino de seu mestre, uma montaria pode utilizar esta habilidade para comandar qualquer animal normal de aproximadamente a mesma espécie a qual ela pertence (para cavalos de batalha e pôneis de batalha, esta categoria inclui burros, mulas e pôneis), caso a criatura alvo possua menos Dados de Vida que a montaria. Esta habilidade funciona como a magia *comando*, mas a montaria deve obter sucesso em um teste de Identificar Magia CD 21 caso o alvo esteja sendo montado naquele momento. Caso o teste falhe a habilidade não funcionará naquele momento, mas ainda contará contra as utilizações diárias da montaria. Cada alvo pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + $\frac{1}{2}$ no nível de paladino + o modificador de Carisma do Paladino) para anular o efeito.

Resistência à Magia (Ext): A resistência à magia da montaria é igual ao nível do paladino + 5. Para afetar a montaria com uma magia, o conjurador precisa realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) que iguale ou supere a resistência à magia da montaria.

RANGER

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d10.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias da classe ranger são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Natação (For), Ofício (Int), Percepção (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia por Nível: 6 + modificador de inteligência.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Os rangers possuem as seguintes características de classe.

Usar Armas e Armaduras: O ranger sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e escudos (exceto escudo de corpo).

Inimigo Predileto (Ext): No 1º nível, o ranger deve escolher um tipo de criatura entre as citadas na

Tabela de Inimigos Prediletos. O ranger ganha um bônus de +2 nos testes de Blefar, Percepção, Sentir Motivação e Sobrevivência quando usar essas

perícias contra uma criatura do tipo selecionado. O ranger também ganha um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano contra essas criaturas.

No 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes (10º, 15º e 20º nível), o ranger deve selecionar um tipo de inimigo predileto adicional entre àqueles da tabela. Além disso, o ranger aumenta o bônus contra um dos seus inimigos prediletos (incluindo o que ele adquiriu no nível, se assim desejar) em +2.

Tabela: O Ranger

Nível	Bônus Base					Magias por dia			
	de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+2	+0	1º Inimigo Predileto, Rastrear, Empatia com a Natureza	–	–	–	–
2º	+2	+3	+3	+0	Talento de Estilo de Combate	–	–	–	–
3º	+3	+3	+3	+1	Tolerância, 1º Terreno Predileto	–	–	–	–
4º	+4	+4	+4	+1	Vínculo dos Caçadores	0	–	–	–
5º	+5	+4	+4	+1	2º Inimigo Predileto	1	–	–	–
6º	+6/+1	+5	+5	+2	Talento de Estilo de Combate	1	–	–	–
7º	+7/+2	+5	+5	+2	Caminho da Floresta	1	0	–	–
8º	+8/+3	+6	+6	+2	Rastreador Eficaz, 2º Terreno Predileto	1	1	–	–
9º	+9/+4	+6	+6	+3	Evasão	2	1	–	–
10º	+10/+5	+7	+7	+3	3º Inimigo Predileto, Talento de Estilo de Combate	2	1	0	–
11º	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Presa	2	1	1	–
12º	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Camuflagem	2	2	1	–
13º	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3º Terreno Predileto	3	2	1	0
14º	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Talento de Estilo de Combate	3	2	1	1
15º	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4º Inimigo Predileto	3	2	2	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Evasão Aprimorada	3	3	2	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Mimetismo	4	3	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	4º Terreno Predileto, Talento de Estilo de Combate	4	3	2	2
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Presa Aprimorada	4	3	3	2
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5º Inimigo Predileto, Mestre Caçador	4	4	3	3

Se o ranger escolher humanóides ou extra-planares como inimigo predileto, ele também deve escolher um subtipo associado, como indicado na tabela. Se uma criatura específica fizer parte de duas categorias de inimigo predileto que o ranger possua, seus bônus não se acumulam; ele simplesmente usa o bônus mais elevado.

Tabela de Inimigos Prediletos do Ranger

Tipo (subtipo)	Tipo (subtipo)
Aberração	Gigante
Animal	Humanóide monstruoso
Besta Mágica	Humanóide (anão)
Constructo	Humanóide (aquático)
Dragão	Humanóide (elfo)
Elemental	Humanóide (gnoll)
Extra-planar (água)	Humanóide (gnomo)
Extra-planar (ar)	Humanóide (goblinóide)
Extra-planar (bom)	Humanóide (halfling)
Extra-planar (caótico)	Humanóide (humano)
Extra-planar (fogo)	Humanóide (orc)
Extra-planar (leal)	Humanóide (réptil)
Extra-planar (mal)	Limo
Extra-planar (nativo)	Mortos-vivos
Extra-planar (terra)	Plantas
Fadas	Vermes

Rastrear (Ext): O ranger adiciona metade do seu nível em testes de Sobrevivência realizados para seguir ou identificar rastros.

Empatia com Animais (Ext): Um ranger pode melhorar a atitude de um animal. Essa habilidade funciona da mesma forma que os testes de Diplomacia podem melhorar a atitude de uma pessoa. O ranger rola 1d20 e soma o seu nível de ranger e seu modificador de carisma para determinar o resultado do teste de empatia animal. O típico animal doméstico tem uma atitude inicial de indiferente, enquanto animais selvagens geralmente são hostis.

Para usar empatia com animais, o ranger e o animal devem estudar um ao outro, o que significa que eles devem estar dentro de 9 metros de distância, sob condições de visibilidade normais. Geralmente, influenciar um animal leva 1 minuto, mas, assim como influenciar pessoas, pode levar mais ou menos tempo.

O ranger pode usar essa habilidade para influenciar uma besta mágica com inteligência 1 ou 2, mas ele recebe uma penalidade de -4 no teste.

Talento de Estilo de Combate (Ext.): No 2º nível, o ranger deve escolher um entre dois estilos de combate para aprimorar: arquearia ou combate com duas armas. Essa escolha afeta as características de

classe, mas não restringe a seleção de talentos feita por progressão de níveis. O ranger pode escolher esses talentos mesmo que não preencha os pré-requisitos pedidos.

Se o ranger escolher arquearia, ele pode escolher um talento da lista a seguir sempre que ganhar um novo talento de estilo de combate: “Mira Cautelosa”, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, e Tiro Rápido. No 6º nível ele soma os seguintes talentos à lista: “Mira Exata” e Tiro Múltiplo. No 11º nível, o ranger adiciona os seguintes talentos para sua lista: “Alvo Certeiro” e Tiro em Movimento.

Se o ranger escolher combater com duas armas, ele pode escolher os seguintes talentos sempre que ganhar um novo talento de estilo de combate: “Escudo Hábil”, “Corte Duplo”, Defesa Ambidestra, e Combater com Duas Armas. No 6º nível, o ranger adiciona os seguintes talentos a sua lista: Combater com Duas Armas Aprimorado e “Troca de Arma”. No 11º nível, ele soma mais esses talentos à lista: Combater com Duas Armas Maior e “Dilacerar com Duas Mãos”.

Os benefícios dos talentos de estilo de combate escolhidos só se aplicam se o ranger usar armaduras leves ou nenhuma armadura. Ele perde todos os benefícios dos estilos de combate se usar armaduras médias ou pesadas.

*** as haspas indicam os novos talentos adicionados à classe**

Tolerância: Um ranger ganha o talento tolerância no 3º nível.

Terreno Predileto (Ext.): No 3º nível, um ranger pode escolher um tipo de terreno entre àqueles que constam na Tabela de Terrenos Prediletos. O ranger ganha um bônus de +2 em testes de Conhecimento (geografia), Furtividade, Percepção, e Sobrevivência enquanto estiver no seu terreno predileto. Além desses bônus, o ranger ainda ganha um bônus de +1 em jogadas de iniciativa enquanto estiver nesse terreno.

No 8º nível e a cada cinco níveis subseqüentes (13º e 18º), o ranger deve escolher um terreno predileto adicional da tabela. Quando fizer isso, ele também pode aumentar os bônus de perícias concedidos pelo terreno (incluindo o terreno que ele está escolhendo no momento, se assim desejar) em +2, e a iniciativa em +1.

Se um terreno específico se enquadra em mais de um dos terrenos prediletos do ranger, os bônus não se acumulam; ele simplesmente usa o que for maior.

Tabela de Terrenos Prediletos

Água (em barcos ou semelhantes)

Água (embaixo d'água)

Cidade (construções, ruas, e esgotos)

Desertos (areia e terras devastadas)

Floresta (coníferas e decíduas)

Frios (gelo, geleiras, neve, e tundra)

Montanha (incluindo colinas)

Pântano

Planícies

Planos (exceto o Material)

Selva

Subterrâneo (cavernas naturais)

Subterrâneo (masmorras)

Vínculo dos Caçadores (Ext.): No 4º nível, um ranger forma um vínculo com aqueles que ele caça.

Esse vínculo pode assumir uma dentre duas formas. O primeiro tipo de vínculo pode ser feito com seus companheiros.

Dessa forma, o ranger pode usar uma ação de movimento para dar metade do seu bônus de inimigo predileto contra um único alvo para todos os aliados em 9 metros que conseguirem ver ou ouvir o ranger. Esse vínculo dura um número de rodadas igual ao modificador de sabedoria do ranger (mínimo 1). Esse bônus não se acumula com qualquer bônus de inimigo predileto que os aliados do ranger possuam; o bônus mais alto prevalece.

A segunda forma de vínculo é uma relação estreita com um companheiro animal. Um ranger que selecionar um companheiro animal pode escolher um da seguinte lista: texugo, camelo, rato atroz, cão de montaria, gavião, águia, cavalo (leve ou pesado), coruja, pônei, cobra (pequena ou víbora média), ou um lobo.

Se a campanha se passar em um ambiente inteira ou parcialmente aquático, as seguintes criaturas podem ser adicionadas a lista de opções do ranger: golfinho, tubarão médio e lula. Esse animal é um companheiro leal que acompanha o ranger em suas aventuras da melhor maneira que couber a sua espécie. O companheiro animal do ranger compartilha dos seus bônus de inimigo e terreno prediletos.

Essa habilidade funciona como a habilidade homônima de druida, exceto que o nível efetivo de druida do ranger é igual a metade do seu nível de ranger. Um ranger pode selecionar um companheiro animal diferente, da mesma forma que um druida pode, mesmo que seu nível efetivo de druida seja igual a metade do seu nível de ranger. Como um druida, um ranger não pode selecionar um animal alternativo se a escolha reduzir seu nível efetivo de druida abaixo do 1º.

Magias: A partir do 4º nível, um ranger ganha a habilidade de lançar uma pequena quantidade de magias divinas, que são selecionadas da sua lista de magias. Um ranger deve escolher e preparar suas magias com antecedência (veja abaixo).

Para preparar e lançar uma magia, um ranger deve possuir um valor de Sabedoria igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade

para resistir a uma magia dos rangers é igual a 10 + o nível da magia + o modificador de Sabedoria do ranger.

Como outros conjuradores, um ranger pode lançar apenas uma quantidade limitada de magias por dia. Seu estoque base diário de magias está marcado na tabela 4-10. Além disso, o ranger recebe mais magias diárias se tiver um valor alto de Sabedoria para aquele nível de magia. Quando a tabela 4-10 indica que o ranger consegue 0 magias por dia de um determinado nível de magia, ele só receberá magias se tiver um valor de Sabedoria alto o suficiente para lhe fornecer novas magias de bônus. O ranger não ganha acesso a domínios ou a poderes concedidos, como um clérigo.

Um ranger prepara e lança magias da mesma maneira que um clérigo, embora ele não possa converter uma magia preparada para lançar uma magia de cura. Um ranger pode preparar e lançar qualquer magia da sua lista de magia, considerando que ele pode lançar magias daquele nível, mas ele deve escolher quais magias irá preparar durante a sua meditação diária.

O nível de conjurador do ranger só começa a contar a partir do 4º nível, e é equivalente a metade do seu nível de ranger.

Caminho da Floresta (Ext.): A partir do 7º nível, um ranger pode se mover em qualquer terreno natural (como espinhos naturais, brejos, áreas com muita vegetação, ou terrenos similares) usando seu deslocamento normal sem receber dano ou qualquer outra penalidade.

Espinhos, brejos e outros tipos de vegetação que foram encantadas ou magicamente manipuladas para impedir movimento, no entanto, ainda afetam o ranger.

Rastreador Eficaz (Ext.): Começando no 8º nível, um ranger pode se mover usando seu deslocamento normal enquanto usa Sobrevivência para seguir rastros sem tomar a penalidade de -5. Ele apenas toma -10 de penalidade (invés de -20) se estiver se movendo com o dobro da sua velocidade enquanto rastreia.

Evasão (Ext.): No 9º nível, um ranger pode evitar até mesmo ataques mágicos com grande agilidade.

Se ele fizer um teste de resistência de Reflexos contra um ataque para receber apenas metade do dano e for bem sucedido, ele não recebera dano. Evasão só pode ser usada se o ranger estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura. Um ranger indefeso não ganha os benefícios da evasão.

Presa (Ext.): No 11º nível, um ranger pode como ação padrão, marcar um alvo na sua linha de visão como sua presa. Sempre que ele estiver seguindo as pegadas da sua presa, um ranger pode escolher 10

nos testes de sobrevivência, se movendo na sua velocidade normal sem receber penalidade. Além disso, ele recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque realizadas contra sua presa e todos os sucessos decisivos são automaticamente confirmados. Um ranger não pode ter mais do que uma presa por vez, e o tipo da criatura deve ser igual a um dos seus inimigos prediletos. Ele pode cancelar esse efeito a qualquer hora como uma ação padrão, mas ele não poderá escolher uma nova presa em 24 horas. Se sua presa for morta, o ranger pode escolher uma nova presa após esperar 1 hora. Essa habilidade não confere ao ranger a habilidade de saber ou não se sua presa está ainda viva. O ranger deve ver alguma prova de que sua presa está morta para selecionar outra após 1 hora.

Camuflagem (Ext.): Um ranger de 12º nível pode usar a perícia Furtividade para se esconder em qualquer tipo de terreno natural, mesmo que o terreno não garanta cobertura ou esconderijo.

Evasão Aprimorada (Ext.): No 16º nível, a evasão de um ranger se aprimora. Essa habilidade funciona como evasão, exceto que o ranger receberá apenas metade do dano caso falhe em um teste de Reflexos.

Um ranger indefeso não recebe o benefício da evasão aprimorada.

Mimetismo (Ext.): Enquanto estiver em qualquer terreno natural, um ranger pode usar a perícia Furtividade mesmo que esteja sendo observado.

Presa Aprimorada (Ext.): No 19º nível, a habilidade do ranger caçar suas presas melhora. Ele agora pode selecionar uma presa como ação livre. Ele também pode escolher 20 quando estiver usando Sobrevivência para rastrear sua presa, enquanto se move com deslocamento normal sem receber penalidade. Seu bônus para atacar a presa aumenta para +4. Se sua presa for morta ou despachada, ele pode selecionar uma nova após 10 minutos.

Mestre Caçador (Ext.): Um ranger de 20º nível se torna um mestre caçador. Ele sempre se moverá a velocidade máxima enquanto rastreia, sem tomar nenhuma penalidade. Ele pode como ação padrão, fazer um único ataque contra um inimigo predileto usando seu bônus base máximo. Se o ataque acertar, o alvo recebe o dano normal e deve fazer um teste de Fortitude ou morrerá. A CD para essa resistência é igual a 20 mais o modificador de Sabedoria do ranger. O ranger ainda pode escolher dar dano não-lethal na criatura, igual ao seu número de pontos de vida atual, ao invés de matá-la. Um teste bem sucedido nega o efeito. Um ranger pode usar essa habilidade uma vez por dia contra cada tipo de inimigo predileto que possuir, mas nunca contra a mesma criatura num período de 24 horas.

Talentos inéditos do Estilo de Combate:

ALVO CERTEIRO (COMBATE) - Pinpoint Targeting (Combat)

Você consegue mirar nos pontos fracos da armadura de seu oponente.

Pré-Requisitos: Des 19, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, +16 bônus base de ataque.

Benefícios: Como uma ação padrão, realize um ataque À distância regular. O alvo não receberá quaisquer bônus de armadura, armadura natural ou bônus de escudo em sua Classe de Armadura. Você não receberá os benefícios deste talento caso tenha se deslocado nesta rodada.

CORTE DUPLO (COMBATE) - Double Slice

Ao empunhar duas armas, sua arma na mão inábil pode ser utilizada com maior eficácia.

Pré-Requisitos: Des 15, Combater Com Duas Armas.

Benefício: Adicione seu modificador de Força nas jogadas de dano realizadas com sua arma na mão inábil.

Normal: Normalmente você adicionaria apenas metade do seu modificador de Força nas jogadas de dano realizadas com suas mão inábil.

DEFESA HÁBIL (COMBATE) – Deft Shield

Você é perito em atingir seus adversários com seu escudo enquanto se defende.

Pré-Requisitos: Usar Escudo, Combater com Duas Armas.

Benefícios: Você não perderá seu bônus de escudo em sua CA caso você o utilize para atacar. Você perderá seu bônus de escudo na CA caso erre seu ataque com o escudo. Você ainda sofrerá as penalidades normais nas jogadas de ataque por empunhar duas armas caso você também ataque com sua arma corpo a corpo.

Normal: Você perde seu bônus de escudo em sua CA caso você o utilize para atacar.

DILACERAR COM DUAS ARMAS (COMBATE) - Two-Weapon Rend

Ao atacar com ambas as armas simultaneamente, você conseguirá utilizá-la para Provocar ferimentos devastadores.

Pré-Requisitos: Des 17, Corte Duplo, Combater Com Duas Armas Maior, Combater Com Duas Armas, +11 bônus base de ataque.

Benefícios: Caso você atinja um oponente com sua arma na mão primária e com a arma na sua mão inábil, você provocará 1d10 pontos de dano adicionais mais 50% de seu modificador de Força. Você apenas conseguirá provocar este dano adicional uma vez a cada rodada.

MIRA CAUTELOSA (COMBATE) – Careful Targeting

Seu olho afiado o auxilia enormemente quando seu alvo está parcialmente escondido.

Benefícios: Reduza as chances de erro em 20% e reduza o bônus de cobertura em –2.

MIRA EXATA (COMBATE) – Exact Targeting

Sua pontaria é tão precisa que você consegue atingir qualquer parte próxima visível do alvo.

Pré-Requisitos: Mira Atenta, +6 bônus base de ataque.

Benefícios: Escolha um alvo. Você não sofre chances de erro devido à camuflagem ao atacar este alvo nesta rodada e o alvo não receberá bônus em sua classe de armadura devido à cobertura. Você não pode escolher um alvo com cobertura ou camuflagem total. Você não receberá os benefícios deste talento caso você se desloque nesta rodada.

TROCA DE ARMA (COMBATE) - Weapon Swap

Com um truque acrobático, você consegue trocar suas armas de uma mão para outra.

Pré-Requisitos: Des 17, Combater Com Duas Armas Maior, Combater Com Duas Armas, +6 bônus base de ataque.

Benefícios: Após realizar todos os seus Ataques com sua mão primária, você consegue trocar sua arma desta mão para a sua mão inábil e desferir Ataques utilizando aquela arma na sua mão inábil. Você sofre –2 de penalidade adicionais em todas suas jogadas de ataque desferidas com a sua mão inábil nesta rodada.

PERÍCIAS

Perícias representam algumas das habilidades mais mundanas que seu personagem possui. Conforme seu personagem alcança um novo nível, você recebe novos pontos de perícia e suas perícias já existentes melhoram ainda mais.

Adquirindo Perícias

No primeiro nível, seu personagem recebe um determinado número de pontos de perícia dependendo de sua classe mais seu modificador de Inteligência. A cada nível subsequente, você recebe pontos de perícia adicionais. Esses pontos podem ser gastos para adquirir graduações em qualquer perícia, porém você pode adquirir apenas um determinado número de graduações em uma perícia específica igual ao seu Dado de Vida total. Além disso, cada classe possui um número de perícias favorecidas, chamadas de perícias de classe. Seu personagem é mais habilidoso nessas perícias, na qual representa uma parte de seu treinamento profissional e prática constante. Você recebe +3 de bônus em todas as perícias de classe na qual você possui graduações. Caso você possua mais de uma classe e ambas forneçam uma perícia de classe adicional, estes bônus não se acumulam.

O número de graduação em perícia que você recebe quando adquire um nível em uma das classes básicas é mostrado na tabela 5–1. Os humanos recebem um ponto de perícia adicional por nível de classe. Os personagens que adquirem níveis em suas classes favorecidas também podem receber 1 ponto de perícia adicional. A cada nível após o 1º, você recebe um determinado número de graduação em perícia dependendo da sua classe. Caso você tenha adquirido um nível em uma nova classe, todas suas perícias de classe são adicionadas automaticamente a sua lista de perícias de classe, e você recebe +3 de bônus nessas perícias caso você possua graduações nelas.

Testes de Perícia

Sempre que seu personagem for realizar um teste de perícia, jogue o d20 e adicione o modificador apropriado. Caso a perícia seja uma na qual você possua graduações, você é considerado como treinado nela. A cada graduação que você coloca em uma perícia ela fornece a você +1 de bônus nos testes realizados usando aquela perícia. Sempre que você realize um teste de perícia, adicione suas graduações e o modificador do valor da habilidade apropriada ao resultado do d20. Caso a perícia seja uma perícia de classe e você tenha investido graduações nela, você também adiciona +3 no teste. Caso você não seja treinado na perícia (e assim considerado como não treinado) você pode tentar utilizar a perícias usando apenas o bônus (ou penalidade) fornecido pelo modificador do valor da habilidade associada. Os modificadores raciais se aplicam a todos esses testes. Esses valores estão sumarizados na Tabela 5–2.

Sumário de Perícias

As seguintes descrições das perícias estão inteiramente novas ou alteradas das edições recentes. Para um sumário completo de todas as perícias, veja a Tabela 5–4. Algumas das perícias antigas foram combinadas em uma perícia unificada. Para um sumário dessas alterações, veja a Tabela 5–3.

NOTA DOS DESENVOLVEDORES: PERÍCIAS DE PRESTÍGIO

Com as alterações no sistema de perícias, as exigências para adquirir diversas classes de prestígio também precisam ser mudadas. Sempre que uma classe de prestígio pede por um determinado número de graduações em perícias, você pode qualificar para a classe de prestígio caso você encontre aquele número de graduações –3 caso você também possua a perícia como perícia de classe. Caso você não possua a perícia como uma perícia de classe, você então precisa possuir o dobro daquele número de graduações. Por exemplo, uma classe de prestígio da 3.5 exige oito graduações em Furtividade. No *Pathfinder RPG*, em vez disso, ela exigirá cinco graduações da perícia Furtividade caso Furtividade seja uma de suas perícias de classe ou exigirá dez graduações caso não seja.

Tabela 5–1: Pontos de Perícia

Classe	Pontos de Perícia
Bárbaro	4 + modificador de Int
Bardo	6 + modificador de Int
Clérigo	2 + modificador de Int
Druída	4 + modificador de Int
Feiticeiro	2 + modificador de Int
Guerreiro	2 + modificador de Int
Ladino	8 + modificador de Int
Mago	2 + modificador de Int
Monge	4 + modificador de Int
Paladino	2 + modificador de Int
Ranger	6 + modificador de Int

Tabela 5–2: Bônus nos Testes de Perícia

Perícia	Teste de Perícia é Igual a ¹
Não Treinado	1d20 + modificador de habilidade + modificador racial
Treinado	1d20 + graduações da perícia + modificador de habilidade + modificador racial
Perícia de Classe Treinada	1d20 + graduações da perícia + modificador de habilidade + modificador racial + 3

¹ A penalidade no teste de armadura se aplica a todas as perícias baseadas em Força e Destreza.

Descrições das Perícias

Esta seção descreve todas as perícias, incluindo utilizações comuns e os modificadores típicos. Os personagens podem algumas vezes utilizar as perícias para outros objetivos na qual não estejam aqui descritos.

As descrições das perícias aderem às seguintes linhas guia.

Tabela 5–3: Perícias Alteradas

Perícia Antiga	Perícia Nova
Abrir Fechaduras	Operar Mecanismos
Acrobacia	Acrobacia
Equilíbrio	Acrobacia
Concentração	Arte da Magia
Decifrar Escrita	Lingüística
Esconder-se	Furtividade
Falar Idioma	Lingüística
Falsificação	Lingüística
Furtividade	Furtividade
Observar	Percepção
Obter Informação	Diplomacia
Ouvir	Percepção
Procurar	Percepção
Saltar	Acrobacia
Usar Cordas	—

NOME DA PERÍCIA

A linha do nome da perícia inclui (além do nome da perícia) as seguintes informações.

Habilidade Chave: A abreviação da habilidade na qual seu modificador de aplica no teste de perícia.

Apenas Treinado: Caso esta referência esteja incluída na linha do nome da perícia, você precisa possuir no mínimo 1 graduação na perícia para utilizá-la. Caso esta referência seja omitida, a perícia pode ser usada sem treinamento (sem nenhuma graduação). Caso qualquer informação esteja relacionada ao uso da perícia com ou sem treinamento, ela estará descrita na seção Sem Treinamento (veja abaixo).

Penalidade de Armadura: Caso esta referência esteja incluída na linha do nome da perícia, as penalidades por armadura se aplicam (se apropriado) aos testes realizados utilizando a perícia. Caso esta referência não aparecer, a penalidade por armadura não se aplica. A linha do nome da perícia é seguida por uma descrição geral do que o uso da perícia representa. Após a descrição, existem alguns outros poucos tipo de informação:

Teste: O que o personagem (referido como “você” na descrição da perícia) consegue realizar com um teste de perícia bem sucedido e a CD do teste.

Ação: O tipo de ação que a perícia exige ou a quantidade de tempo exigido para o teste.

Novas Tentativas: As condições aplicadas às tentativas sucessivas para utilizar a perícia corretamente. Caso a perícia não permita você de realizar a mesma tarefa mais de uma vez ou caso uma falha carregue uma consequência indesejada (como por exemplo, na perícia Escalar), você não poderá escolher 20. Caso este parágrafo não exista, a perícia pode ser realizada novamente sem consequências indesejadas além de tempo adicional exigido.

Especial: Fatores adicionais que se aplicam na perícia, como efeitos especiais derivados de sua utilização ou modificadores que certos personagens recebem devido a sua classe, talentos escolhidos ou raça.

Restrição: A utilização de certas perícias está restrita a personagens de determinadas classes. Esta seção indica quais restrições existem para a perícia.

Sem Treinamento: Esta seção indica o que um personagem sem pelo menos 1 graduação na perícia consegue realizar com ela. Caso esta seção não apareça, isso significará que a perícia funcionará normalmente para os personagens não treinados nela (caso ela possa ser utilizada sem treinamento) ou o que um personagem sem treinamento não pode utilizá-la dessa forma (para as perícias definidas como “Somente Treinado”).

Tabela 5–4: Novas Perícias

Perícia	Bbr	Brd	Clr	Drd	Fet	Gue	Lad	Mag	Mng	Pal	Rrg	S/T	H/C
Acrobacia	Pc	Pc	—	—	—	—	Pc	—	Pc	—	—	Sim	Des ¹
Adestrar Animais	Pc	—	—	Pc	—	Pc	—	—	—	Pc	Pc	Não	Car
Arte da Fuga	—	Pc	—	—	—	—	Pc	—	Pc	—	—	Sim	Des ¹
Arte da Magia	—	Pc	Pc	Pc	Pc	—	—	Pc	—	Pc	Pc	Sim	Int
Atuação	—	Pc	—	—	—	—	Pc	—	Pc	—	—	Sim	Car
Avaliação	—	Pc	Pc	—	Pc	—	Pc	Pc	—	—	—	Sim	Int
Blefar	—	Pc	—	—	Pc	—	Pc	—	—	—	—	Sim	Car
Cavalgar	Pc	—	—	Pc	—	Pc	—	—	Pc	Pc	Pc	Sim	Des ¹
Conhecimento (arcano)	—	Pc	Pc	—	Pc	—	—	Pc	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (engenharia)	—	Pc	—	—	—	Pc	—	Pc	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (geografia)	—	Pc	—	Pc	—	—	—	Pc	—	—	Pc	Não	Int
Conhecimento (história)	—	Pc	Pc	—	—	—	—	Pc	Pc	—	—	Não	Int
Conhecimento (local)	—	Pc	—	—	—	—	Pc	Pc	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (masmorras)	—	Pc	—	—	—	Pc	Pc	Pc	—	—	Pc	Não	Int
Conhecimento (natureza)	Pc	Pc	—	Pc	—	—	—	Pc	—	—	Pc	Não	Int
Conhecimento (nobreza)	—	Pc	Pc	—	—	—	—	—	—	Pc	—	Não	Int
Conhecimento (planos)	—	Pc	Pc	—	—	—	—	Pc	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (religião)	—	Pc	Pc	—	—	—	—	Pc	—	Pc	—	Não	Int
Cura	—	—	Pc	Pc	—	—	—	—	—	Pc	Pc	Sim	Sab
Diplomacia	—	Pc	Pc	—	—	—	Pc	—	—	Pc	—	Sim	Car
Disfarce	—	Pc	—	—	—	—	Pc	—	—	—	—	Sim	Car
Escalar	Pc	Pc	—	Pc	—	Pc	Pc	—	Pc	—	Pc	Sim	For ¹
Furtividade	—	Pc	—	—	—	—	Pc	—	Pc	—	Pc	Sim	Des ¹
Intimidar	Pc	—	—	—	Pc	Pc	Pc	—	Pc	—	Pc	Sim	Car
Lingüística	—	Pc	Pc	—	—	—	Pc	Pc	—	—	—	Não	Int
Natação	Pc	—	—	Pc	—	Pc	Pc	—	Pc	—	Pc	Sim	For ¹
Ofícios	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Sim	Int
Operar Mecanismos	—	—	—	—	—	—	Pc	—	—	—	—	Não	Des ¹
Percepção	Pc	Pc	Pc	—	—	—	Pc	—	Pc	—	Pc	Sim	Sab
Prestidigitação	—	Pc	—	—	—	—	Pc	—	—	—	—	Não	Des
Profissão	—	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Não	Sab
Sentir Motivação	—	Pc	Pc	—	—	—	Pc	—	Pc	Pc	—	Sim	Sab
Sobrevivência	Pc	—	—	Pc	—	Pc	—	—	—	—	Pc	Sim	Sab
Usar Instrumento Mágico	—	Pc	—	—	Pc	—	Pc	—	—	—	—	Não	Car
Vôo	—	—	—	Pc	Pc	—	—	Pc	—	—	—	Não	Des ¹

S/T: Sem Treinamento; H/C: Habilidade Chave; Pc: Perícia de Classe; ¹: Penalidade por armadura de aplica

Acrobacia (DES; Penalidade de Armadura)

Você consegue manter seu equilíbrio enquanto atravessa superfícies estreitas ou traiçoeiras. Você também consegue mergulhar, executar cambalhotas, saltar e rolar, evitando assim ataques e confundir seus oponentes.

Teste: Esta perícia possui três utilizações distintas. Primeiramente, você pode utilizá-la para se deslocar em superfícies estreitas e solos irregulares sem cair. Um teste bem sucedido o permite se deslocar com a metade de seu deslocamento nessas situações. Apenas um teste é necessário por rodada para se movimentar sobre essas superfícies. Utilize a seguinte tabela para determinar a CD base, na qual é modificada pelos modificadores da perícia Acrobacia como descrito abaixo. Enquanto estiver utilizando a perícia Acrobacia desta maneira, você é considerado surpreendido e perde seu bônus de Destreza na CA (caso possua). Caso você sofra dano enquanto utiliza a perícia Acrobacia, você precisa realizar imediatamente outro teste de Acrobacias com a mesma CD para evitar que você caia.

Largura da Superfície	CD Base de Acrobacia
Maior que 90 cm de largura	0 ¹
30–90 cm de largura	5 ¹
17,5–27,5 cm de largura	10
5–15 cm de largura	15
Menos que 5 cm de largura	20

¹ Nenhum teste de Acrobacias é necessário para se movimentar sobre essas superfícies a menos que os modificadores aumentem a CD para 10 ou mais.

Esta perícia também pode ser utilizada para se deslocar além ou através de oponentes sem provocar ataques de oportunidade. Você precisa realizar um teste por oponente. Caso você falhe em seu teste ao se deslocar por um oponente, você continuará a se deslocar, porém irá provocar um ataque de oportunidade. Caso falhe em seu teste, ao se deslocar através de um quadrado de um oponente, seu deslocamento termina antes de você entrar no espaço do oponente e ainda provocará um ataque de oportunidade.

Situação	CD Base de Acrobacia ¹
Deslocar-se através de uma área ameaçada	15 + bônus base de ataque do oponente
Desloca-se através do espaço de um inimigo	20 + bônus base de ataque do oponente

¹ Esta CD é utilizada para evitar um ataque de oportunidade devido ao movimento. Sua penalidade aumenta em +2 para cada oponente adicional evitado em uma rodada.

Você também pode utilizar a perícia Acrobacia para saltar sobre fendas e poços, assim como para amortecer sua queda. Em vez de determinar a CD base pela extensão da superfície, a CD base é igual à distância a ser superada (caso seja horizontal) ou quatro vezes a altura a ser alcançada (caso seja vertical). Essas CD são duplicadas caso você não possua no mínimo 3 m de espaço para iniciar uma corrida. Os únicos modificadores que se aplicam são aqueles relativos à superfície da qual você está saltando. Caso você falhe nesse teste por 4 ou menos, você poderá tentar realizar um teste de resistência de Reflexos CD 20 para se segurar no outro lado após que falhado no salto. Caso você falhe por 5 ou mais, você falhará no salto e cairá (ou cairá em pé caso tenha sido um salto vertical). Criatura que possuam um deslocamento base no solo acima de 9 m recebem +4 de bônus racial nos testes de Acrobacia realizados para saltar para cada 3 m de seu deslocamento acima de 9 m.

Distância do Salto	CD de Acrobacia
1,5 m	5
3 m	10
4,5 m	15
6 m	20
Maior que 6 m	+5 a cada 1,5 m

Altura do Salto	CD de Acrobacia
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
Maior que 1,20 m	+4 a cada 30 cm

Os seguintes modificadores se aplicam em todos os testes de Acrobacia. Os modificadores se acumulam uns com os outros, mas apenas o modificador mais severo para qualquer condição fornecida se aplica.

Modificadores de Acrobacia	Modificador na CD
Obstrução Leve (cascalho, areia)	+2
Obstrução Severa (solo de cavernas, escombros)	+5
Pouco Escorregadio (cão molhado)	+2
Muito Escorregadio (gelo)	+5
Levemente Inclinado (< 45°)	+2
Muito Inclinado (> 45°)	+5
Pouco Oscilante (barco em água agitada)	+2
Oscilante (barco em uma tempestade)	+5
Muito Oscilante (terremoto)	+10
Mover-se com o deslocamento normal ou maior	+5 ¹

¹ Não se aplica aos testes realizados para saltar

Ação: Nenhuma. Um teste de Acrobacia é realizado como parte de outra ação ou como de uma reação a uma situação.

Especial: Caso você seja treinado na perícia Acrobacia, você recebe +3 de bônus de esquiva na CA quando luta defensivamente em vez do +2 regular e +6 de bônus de esquiva na CA quando realiza a ação de defesa total em vez do +4 regular.

Adestrar Animais (CAR; Somente Treinado)

Você é treinado em trabalhar com animais, você pode ensiná-los truques para fazê-los seguir seus comandos simples.

Teste: A CD depende do que você está tentando fazer.

Tarefa	CD
Adestrar um animal	10
"Forçar" um animal	23
Ensinar um truque para um animal	15 ou 20 ¹
Ensinar uma tarefa geral para um animal	15 ou 20 ¹
Domesticar um animal selvagem	15 + o DV do animal

¹Veja o truque específico ou propósito abaixo.

Propósito Geral	CD
Apresentação	15
Caça	20
Combater	20
Guardião	20
Montaria	15
Montaria de combate	20
Trabalho pesado	15

Adestrar um Animal: Esta tarefa envolve comandar um animal para realizar uma tarefa ou truque que ele conheça. Caso o animal seja ferido ou se ele receber um dano de contusão ou dano de habilidade, a CD aumenta em 2. Caso obtenha sucesso em seu teste, o animal executa a tarefa ou truque em sua próxima ação.

"Forçar" um Animal: Forçar um animal significa fazê-lo realizar uma tarefa ou truque que ele não conheça, mas é capaz de fazê-lo. Esta categoria também envolve fazer com que um animal realize uma marcha forçada ou forçá-lo continuar por mais 1 hora entre ciclos de sono. Caso animal seja ferido ou receber dano de contusão ou dano de habilidade, a CD aumenta em 2. Caso obtenha sucesso em seu teste, o animal realiza a tarefa ou truque em sua próxima ação.

Ensinar um Truque para um Animal: Você pode ensinar a um animal um truque específico em uma semana de treinamento com um sucesso no teste de Adestrar Animais contra a CD indicada. Um animal com o valor de Inteligência 1 consegue aprender no

máximo três truques, enquanto um animal com o valor de Inteligência 2 pode aprender no máximo seis truques. Os possíveis truques (e suas CDs associadas) incluem, mas não necessariamente limitadas, às seguintes.

Atacar (CD 20): O animal ataca inimigos aparentes. Você pode apontar para uma criatura em particular que você deseja para o animal atacar, e ele irá fazê-lo se capaz. Normalmente, um animal irá atacar somente humanoides, gigantes, ou outros animais. Ensinar um animal a atacar todas as criaturas (incluindo criaturas sobrenaturais como mortos-vivos e aberrações) conta como dois truques.

Atuar (CD 15): O animal realiza uma variedade de truques simples, como sentar, rolar, uivar, dar a pata, e assim por diante.

Ficar (CD 15): O animal fica em um local, esperando que você. Ele não ataca outras criaturas que se aproximam, mas irá se defender se necessário.

Guardar (CD 20): O animal permanece em um local e previne que os outros se aproximem.

Pegar (CD 15): O animal vai pegar algo. Caso você não aponte para um item específico, o animal irá pegar algum objeto aleatório.

Procurar (CD 15): O animal se move até uma área e procura ao redor por qualquer coisa que esteja viva ou animada.

Proteger (CD 20): O animal protege você (ou fica pronto para protegê-lo caso não houver ameaças presentes), mesmo se nenhum comando for dado. Por outro lado, você pode comandar o animal para proteger outro personagem específico.

Quieto (CD 15): O animal para de atacar ou para o que estiver fazendo. Um animal que não conheça esse truque continua atacando até que ele fuja (seja por estar ferido, um efeito de medo, ou coisa parecida) ou caso seu oponente seja derrotado.

Rastrear (CD 20): O animal rastreia o cheiro apresentado a ele. (É necessário que o animal possua a habilidade de faro).

Seguir (CD 15): O animal segue você de perto, mesmo em locais aonde ele normalmente não iria.

Trabalhar (CD 15): O animal puxa ou empurra uma carga média ou pesada.

Vir (CD 15): O animal vem até você, mesmo se normalmente não possa fazê-lo.

Treinar um Animal Para um Propósito: Ao invés de ensinar a um animal truques individual, você pode simplesmente treiná-lo para um propósito geral. Essencialmente, os propósitos de um animal representam um grupo pré-selecionado de truques conhecidos que podem ser encaixados em um esquema comum, como vigia ou trabalho pesado. O animal precisa atender a todos os pré-requisitos

normais para todos os truques incluídos no grupo de treino. Caso esse o grupo inclua mais do que três truques, o animal precisa possuir Inteligência 2.

Um animal pode ser treinado somente para um propósito geral, contudo caso a criatura seja capaz de aprender truques adicionais (além daqueles incluídos em seu propósito geral), ela poderá fazê-lo. Treinar um animal para um propósito requer menos testes do que requer um simples truque, mas não menos tempo.

Apresentação (CD 15): Um animal treinado para atuação conhece os truques atuar, ficar, pegar, seguir, e vir. Treinar um animal para atuar leva cinco semanas.

Caça (CD 20): Um animal treinado para caçar conhece os truques atacar, pegar, procurar, quieto, rastrear, e seguir. Treinar um animal para caça leva seis semanas.

Combater (CD 20): Um animal treinado para o combate conhece os truques atacar, ficar, e quieto. Treinar um animal para o combate leva três semanas.

Guardião (CD 20): Um animal treinado como guardião conhece os truques atacar, guardar, proteger, e quieto. Treinar um animal como Guardião leva quatro semanas.

Montaria (CD 15): Um animal treinado para carregar um cavaleiro conhece os truques ficar, seguir, e vir. Treinar um animal para montaria leva três semanas.

Montaria de Combate (CD 20): Um animal treinado para carregar um cavaleiro em combate sabe os truques atacar, ficar, guardar, proteger, quieto, e vir. Treinar um animal para ser uma montaria de combate leva seis semanas. Você também pode “aprimorar” um animal treinado de montaria para uma montaria de combate gastando três semanas e obtendo sucesso em um teste de Adestrar Animais CD 20. O novo propósito geral e truques substituem completamente os propósitos e truques anteriores do animal que ele conhecia. Cavalos de guerra e cachorros de montaria já são treinados para carregar um cavaleiro em combate, e eles não exigem qualquer treino adicional para estes propósitos.

Trabalho Pesado (CD 15): Um animal treinado para o trabalho pesado conhece os truques de trabalhar e vir. Treinar um animal para o trabalho pesado leva duas semanas.

Domesticar um Animal Selvagem: Para criar um animal é necessário cuidar da criatura selvagem desde a infância para que ela se torne domesticada. Um adestrador pode criar até três criaturas da mesma espécie de uma vez.

Um animal domesticado com sucesso consegue aprender alguns truques enquanto cresce, ou aprendê-los depois, como um animal domesticado.

Ação: Varia. Adestrar um animal é uma ação de movimento, enquanto “forçar” um animal é uma ação de rodada completa (um druida ou ranger consegue adestrar seu companheiro animal como uma ação livre ou forçá-lo como uma ação de movimento). Para tarefas com um tempo específico como os modelos apresentados acima, você precisa gastar metade desse tempo (com a média de 3 horas por dia por animal sendo adestrado) trabalhando nisso até que se complete a tarefa antes que você tente o teste de Adestrar Animais. Caso o teste falhe, sua tentativa de ensinar, cuidar, ou treinar o animal falhará e você não precisa completar o tempo de ensinamento, criação, ou treinamento. Caso obtenha sucesso no teste, você precisa investir no resto do tempo para completar o ensinamento, ou treinamento. Caso o tempo seja interrompido ou se a tarefa não for seguida até que se complete, a tentativa de ensinar, cuidar ou treinar o animal falha automaticamente.

Nova Tentativa: Sim, exceto para domesticar um animal.

Especial: Você pode usar esta perícia em uma criatura com Inteligência 1 ou 2 que não seja um animal, mas a CD de qualquer teste aumenta em 5. Essas criaturas possuem os mesmos limites em truques conhecidos como os animais conhecem.

Um druida ou ranger recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de Adestrar Animais envolvendo seu companheiro animal.

Além disso, o companheiro animal de um druida ou ranger conhece um truque adicional, na qual não conta no limite normal de truques conhecidos e não requer tempo de treinamento nos testes de Adestrar Animais para ensiná-lo.

Sem Treinamento: Caso você não possua graduações em Adestrar Animais, você pode usar um teste de Carisma para adestrar e forçar animais domésticos, mas você não pode ensinar, cuidar, ou treinar animais. Um druida ou ranger com nenhuma graduação em Adestrar Animais pode usar um teste de Carisma para adestrar e forçar seu companheiro animal, mas ele não pode ensinar, cuidar, ou treinar outros animais não-domésticos.

Arte da Fuga (DES; Penalidade de Armadura)

Seu treinamento o permite escapar de amarras e escapar de ações de Agarrar.

Teste: A tabela abaixo demonstra as CDs para escapar de várias formas de restrições.

Cordas: A CD para seu teste de Arte da Fuga é igual ao bônus de manobra daquele que o amarrar +10.

Algemas e Algemas Obra Primas: A CD para algemas é baseada pela sua construção.

Espaços Apertados: A CD apresentada na tabela é para espaços apertados onde sua cabeça cabe mas seus ombros não. Caso o espaço seja comprido você precisa fazer diversos testes. Você não pode entrar em um espaço na qual sua cabeça não caiba.

Agarrar: Você pode fazer um teste de Arte da Fuga resistido pelo teste de agarrar de seu inimigo para se libertar ou sair da condição de imobilizado (e ficar somente agarrado).

Restrição	CD
Cordas	BMA daquele que o amarrar +10
Rede, magias <i>animar cordas, comandar plantas, controlar plantas, ou constrição</i>	20
Magia <i>armadilhas</i>	23
Algemas	30
Espaços apertados	30
Algemas (obra-prima)	35
Manobra Agarrar	Resultado do teste de Agarrar do oponente

BMA = Bônus de Manobra de Ataque

Ação: Realizar um teste de Arte da Fuga para escapar de amarras com cordas, algemas, ou outras restrições (exceto uma manobra Agarrar) exige 1 minuto de trabalho. Escapar de uma rede ou uma magia de *animar cordas, comandar plantas, controlar plantas, ou constrição* é uma ação de rodada completa. Escapar de uma ação de Agarrar ou Imobilização é uma ação padrão. Espremar-se por espaços apertados exige 1 minuto, talvez mais, dependendo do comprimento do espaço.

Nova Tentativa: Varia. Você pode fazer outro teste após um teste falho caso queira se espremer por um espaço apertado, realizando diversos testes. Se a situação permitir, você pode realizar testes adicionais, ou mesmo escolher 20, enquanto você não sofrer nenhuma oposição.

Arte da Magia (INT, Somente Treinado)

Você é perito na arte de conjurar magias e consegue identificar magias quando estão sendo conjuradas. Você também consegue utilizar esta perícia para evitar perder sua magia caso você seja ferido ou distraído enquanto a conjura.

Teste: A perícia Arte da Magia é utilizada sempre que seu conhecimento e perícia das artes técnicas de conjurar magias são colocados em questão. A CD para este teste varia dependendo da tarefa a

cumprir. Caso esteja conjurando uma magia, e você obtenha sucesso no teste, você pode continuar a conjurar a magia normalmente. Caso o teste falhe, a magia é gasta. Utilize a mesma CD para qualquer teste de Arte da Magia realizado durante uma distração enquanto se concentra na magia ou efeito.

Ação: Identificar uma magia enquanto ela estiver sendo conjurada não exige ações. Aprender uma magia de um grimório exige 1 hora por nível da magia (magias de nível 0 exigem 30 minutos). Preparar uma magia de um grimório emprestado não exige tempo adicional na sua preparação. Realizar um teste de Ofício Mágico para evitar perder uma magia que está sendo conjurada ou concentrada não exige ações.

Nova Tentativa: Você não consegue realizar novos testes para identificar uma magia. Caso falhe em aprender uma magia de um grimório ou pergaminho, você precisa esperar no mínimo 1 semana antes que você possa tentar novamente. Caso você falhe em preparar uma magia de um grimório emprestado, você não conseguirá tentar

novamente até o próximo dia. Você não consegue repetir um teste de Arte da Magia para conjurar uma magia enquanto estiver distraído, pois a magia será perdida.

Especial: Caso seja um mago especialista, você recebe +2 de bônus para identificar, aprender e preparar magias de sua escola escolhida. Porém, você sofre -5 de penalidade nos testes similares realizados contra as magias de suas escolas opostas.

CDs de Arte da Magia

Tarefa	CD
Identificar uma magia que está sendo conjurada	15 + o nível da magia
Aprender uma magia de um grimório ou pergaminho	10 + o nível da magia
Preparar uma magia de um grimório emprestado	15 + o nível da magia
Conjurar defensivamente (evitando assim, ataques de oportunidade)	15 + o nível da magia
Conjurar uma magia caso você seja ferido enquanto conjura	10 + o dano causado + o nível da magia
Conjurar uma magia caso você sofra dano contínuo	10 + metade do dano causado + o nível da magia
Conjurar uma magia caso você seja distraído por uma magia que não cause dano	CD da magia que o distraiu + o nível da magia
Conjurar uma magia em uma montaria ou veículo em movimento	10 + o nível da magia
Conjurar uma magia em uma montaria ou veículo em movimento vigoroso	15 + o nível da magia
Conjurar uma magia enquanto se desloca violentamente (terremoto ou queda)	20 + o nível da magia
Conjurar uma magia enquanto estiver em construção	15 + o nível da magia
Conjurar uma magia enquanto estiver sendo agarrado	15 + o nível da magia
Conjurar uma magia em um clima extremo	10 + o nível da magia

ATUAÇÃO (CAR)

Você é perito em alguma forma de entretenimento, seja cantando ou tocando algum instrumento. Da mesma forma de Conhecimento, Ofícios e Profissão, a perícia Atuação se divide em diversas perícias. Você poderia possuir várias perícias de Atuação, cada uma com suas próprias graduações, cada uma é adquirida como uma perícia separada.

Cada uma das nove categorias da perícia Atuação inclui uma variedade de métodos, instrumentos, ou técnicas, uma pequena lista de cada uma é dividida por cada categoria abaixo.

- **Artes Cênicas** (comédia, drama, mímica)
- **Canto** (baladas, cântico, melodia)
- **Comediante** (bufonaria, contar piadas)
- **Dança** (balé, ginga, valsa)
- **Instrumentos de cordas** (alaúde, bandolim, harpa, violino)

- **Instrumentos de percussão** (gongo, sinos, tambores)

- **Instrumentos de sopro** (charamela, flauta, flauta de pan, flauta doce, trompete)

- **Instrumentos de teclado** (espineta, órgão de tubos, piano)

- **Oratória** (épicos, odes, contador de histórias)

Teste: Você pode impressionar audiências com seu talento e perícia.

Um instrumento obra-prima oferece a você +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação que envolva seu uso.

CD Atuação

- 10 Atuação de rotina. Tentar ganhar dinheiro por apresentar-se em público é essencialmente comum. Você pode ganhar 1d10 pc/dia.
- 15 Atuação agradável. Em uma cidade próspera, você pode ganhar 1d10 pp/dia.
- 20 Grande atuação. Em uma cidade próspera, você pode ganhar 3d10 pp/dia. Com o tempo, você pode ser convidado para juntar-se a um grupo profissional e pode desenvolver uma reputação regional.
- 25 Atuação memorável. Em uma cidade próspera, você pode ganhar 1d6 po/dia. Com o tempo, você pode atrair a atenção de patronos nobres e desenvolver uma reputação nacional.
- 30 Atuação extraordinária. Em uma cidade próspera, você pode ganhar 3d6 po/dia. Com o tempo, você pode atrair a atenção de patronos potenciais de terras distantes, ou mesmo de seres extraplanares.

Ação: Varia. Tentar ganhar dinheiro por se apresentar em público exige um local para uma noite de trabalho para um dia completo de atuação. As habilidades baseadas na Atuação do bardo são mostradas na descrição da classe

Nova Tentativa: Sim. Novas tentativas são permitidas, mas não cancelam as falhas anteriores, e uma audiência que não foi impressionada anteriormente possui certo preconceito com as atuações futuras (aumente a CD em 2 por cada falha anterior).

Especial: Um bardo precisa possuir um número mínimo de graduações para utilizar suas habilidades de Atuação de Bardo. Veja Atuação de Bardo na descrição da classe bardo.

Avaliação (INT)

Com esta perícia, você consegue estimar o valor de qualquer objeto, diferenciar tesouros inestimáveis de velharias. Caso seja treinado nesta perícia, você consegue utilizá-la em conjunto com a magia *detectar magia* para determinar as propriedades de um item mágico.

Teste: A CD para os testes de Avaliação de itens mundanos dependem do seu valor, como descrito na tabela a seguir. Caso falhe, você será incapaz de apurar precisamente o valor do item. O Mestre pode inventar um valor para um item que esteja fora de Mercado caso seu teste falhe por 5 ou mais. Itens particularmente raros ou exóticos podem aumentar a CD do teste em +5.

Valor de Itens Mundanos	CD
0 po–100 po	5
101 po–500 po	10
501 po–1.000 po	15
1.001 po–5.000 po	20
5.001 po–10.000 po	25
10.001+ po	30

Você também pode utilizar este teste para determinar o item aparentemente mais caro em um amontoado de tesouros. A CD deste teste geralmente é 20, porém pode aumentar para 30 em casos de um amontoado muito grande de tesouros.

Caso seja treinado em Avaliação, você consegue utilizá-lo em conjunto com a magia *detectar magia* ou *identificar* para determinar as propriedades de um item mágico em sua posse. A CD deste teste é igual a 15 + o nível de conjurador do item. Caso obtenha sucesso, você determina as propriedades do item e suas palavras de comando. Você não consegue determinar os poderes de artefatos através da utilização desta perícia. Você precisa conjurar *detectar magia* para utilizar esta perícia desta forma.

Ação: Avaliar um item mundano exige 1 ação padrão. Determinar o objeto mais valioso em um amontoado de tesouros exige 1 ação de rodada completa. Tentar determinar os poderes de itens mágicos exige 3 rodadas por item a serem identificados e você precisa ser capaz de examinar inteiramente o item.

Nova Tentativa: Novas tentativas de Avaliar um item mundano revelará o mesmo resultado. Ao utilizar a magia *detectar magia* ou *identificar* para Avaliar itens mágicos, você tenta apenas determinar os poderes de um item individual uma vez ao dia. Novas tentativas durante o mesmo dia revelarão os mesmos resultados.

Especial: Um elfo recebe +2 de bônus racial nos testes de Avaliação utilizados para identificar as propriedades de itens mágicos.

Um conjurador com um corvo como familiar recebe +3 de bônus dos testes de Avaliação.

Blefar (CAR)

Você sabe como contar uma mentira.

Teste: Você consegue convencer os outros que o que você está dizendo seja verdade. Blefar é uma perícia resistida por um teste de Sentir Motivação do oponente. Caso você esteja utilizando Blefar para enganar outra pessoa, com um teste bem sucedido você convencerá seu oponente que o que você esteja dizendo seja verdade. Os testes de Blefar são modificados dependendo do quanto seja acreditável a mentira. Os seguintes modificadores são aplicados na jogada da pessoa tentando mentir.

Circunstância	Modificador
O alvo deseja acreditar em você	+5
A mentira é verossímil	+0
A mentira é improvável	-5
A mentira é muito difícil de acreditar	-10
A mentira é impossível	-20
O alvo está bêbado ou debilitado	+5
Você possui provas convincentes	até +10

Fintar: Você também pode utilizar Blefar para fintar em combate, fazendo com que seu oponente fique surpreendido contra seu próximo ataque. A CD deste teste é igual a 10 + o bônus base de ataque de

seu oponente + o modificador de Sabedoria de seu oponente. Caso seu oponente seja treinado em Sentir Motivação, a CD em vez disso será 10 + o bônus de Sentir Motivação de seu oponente, caso seja maior. Para mais informações sobre fingir, veja o Capítulo Combate, do Pathfinder.

Mensagem Secretas: Você pode utilizar Blefar para enviar mensagens ocultas para outro personagem sem que os outros entendam sua verdadeira mensagem. TA CD deste teste será 15 para mensagens simples e 20 para mensagens complexas. Caso obtenha sucesso, o alvo entenderá você automaticamente, assumindo que você esteja falando algo que ele entenda. Caso seu teste falhe por 5 ou mais, você passará uma mensagem errada. Outras criaturas que ousam a mensagem conseguirão decifrá-la com um teste resistido bem sucedido de Sentir Motivação.

Nova Tentativa: Caso você falhe em enganar alguém, todos os testes futuros realizados contra ele são feitos com -10 de penalidade e podem ser impossíveis (de acordo com a vontade do Mestre). Você pode tentar fingir alguém novamente caso você falhe. Mensagens secretas podem ser repassadas novamente caso a primeira tentativa tenha falhado.

Especial: Um conjurador com uma cobra como familiar recebe +3 de bônus nos testes de Blefar.

Cavalgar (DES)

Você é perito em cavalgar uma criatura, geralmente um cavalo, mas possivelmente também algo mais exótico, como um hipogrifo ou um pégaso. Caso você tente montar em uma criatura incomum para ser utilizada como montaria, você sofre -5 de penalidade em seus testes de Cavalgar.

Testes: As ações rotineiras de cavalgadas não exigem testes. Você consegue colocar uma sela, montar, cavalgar e desmontar de uma montaria sem Nenhum problema.

As seguintes tarefas exigem testes.

Tarefa	CD
Guiar com os joelhos	5
Permanecer sobre a sela	5
Lutar montado em um cavalo de guerra	10
Cobertura	15
Amortecer queda	15
Saltar	15
Cavalgar rapidamente	15
Controlar a montaria em combate	20
Montar ou desmontar rapidamente	20 ¹

¹ As penalidades por armadura são aplicadas.

Guiar com os Joelhos: Você pode reagir instantaneamente para guiar sua montaria com seus joelhos de modo a usar ambas as mãos em combate. Faça seu teste de Cavalgar no início do seu turno. Se falhar, você consegue usar somente uma mão nesta rodada porque você precisa usar a outra para controlar sua montaria.

Permanecer sobre a Sela: Você consegue reagir instantaneamente para tentar evitar cair quando sua

montaria empina ou disparar sem aviso ou quando você leva dano. Seu uso não exige ações.

Lutar Montado em um Cavalo de Guerra: Se você direcionar sua montaria treinada para a guerra para atacar em batalha, você pode ainda fazer seu próprio ataque ou ataques normalmente. Sua utilização é uma ação livre.

Cobertura: Você pode reagir instantaneamente para se abaixar e esconder-se atrás de sua montaria, usando-a como cobertura. Você não consegue atacar ou conjurar magias enquanto estiver usando sua montaria como cobertura. Se você falhar em seu teste de Cavalgar, você não recebe os benefícios da cobertura. Seu uso não exige ações.

Amortecer Queda: Você consegue reagir instantaneamente para não receber dano quando você cai de sua montaria—seja quando ela é morta ou quando cai, por exemplo. Caso falhe em seu teste de Cavalgar, você sofre 1d6 pontos de dano. Seu uso não exige ações.

Saltar: Você consegue fazer com que sua montaria salte sob obstáculos como parte de seu movimento. Use seu modificador de Cavalgar ou o modificador de Saltar da sua montaria, o que for menor, para ver o quão longe a montaria consegue saltar. Caso falhe em seu teste de Cavalgar, você cai de sua montaria quando ela salta e sofre o dano pela queda apropriado (no mínimo 1d6 pontos de dano). Seu uso não exige ações, mas é parte do movimento da montaria.

Cavalgar Rapidamente: Você pode esporar sua montaria para aumentar seu deslocamento com uma ação de movimento. Um teste de Cavalgar bem sucedido aumenta o deslocamento da montaria em 3m por 1 rodada mas causa 1 ponto de dano na criatura. Você pode usar esta habilidade toda rodada, mas a cada rodada consecutiva de deslocamento adicional causa duas vezes mais dano na montaria da rodada anterior (2 pontos, 4 pontos, 8 pontos, e assim pro diante).

Controlar a Montaria em Combate: Como uma ação de movimento, você pode tentar controlar um cavalo leve, pônei, cavalo pesado, ou outra montaria não treinada para o combate enquanto estiver em batalha. Caso falhe em seu teste de Cavalgar, você não conseguirá fazer mais nada naquela rodada. Você não precisa jogar o teste para cavalos de guerra ou pôneis de guerra.

Montar ou Desmontar Rapidamente: Você pode tentar montar ou desmontar uma montaria uma categoria de tamanho maior que a sua como uma ação livre, considerando que você ainda possua uma ação de movimento disponível para aquela rodada. Caso falhe no teste de Cavalgar, montar ou desmontar é uma ação de movimento. Você não

pode usar montar ou desmontar rapidamente em uma montaria com mais de uma categoria de tamanho maior que a sua.

Ação: Varia. Montar ou desmontar normalmente é uma ação de movimento. Outros testes são ações de movimento, uma ação livre, ou nenhuma ação, como mostrado acima.

Especial: Se você está cavalgando sem sela, você recebe -5 de penalidade nos testes de Cavalgar.

Caso sua montaria possua uma sela militar você recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Cavalgar relacionados aos testes para permanecer na sela.

A perícia Cavalgar é pré-requisito dos talentos Arquearia Montada, Combate Montado, Investida Implacável e Investida Montada, Pisotear.

Conhecimento (INT, Somente Treinado)

Você é educado em um campo de estudo e capaz de responder perguntas simples e complexas em relação a ele. Assim como as perícias Atuação, Ofícios e Profissão, a perícia Conhecimento engloba uma série de perícias distintas. Conhecimento representa um estudo de alguma doutrina, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica.

Abaixo estão listados os diversos campos de estudo.

- **Arcano** (mistérios antigos, tradições mágicas, símbolos arcanos, frases de criptas, constructos, dragões, bestas mágicas)
- **Engenharia** (construções, aquedutos, pontes, fortificações)
- **Geografia** (terras, terrenos, climas, povos)
- **História** (realeza, guerras, colônias, migrações, fundações de cidades)
- **Local** (lendas, personalidades, habitantes, leis, costumes, tradições, humanóides)
- **Masmorras** (aberrações, cavernas, limos, estudo das cavernas)
- **Natureza** (animais, fadas, gigantes, humanóides monstruosos, plantas, estações e ciclos, clima, vermes)

- **Nobreza e realeza** (linhagens, heráldica, árvores genealógicas, ditados, personalidades)
- **Planos** (os Planos Interiores, os Planos Exteriores, o Plano Astral, o Plano Etéreo, extra-planares, elementais, magia relacionada aos planos)
- **Religião** (divindades, história mítica, tradição eclesíásticas, símbolos sagrados, mortos-vivos)

Teste: Responder uma pergunta sobre seu campo de estudo possui CD 10 (para perguntas realmente fáceis), 15 (para perguntas básicas), ou entre 20 e 30 (para perguntas realmente difíceis).

Em muitos casos, você pode usar esta perícia para identificar monstros e seus poderes especiais ou vulnerabilidades. Normalmente, a CD para esses testes é igual a 10 + o ND do monstro. Mas monstros comuns, como goblins, a CD do teste é 5 + o ND do monstro. Para monstros particularmente raros, como o tarrasque, a CD deste teste será igual a 15 + o ND do monstro ou mais. Um teste bem sucedido permite você se lembrar de uma informação útil sobre aquele monstro.

Para cada 5 pontos excedentes da CD no resultado, você lembrará-se de outra informação útil.

Muitas das perícias de Conhecimento possuem utilizações específicas como mostrado na Tabela 5-6.

Ação: Geralmente não, na maioria dos casos, fazer um teste de Conhecimento não exige ações—você simplesmente sabe a resposta ou não.

Novas Tentativas: Não. O teste representa o que você conhece, e pensar uma segunda vez sobre o mesmo assunto não permite que você recorde uma informação que nunca aprendeu.

Sem Treinamento: Um teste de Conhecimento sem treinamento é um teste de Inteligência, porém você não poderá realizar um teste com uma CD maior que 10. Caso você tenha acesso a uma grande biblioteca que cobra sobre uma perícia específica, este limite é removido. O tempo necessário para realizar o teste utilizando-se de uma biblioteca, aumenta entre 1 e 1d4 horas. Bibliotecas particularmente completas podem fornecer um bônus nos testes de Conhecimento nos campos que elas cobrem.

Tabela 5–6: CDs da Perícia Conhecimento

Tarefa	Conhecimento	CD
Detectar auras utilizando <i>detectar magia</i>	Arcano	15 + nível de magia
Identificar um efeito de magia que está em um local	Arcano	20 + nível de magia
Identificar materiais manufaturados por magia	Arcano	20 + nível de magia
Identificar uma magia que possui você como alvo	Arcano	25 + nível de magia
Identificar as magias conjuradas utilizando um componente material específico	Arcano	20
Identificar construções perigosas	Engenharia	10
Determinar o estilo ou idade da construção	Engenharia	15
Determinar uma fraqueza da estrutura	Engenharia	20
Identificar a etnia ou sotaque de uma criatura	Geografia	10
Reconhecer características regionais do terreno	Geografia	15
Conhecer a localidade da comunidade mais próxima ou local notável	Geografia	20
Conhecer um evento significativo recente ou histórico	História	10
Determinar aproximadamente a data de um evento específico	História	15
Conhecer um evento histórico obscuro ou antigo	História	20
Conhecer leis locais, governantes, e locais populares	Local	10
Conhecer um rumor comum ou tradição local	Local	15
Conhecer organizações, governantes e locais ocultos	Local	20
Identificar um perigo subterrâneo	Masmorras	15 + o ND do perigo
Identificar minerais, pedras ou metais	Masmorras	10
Determinar o grau de uma inclinação	Masmorras	15
Determinar a profundidade de um subsolo	Masmorras	20
Identificar um perigo natural	Natureza	15 + o ND do perigo
Identificar uma planta ou animal comum	Natureza	10
Identificar um fenômeno climático incomum	Natureza	15
Determinar natureza ou característica artificial	Natureza	20
Conhecer governantes atuais e seus símbolos	Nobreza	10
Conhecer a etiqueta apropriada	Nobreza	15
Conhecer a linha de sucessão	Nobreza	20
Conhecer os nomes dos planos	Planos	10
Conhecer o plano presente	Planos	15
Identificar o plano de origem de uma criatura	Planos	20
Reconhecer o símbolo de uma divindade ou clérigo comum	Religião	10
Conhecer mitologias e dogmas comuns	Religião	15
Reconhecer o símbolo de uma divindade ou clérigo obscuro	Religião	20
Identificar as habilidades e fraquezas de um monstro	Varia	10 + o ND do monstro

Cura (SAB)

Você é perito em cuidar dos males de outros.

Teste: A CD e o efeito dependem da tarefa que você está realizando.

Tarefa	CD
Primeiros socorros	15
Tratamento extenso	15
Tratar de ferimentos de estrepes, <i>crescer espinhos, ou pedras afiadas</i>	15
Tratar de ferimentos mortais	20
Tratar de envenenamentos	CD do veneno
Tratar de doenças	CD da doença

Primeiros Socorros: Você geralmente usa primeiros socorros para salvar um personagem que esteja morrendo. Caso o personagem esteja com pontos de vida negativos e estiver perdendo pontos de vida (na proporção de 1 por rodada, 1 por hora, ou 1 por dia), você consegue estabilizá-lo. Um personagem estável não recupera pontos de vida mas para de perdê-los.

Tratamento Extenso: Um tratamento extenso de longo prazo significa tratar de uma pessoa ferida por

um dia ou mais. Caso obtenha sucesso em seu teste de Cura, o paciente recupera pontos de vida ou pontos de habilidade (causado por dano de habilidade) duas vezes mais rápido que a proporção normal: 2 pontos de vida por nível cara cada 8 horas completas de descanso em um dia, ou 4 pontos de vida por nível para cada dia completo de descanso; 2 pontos de habilidade para cada 8 horas completas de descanso em um dia, ou 4 pontos de habilidade para cada dia completo de descanso.

Você consegue atender 6 pacientes ao mesmo tempo. Você precisa de alguns itens e suprimentos (ataduras, insumos, e assim por diante) que são facilmente obtidos em regiões civilizadas. Um tratamento extenso conta como uma atividade leve para o curandeiro. Você não consegue fazer um tratamento extenso em si mesmo.

Tratar Ferimentos de Estrepes, Crescer Espinhos, ou Pedras Afiadas: Uma criatura ferida por pisar em um estrepe se desloca com metade do seu

deslocamento normal. Um sucesso em um teste de Cura remove esta penalidade de movimento.

Uma criatura ferida por uma magia *crescer espinhos* ou *pedras afiadas* precisa obter sucesso em um teste de Reflexos ou sofrerá um ferimento que reduzirá seu deslocamento em um terço. Outro personagem pode remover esta penalidade tratando os ferimentos da vítima durante 10 minutos e obtendo um sucesso em um teste de Cura contra a CD da magia.

Tratar de Ferimentos Mortais: Ao tratar de ferimentos mortais, você consegue restaurar pontos de vida de uma criatura ferida. Tratar de ferimentos mortais restaura 1 ponto de vida por nível da criatura. Caso você exceda a CD por 5 ou mais, adicione seu modificador de Sabedoria a esta quantidade (caso seja positivo). Uma criatura apenas pode se beneficiar caso seus ferimentos mortais forme tratados até 24 horas após ter sido ferida e não mais de uma vez ao dia. Você precisa utilizar cinco kits de primeiros socorros para realizar a tarefa. Você sofre -2 de penalidade em seu teste de Cura para cada kit de primeiros socorros que você não utilize.

Tratar de Envenenamentos: Tratar de um envenenamento significa tratar de um único personagem envenenado que sofrerá mais dano do veneno (ou sofrer algum outro efeito). Sempre que o personagem envenenado realizar um teste de resistência contra o veneno, você realiza um teste de Cura. O personagem envenenado utilizará o seu resultado no teste caso tenha sido maior.

Tratar de Doenças: Tratar de uma doença significa tratar de um único personagem adoecido. Sempre que um personagem adoecido realizar um teste de resistência contra o efeito da doença, você realiza um teste de Cura. O personagem adoecido utilizará o seu resultado no teste caso tenha sido maior.

Ação: Oferecer primeiros socorros, tratar um ferimento, ou tratar de um envenenamento é uma ação padrão. Tratar de uma doença ou ferimentos de uma criatura ferida pelas magias *crescer espinhos* ou *pedras afiadas* exige 10 minutos de trabalho. Tratar de ferimentos mortais exige 1 hora de trabalho. Oferecer um tratamento extenso requer 8 horas de atividade leve.

Nova Tentativa: Varia. Geralmente falando, você não pode tentar um teste de Cura novamente sem uma prova que o primeiro teste fracassou. Você sempre pode tentar aplicar primeiros socorros, assumindo que o alvo continue vivo.

Especial: Um personagem com o talento Auto-Suficiente recebe +2 de bônus nos testes de Cura.

Um kit de primeiros-socorros concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Cura.

Diplomacia (CAR)

Você pode usar esta perícia para persuadir os outros, resolver conflitos de diferenças e obter informações valiosas. Esta perícia é também utilizada para negociar conflitos, utilizando-se da etiqueta e costumes apropriados para cuidar do problema.

Teste: Você consegue alterar as atitudes de personagens não-jogadores com um teste bem sucedido. A CD deste teste depende da atitude inicial do personagem na qual você está lhe dando. Caso obtenha sucesso, a atitude do personagem na qual você está lhe dando é melhorada em um passo. Para cada 5 pontos que seu teste excedeu a CD, a atitude do personagem aumenta um passo adicional. A atitude da criatura não pode ser alterada mais do que dois passos dessa maneira, Apesar do Mestre poder ignorar esta regra em algumas situações. Caso seu teste falhe por 4 ou menos, a atitude do personagem na qual você está lhe dando não se altera. Caso você falhe por 5 ou mais, a atitude do personagem cai um passo.

Você não consegue utilizar Diplomacia contra uma criatura que não o entenda ou que possua Inteligência 3 ou menos. A diplomacia geralmente é ineficaz em combate e contra criaturas que desejam feri-lo ou em seus aliados em um futuro imediato. Qualquer atitude alterada através da Diplomacia Geralmente dura por 1d4 horas, mas pode durar muito mais ou muito menos dependendo da situação (de acordo com a vontade do Mestre).

Atitude Inicial	CD
Hostil	25
Pouco Amistoso	20
Indiferente	15
Amistoso	10
Prestativo	0

Caso a atitude da criatura na qual você está lhe dando for no mínimo indiferente, você pode pedir favores à criatura. Este é um teste de Diplomacia adicional, ela utiliza a mesma CD com um dos seguintes modificadores. Uma vez que a atitude da criatura foi alterada para prestativa, a criatura atende a maioria dos favores sem a necessidade de testes, a menos que o favor seja contra sua natureza ou a coloque em sérios riscos.

Favores	Modificador
Fornecer um simples conselho ou pedir direções	-5
Fornecer um conselho detalhado	+0
Fornecer uma simples ajuda	+0
Revelar um segredo sem importância	+5
Fornecer uma longa ajuda ou complicada	+5
Fornecer uma ajuda perigosa	+10
Revelar um segredo conhecido	+10 ou mais
Fornecer ajuda que poderia resultar em punição	+15 ou mais
Favores adicionais	+5 cada favor

Obter Informação: Você pode utilizar Diplomacia para obter informações sobre um tópico específico ou individual. Para fazer isso, você precisa gastar ao menos 1d4 horas angariando pessoas em tavernas

locais, mercados e locais de encontro. A CD deste teste dependerá da obscuridade da informação desejada, mas para a maioria dos fatos conhecidos e rumores mais comuns a CD será 10. Para conhecimentos obscuros ou secretos, a CD aumenta para 20 ou mais. O Mestre deve decidir se alguns assuntos simplesmente não são conhecidos pelas pessoas comuns.

Ação: Utilizar Diplomacia para influenciar a atitude de uma criatura exige 1 minuto de interação contínua. Pedir um favor a uma criatura exige 1 ou mais rodadas de interação, dependendo da complexidade do favor. Utilizar Diplomacia para obter informações exige 1d4 horas de caminhada pela cidade, procurando por rumores e informantes.

Nova Tentativa: Você não consegue utilizar Diplomacia para influenciar a atitude de uma criatura mais de uma vez em um período de 24 horas. Caso o pedido seja recusado, o resultado não se altera com testes adicionais. Apesar de outros favores poderem ser feitos. Você pode repetir testes realizados para obter informações.

Disfarce (CAR)

Você é perito em alterar sua aparência para evitar ser notado ou para se passar por alguém.

Teste: O resultado no seu teste de Disfarce determina o quanto bom o seu disfarce ficou. Ele é resistido pelo teste de Percepção de outras pessoas. Se você não chamar a atenção para si, não é necessário fazer testes de Percepção de outros personagens. Caso você chame a atenção de pessoas que são desconfiadas (como um guarda que esta observando os plebeus que estão passando pelo portão da cidade), elas começam a suspeitar e podem escolher 10 em seus testes de Percepção.

Você somente pode realizar um teste de Disfarce por uso da perícia, mesmo se diversas pessoas estão realizando testes de Percepção resistido contra ele. O teste de Disfarce é realizado secretamente, assim você não pode ter certeza do quão bom o resultado foi.

A eficácia do seu disfarce depende, em parte, o quando de sua aparência você está tentando disfarçar.

Disfarce	Modificador
Apenas pequenos detalhes	+5
Disfarçado como sexo oposto ¹	-2
Disfarçado como uma raça diferente ¹	-2
Disfarçado como uma categoria de idade diferente ¹	-2 ²

¹ Esses modificadores se acumulam, usado em qualquer aplicação.

² Para cada passo de diferença entre a sua categoria de idade e a categoria de idade do seu disfarce. Os passos são: criança, jovem, adulto, meia idade, idoso e venerável.

Caso esteja se passando por um indivíduo em particular, aqueles que conhecem essa pessoa recebem um bônus em seus testes de Percepção de acordo com a tabela abaixo. Além disso, eles automaticamente estão sendo considerados desconfiados de você, desse modo testes resistidos são sempre realizados.

Familiaridade	Bônus no Teste de Percepção do Observador
Reconhece de vista	+4
Amigo ou associado	+6
Amigo próximo	+8
Íntimo	+10

Geralmente um indivíduo realiza um teste de Percepção para perceber seu disfarce imediatamente ao encontrá-lo e a cada hora depois. Caso encontre diversas criaturas diferentes, cada uma por pouco tempo, o teste pode ser realizado uma vez por dia ou hora, utilizando um modificador de Percepção médio para o grupo.

Ação: Criar um disfarce exige 1d3×10 minutos de trabalho.

Nova Tentativa: Sim. Você pode tentar corrigir um disfarce falho, mas, uma vez que as pessoas saibam que o disfarce foi uma tentativa, elas ficarão mais desconfiadas.

Especial: Magias que alteram sua forma, como *alterar forma*, *alterar-se*, *metamorfosar-se*, e *transformação momentânea*, oferecem +10 de bônus nos testes de Disfarce (veja a descrição de cada magia individual). Você precisa obter sucesso em um teste de Disfarce com +10 de bônus para duplicar a aparência de um indivíduo específico usando a magia *véu*. Magias de Adivinhação que permitam a pessoas distinguirem ilusões (como *visão da verdade*) não possuem efeitos em um disfarce comum, mas elas podem negar os componentes mágicos de um disfarce mágico.

Você deve realizar um teste de Disfarce quando você conjura a magia *simulacro* para determinar o quão bom ele será.

Escalar (FOR, Penalidade por Armadura)

Você é perito em escalar superfícies verticais, desde as paredes lisas das cidades até rochedos íngremes.

Teste: Com um teste bem sucedido em Escalar, você consegue subir, descer, ou atravessar uma inclinação, parede ou outra superfície inclinada (ou mesmo um teto com apoios) com um quarto do seu deslocamento normal. Uma inclinação é qualquer superfície que se incline menos de 60 graus do chão; um muro é uma superfície que se inclina mais de 60 graus ou mais.

Uma falha por 4 ou menos em um teste de Escala indica que você não obteve êxito, e uma falha por 5 ou mais significa que você caiu da altura que você havia alcançado.

Um kit de escalada oferece +2 de bônus de circunstância nos testes de Escalar.

A CD do teste depende das condições da escalada. Compare a tarefa com aquelas da tabela a seguir para determinar a CD apropriada.

CD	Exemplo de Superfície ou Atividade
0	Uma inclinação muito forte para subir andando, ou uma corda com nós e um muro para se apoiar.
5	Uma corda com um muro para se apoiar, uma corda com nós ou uma corda sob efeito da magia <i>truque de corda</i> .
10	Uma superfície com apoios para se segurar, como um muro muito rugoso ou o casco de um navio.
15	Qualquer superfície com apoios adequados para mãos e pés (naturais ou artificiais), como uma superfície de pedra natural muito rugosa ou uma árvore, ou uma corda sem nós, ou puxar-se para cima quando estiver pendurado apenas pelas mãos.
20	Uma superfície quase lisa com alguns apoios pequenos para pés e mãos, tal como a parede de uma masmorra ou ruína.
25	Uma superfície quase lisa, como um muro de pedra natural ou uma parede de tijolos.
30	Pendurado com apoios para as mãos, mas não para os pés.
—	Uma superfície perfeitamente lisa, vertical e reta não pode ser escalada.

Modificador

na CD ¹	Exemplo de Superfície ou Atividade
-10	Escalar uma chaminé (natural ou artificial) ou outro local onde seja possível se apoiar entre duas paredes opostas (reduz a CD em 10).
-5	Escalar um canto onde seja possível se apoiar em paredes perpendiculares (reduz a CD em 5).
+5	A superfície é escorregadia (aumenta a CD em 5).

¹Estes modificadores se acumulam; utilize todos os aplicáveis.

Você precisa de ambas as mãos livres para escalar, porém você consegue se segurar em um muro com uma mão enquanto você conjura uma magia ou realiza alguma outra ação que exija somente uma mão. Enquanto escala, você não consegue mover-se para evitar um ataque, assim você perderá seu bônus de Destreza na CA (se houver). Você também não consegue utilizar um escudo enquanto escala. Sempre que você receber algum dano enquanto escala, faça um teste de Escalar contra a CD da inclinação ou muro. Caso

falhe você cai da sua altura alcançada e sofre o dano apropriado para a queda.

Escalada Acelerada: Você tenta escalar mais rápido que o normal. Aceitando uma penalidade de -5, você consegue deslocar-se metade de seu deslocamento (ao invés de ¼ de seu deslocamento).

Fazendo Apoios Para as Mãos e Pés: Você consegue fazer apoios para as mãos e os pés pregando pítions na parede. Fazer isso exige 1 minuto por pítion, e um pítion é necessário para cada metro de distância. Como em qualquer superfície com apoios para as mãos e os pés, um muro com pítions possui CD 15. Da mesma forma um alpinista com uma machadinha ou algo similar consegue fazer buracos em um muro de gelo.

Segurar-se Enquanto Cai: É praticamente impossível segurar-se num muro quando se está caindo. Realize um teste de Escalar (CD = CD do muro + 20) para fazê-lo. É mais fácil se segurar em uma inclinação (CD = CD da inclinação + 10).

Segurar um Personagem Caindo Enquanto Escala: Caso alguém que esteja escalando acima ou adjacente a você caia, você pode tentar segurá-lo caso ele esteja ao seu alcance. Isso exige um teste bem sucedido de ataque de toque no personagem caindo (contudo ele pode voluntariamente perder seu bônus de Destreza na CA caso deseje). Caso consiga, você pode imediatamente realizar um teste de Escalar (CD = CD do muro + 10). Um sucesso indica que você segurou o personagem em queda, porém seu peso total, incluindo o equipamento, não pode exceder seu limite total de carga pesada ou você automaticamente cairá. Se você falhar no seu teste de Escalar por 4 ou menos, você não consegue segurar o personagem em queda mas não se desprende do muro. Se você falhar por 5 ou mais, você não consegue segurar o personagem em queda e também cai.

Ação: Escalar é parte de um movimento, assim fazendo parte de uma ação de movimento (e pode ser combinada com outros tipos de movimento em uma ação de movimento). Cada ação de movimento que inclui qualquer escalada exige um teste de Escalar separado. Segurar-se enquanto cai ou segurar um personagem caindo enquanto escala não exige ações.

Especial: Você pode usar uma corda para puxar uma pessoa para cima (ou descê-la) usando força bruta. Você consegue utilizar o dobro da sua carga máxima dessa maneira.

Uma criatura com o tipo de deslocamento escalar possui +8 de bônus racial em todos os testes de Escalar. A criatura precisa realizar um teste de Escalar para escalar qualquer muro ou inclinação com a CD maior que 0, mas ela sempre poderá

escolher 10, mesmo se ele estiver sendo ameaçada ou com pressa na escalada. Se uma criatura com o deslocamento do tipo escalar escolher uma escalada acelerada (veja acima), ela se moverá o dobro do seu deslocamento escalar (ou o seu deslocamento no solo, o que for mais lento) e realiza um teste de Escalar com -5 de penalidade. Dessa forma, a criatura conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) enquanto escala, e os oponentes não recebem nenhum bônus especial em seus ataques contra ela. Ela não consegue correr enquanto escala.

Furtividade (DES, Penalidade por Armadura)

Você é perito em evitar que você seja detectado, permitindo assim que você se esgueire de adversários ou ataque de uma posição despercebida. Esta perícia permite esconder-se e deslocar-se furtivamente.

Teste: Seu teste de Furtividade é resistido pelo teste de Percepção de alguém que possa vê-lo. Você consegue mover-se apenas metade de seu deslocamento normal e utilizar Furtividade sem penalidades. Ao se deslocar numa velocidade maior do que a metade do seu deslocamento, você sofre -5 de penalidade. É praticamente impossível utilizar Furtividade enquanto ataca, corre, ou realiza uma investida.

Uma criatura maior ou menor que a categoria de tamanho Médio recebe um bônus ou penalidade de tamanho nos testes de Furtividade dependendo da sua categoria de tamanho: Minúsculo +16, Mínimo +12, Miúdo +8, Pequeno +4, Grande -4, Enorme -8, Imenso -12, Colossal -16.

Caso exista pessoas o observando através de qualquer um de seus sentidos (geralmente a visão), você não conseguirá utilizar Furtividade. Contra a maioria das criaturas, encontrar uma cobertura ou camuflagem o permite utilizar Furtividade. Caso seus observadores estejam momentaneamente distraídos (como por um teste de Blefar), você conseguirá utilizar Furtividade. Enquanto os outros voltam suas atenções para você, você pode tentar realizar um teste de Furtividade caso alcance um local escondido de alguma forma. Este teste, contudo, é realizado com -10 de penalidade, pois você precisa se deslocar rapidamente.

Disparar de Tocaia: Caso obtenha sucesso em utilizar Furtividade a 3m de distância de seu alvo, você consegue desferir um ataque à distância, e utilizar Furtividade de novo imediatamente. Você sofre -20 de penalidade em seu teste de Furtividade para manter-se em seu local obscuro.

Criando Uma Distração Para Esconder-se: Você consegue usar Blefar para ajudá-lo a usar Furtividade. Um sucesso em um teste de Blefar pode lhe dar uma distração momentânea que o ajudará na

tentativa de Furtividade enquanto as pessoas não estiverem atentas em você.

Ação: Geralmente não. Normalmente, você realiza um teste de Furtividade como parte de um movimento, isso não exige uma ação separada. Contudo, utilizar Furtividade imediatamente após um ataque à distância (veja Disparar de Tocaia) é uma ação de movimento.

Especial: Caso esteja invisível, você receberá +40 de bônus nos testes de Furtividade caso esteja imóvel, ou +20 de bônus se você esteja se movendo.

Caso possua o feito Sorrateiro, você receberá +2 de bônus nos testes de Furtividade.

Intimidar (CAR)

Você pode utilizar esta perícia para amedrontar seus oponentes ou para forçá-los a agir de modo que o beneficie. Esta perícia inclui ameaças verbais e exibição de bravura.

Teste: Você consegue utilizar Intimidar para forçar um oponente a agir amigavelmente com você durante 1d6 x 10 minutos em um teste bem sucedido. A CD deste teste é igual a 10 + o Dado de Vida do alvo + o modificador de Sabedoria do alvo. Caso obtenha sucesso, o alvo irá lhe fornecer a informação que desejar, realizar ações que não o colocarão em perigo ou outras ajudas limitadas. Após a Intimidação se expirar, o alvo considerará você hostil e poderá reportá-lo às autoridades locais. Caso seu teste falhe por 5 ou mais, o alvo tentará enganá-lo ou atrapalhar suas atividades de alguma outra forma.

Desmoralizar: Você consegue também utilizar Intimidar para abalar o oponente durante certo número de rodadas. A CD deste teste é igual a 10 + o Dado de Vida do alvo + o modificador de Sabedoria do alvo. Caso você obtenha sucesso, o alvo ficará abalado durante uma rodada. Esta Duração aumentará em 1 rodada para cada 5 números acima da CD. Você consegue apenas ameaçar oponentes desta forma desde que eles estejam a 9 m e que possam ver e ouvir você claramente.

Ação: Utilizar Intimidar para alterar a atitude de um oponente exige 1 minuto de conversa. Desmoralizar um oponente é uma ação padrão.

Nova Tentativa: Você pode tentar Intimidar um oponente novamente, porém cada teste adicional aumenta a CD em +5. Este aumento não existirá após uma hora ter se passado.

Especial: Você também recebe +4 de bônus nos testes de Intimidar caso você seja maior que seu alvo, e sofre -4 de penalidade nos testes de Intimidar caso você seja menor que seu alvo.

Linguística (INT, Somente Treinado)

Você é perito em trabalhar com idiomas, tanto de forma falada quanto escrita. Você consegue falar diversos idiomas e consegue decifrar quase qualquer idioma em seu devido tempo. Sua perícia em

escrever também o permite criar e detectar falsificações.

Teste: Você consegue decifrar escritas em um idioma não muito familiar ou uma mensagem escrita incompleta ou de forma arcaica. A CD base é 20 para mensagens simples, 25 para textos comuns e 30 ou mais para escritas complexas, exóticas ou muito antigas. Caso obtenha sucesso, você entenderá o conteúdo geral da escrita equivalente a uma página inteira. Caso o teste falhe, realize um teste de Sabedoria (CD 5) para perceber que você tirou uma falsa conclusão sobre o texto (um sucesso significa que você não tirou uma falsa conclusão, uma falha significa que você o fez).

O teste de Linguística e o teste de Sabedoria (caso seja necessário) são realizados secretamente pelo Mestre, para que assim você não saiba se a conclusão que você chegou seja verdadeira ou falsa.

Criar ou Detectar Falsificações: Falsificar um documento exige materiais de escrita (como tinta, papel e cera) apropriados para que o documento seja falsificado. Para falsificar um documento cuja caligrafia não seja específica de uma pessoa, você apenas precisa ver um documento similar e receberá +8 de bônus em seu teste. Para falsificar uma assinatura, você precisa de um autógrafo da pessoa para copiá-la, você receberá +4 de bônus no teste. Para falsificar um documento extenso escrito pelas mãos de uma pessoa específica, será necessária uma grande amostra da caligrafia dessa pessoa.

Assim como Disfarces, você não precisa fazer um teste até que o documento seja examinado por alguém. Seu teste de Linguística é resistido pelo teste de Linguística da pessoa que examina o documento para testar sua autenticidade.

O examinador recebe modificadores em seu teste se qualquer uma das condições da tabela abaixo existir.

Condição	CD
Tipo de documento desconhecido pelo leitor	-2
Tipo de documento conhecido superficialmente pelo leitor	+0
Tipo de documento bem conhecido ao leitor	+2
Caligrafia desconhecida pelo leitor	-2
Caligrafia conhecidas superficialmente pelo leitor	+0
Caligrafia familiar ao leitor	+2
O leitor somente viu o documento casualmente	-2
O documento contradiz ordens ou instruções	+2

Aprender um Idioma: Sempre que você colocar uma graduação nesta perícia, você aprenderá imediatamente a falar, escrever e a ler em um novo idioma.

Ação: Varia. Decifrar uma página de um texto normal exige 1 minuto (10 rodadas consecutivas). Criar uma falsificação exige de 1 minuto a 1d4 minutos por página. Detectar falsificações utilizando Linguística exige 1 rodada de examinação por página.

Nova Tentativa: Sim.

Especial: Você precisa ser treinado para utilizar esta perícia, porém você pode sempre tentar ler formas arcaicas ou estranhas de seus próprios idiomas adicionais de sua raça.

Natação (FOR, Penalidade por Armadura)

Você sabe nadar e consegue fazê-lo mesmo em águas tempestuosas.

Teste: Faça um teste de Natação uma vez por rodada enquanto você estiver na água. Um sucesso permite que você possa nadar metade de seu deslocamento (como uma ação de rodada completa) ou um quarto de seu deslocamento (como uma ação de movimento). Se você falhar por 4 ou menos, você não conseguiu se deslocar na água. Se você falhar por 5 ou mais, você irá submergir.

Se você estiver submerso, devido a uma falha no seu teste de Natação ou por você estiver submerso intencionalmente, você precisa prender sua respiração. Você pode prender sua respiração durante um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição, mas somente se você fizer ações de movimento ou ações livre. Se você fizer uma ação padrão ou uma ação de rodada completa (como fazer um ataque), o tempo de duração que você pode prender sua respiração é reduzido em 1 rodada (efetivamente, um personagem em combate pode prender sua respiração em combate durante a metade do tempo normal). Após esse período de tempo, você precisa fazer um teste de Constituição (CD 10) para cada rodada que você continuar prendendo sua respiração. A cada rodada, a CD para o teste aumenta em 1. Se você falhar no teste de Constituição, você começa a se afogar.

A CD para o teste de Natação depende da turbulência da água, como mostrado na tabela abaixo.

Água	CD
Água calma	10
Água agitada	15
Água violenta	20 ¹

¹ Você não pode escolher 10 no teste de Natação em água violenta, mesmo que você não esteja sendo ameaçado ou com pressa.

A cada hora de natação, você precisa fazer um teste de Natação (CD 20) ou recebe 1d6 pontos de dano por contusão devido à fadiga.

Ação: Um teste bem sucedido de Natação permite você nadar um quarto de seu deslocamento como uma ação de movimento ou metade do seu deslocamento como uma ação de rodada completa.

Uma criatura com o deslocamento “Natação” pode percorrer na água o seu deslocamento indicado sem realizar testes de Natação. Ela recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para realizar uma ação especial ou evitar ameaças. A criatura sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo se estiver distraída ou ameaçada enquanto está nadando. A criatura pode usar a ação de movimento Corrida enquanto estiver nadando, desde que ela nade em linha reta.

Ofícios (INT)

Você é perito na criação de um grupo específico de itens, como armaduras ou armas. Assim como as perícias Atuação, Conhecimento e Profissão, a perícia Ofícios consiste em um número de perícias separadas. Você poderia ter diversas perícias Ofícios, cada uma com suas próprias graduações, e cada uma adquirida separadamente.

A perícia Ofícios é focada especificadamente na criação de algo. Caso nada seja criado com sua utilização, é provável que a habilidade seja de um perícia Profissão.

Teste: Você consegue praticar seu ofício e ter uma vida decente, recebendo metade de seus resultados nos testes em peças de ouro por semana de trabalho dedicado. Você sabe como usar as ferramentas de seu ofício, como realizar tarefas cotidianas, como supervisionar ajudantes sem treinamento, e como lidar com problemas comuns (empregados e assistentes sem treinamento recebem, em média 1 peça de prata por dia).

A função básica da perícia Ofícios, é permitir que você crie um item do tipo apropriado. A CD depende da complexidade do item a ser criado. A CD, os resultados dos seus testes, e o preço do item determinam quanto tempo levará para criar o item. O preço final do item também determina os custos da matéria-prima.

Em alguns casos, a magia *compor* pode ser utilizada para obter o resultado no teste de Ofícios sem realizar nenhuma jogada. No entanto, você precisa realizar o teste de Ofícios apropriado quando a magia pretende fabricar artigos que exijam um elevado grau artístico.

Um teste de Ofícios bem sucedido para trabalhos com madeira em conjunto com a magia *madeira-ferro*, permite que você crie itens de madeira com a dureza do ferro.

Quando conjura a magia *criar itens efêmeros*. Você precisa ser bem sucedido no testes de Ofícios apropriado para criar um item complexo.

Todos os ofícios exigem ferramentas de artesão para ter a melhor chance de sucesso. Se ferramentas improvisadas forem usadas, o teste é feito com –2 de penalidade de circunstância. Por outro lado, as

ferramentas de artesão obra-prima lhe dão +2 de bônus de circunstância no teste.

Para determinar o tempo e dinheiro necessários para fabricar um item, siga os seguintes passos.

1. Encontre o preço do itens. Transforme-os em moedas de prata (1 po = 10 pp).
2. Encontre a CD na tabela abaixo.
3. Gaste um terço do preço do item para a matéria-prima.
4. Realize o teste de Ofícios apropriado representando uma semana inteira de trabalho. Caso o teste tenha sido bem sucedido, multiplique o resultado do seu teste pela CD. Caso o resultado multiplicado pela CD seja igual ou maior que o preço do item em peças de prata, você terá completado o item (se o resultado multiplicado pela CD for igual ao dobro ou o triplo do preço do item em peças de prata, você terá completado a tarefa na metade ou em um terço do tempo. Outros múltiplos da CD reduzem o tempo da mesma forma). Se o resultado da multiplicação pela CD for menor que o preço do item, ele representará um progresso que você tem feito naquela semana. Anote o resultado e faça um novo teste de Ofícios para a próxima semana. Cada semana, você completa uma parcela da fabricação até alcançar o preço de mercado do item em peças de prata.

Caso falhe no teste por 4 ou menos, você não progredirá naquela semana.

Caso falhe por 5 ou mais, você gastará metade da matéria prima e terá que pagar a metade do custo original da matéria prima novamente.

Progresso Diário: Você pode fazer testes diários ao invés de semanais. Nesse caso seu progresso (resultado do teste × CD) será em peças de cobre ao invés de peças de peças de prata.

Criando Itens Obras-Primas: Você consegue criar um item obra-prima: uma arma, armadura, escudo, ou uma ferramenta que concede um bônus em seu uso devido à qualidade excepcional do equipamento, apesar de não ser mágica. Para criar um item obra-prima, você cria os componentes superiores como objetos separados além do item normal. Os componentes superiores possuem seu próprio preço (300 po para uma arma ou 150 po para uma armadura ou escudo) e CD 20 para o teste de Ofícios. Somente quando o componente normal e o componente superior estiverem completos, o item obra-prima estará pronto. *Nota:* O custo que você paga para o componente superior é um terço do valor total, por ser o custo da matéria prima.

Reparando Itens: Geralmente, você pode consertar um item realizando testes contra a mesma CD da fabricação do objeto. O custo de reparo de um item é um quinto do valor do item.

Quando você usa a perícia Ofícios para criar um item, a CD para os testes envolvem a criação do item comum como é mostrado da tabela a seguir.

Tabela 5–5: Perícia Ofícios

Item	Ofícios	CD
Ácido	Alquimia	15
Fogo alquímico, bastão de fumaça ou fósforo	Alquimia	20
Antitoxina, bastão solar, bolsa de cola ou pedra trovão	Alquimia	25
Armadura ou escudo	Armoraria	10 + bônus de CA
Arco (curto ou longo)	Arquearia	12
Arco curto composto ou arco longo composto	Arquearia	15
Arco composto (curto ou longo) com bônus de força	Arquearia	15 + (2 x bônus suportado)
Besta	Armeiro	15
Arma simples corpo a corpo ou de arremesso	Armeiro	12
Arma comum corpo a corpo ou de arremesso	Armeiro	15
Arma exótica corpo a corpo ou de arremesso	Armeiro	18
Armadilha mecânica	Armadilharia	Varia ¹
Item muito simples (colher de madeira)	Varia	5
Item comum (pote de ferro)	Varia	10
Item de alta qualidade (sino)	Varia	15
Item complexo ou superior (fechadura)	Varia	20

¹ Armadilhas possuem regras próprias de construção

Ação: Não se aplica. Testes de Ofícios são realizados por dia ou semana (veja acima).

Nova Tentativa: Sim, mas para cada vez que você falha por 5 ou mais, você gasta metade das matérias primas e tem que pagar metade do preço original da matéria prima novamente.

Especial: Você pode voluntariamente adicionar +10 a CD indicada para criar um item. Isso permite a você criar um item mais rapidamente (desde que você multiplique a CD mais elevada pelo seu resultado no teste de Ofícios para determinar seu progresso). Você precisa decidir quando irá aumentar a CD antes de fazer o teste diário ou semanal.

Para criar um item usando Ofícios (alquimia), você deve possuir os equipamentos. Caso esteja trabalhando em uma cidade, você pode comprar o que você precisa como parte do custo de matéria prima para criar o item, mas os equipamentos alquímicos são difíceis ou impossíveis de se encontrar em alguns lugares. Comprar e manter um laboratório alquímico garante +2 de bônus de

circunstância nos testes de Ofícios (alquimia) pois você possui as ferramentas perfeitas para o trabalho, mas isso não afetará o custo de qualquer item criado usando a perícia.

Operar Mecanismo (DES, Penalidade por Armadura, Somente Treinado)

Você é perito em desarmar armadilhas e em abrir fechaduras. Além disso, esta perícia o permite sabotar mecanismos mecânicos simples, como catapultas, rodas de carroças e portas.

Teste: Ao desarmar uma armadilha ou outro mecanismo o teste de Operar Mecanismos é realizado secretamente, para que assim você não saiba necessariamente se obteve sucesso.

A CD depende da complexidade do mecanismo. Operar (ou sabotar ou travar) um dispositivo simples possui CD 10; ou mecanismos mais intrincados e complexos possuem CD maiores.

Caso teste seja bem sucedido, você desarmará o mecanismo. Caso falhe por 4 ou menos, você poderá tentar novamente. Caso falhe por 5 ou mais, algo errado acontecerá. Caso o mecanismo seja uma armadilha, você a ativará. Caso você estava tentando realizar algum tipo de sabotagem, você achará que conseguiu, mas o mecanismo continuará a funcionar normalmente.

Você também pode sabotar mecanismos simples como selas ou rodas de carroças para funcionarem normalmente por algum tempo e emperrar ou cair mais tarde (geralmente após 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Mecanismo	Tempo	CD ¹	Exemplo
Simple	1 rodada	10	Emperrar uma fechadura
Complicado	1d4 rodadas	15	Sabotar a roda de uma carroça
Difícil	2d4 rodadas	20	Desativar uma armadilha, reativar uma armadilha
Extremamente difícil	2d4 rodadas	25	Desativar uma armadilha complexa, sabotar um instrumento mecânico complexo

¹ Caso tente não deixar rastros, adicione 5 à CD.

Abrir Fechaduras: A CD para abrir uma fechadura depende de sua qualidade. Caso você não possua um kit de ferramentas de ladrão, a CD aumentará em +10.

Qualidade da Fechadura	CD
Simple	20
Média	25
Boa	30
Incrível	40

Ação: O tempo necessário para um teste de Operar Mecanismo depende da tarefa, como mostrado acima. Manipular um mecanismo simples exige 1 rodada e é uma ação de rodada completa. Um mecanismo intrincado e complexo exige 1d4 ou 2d4 rodadas. Tentar abrir uma fechadura é uma ação de rodada completa.

Novas Tentativas: Varia. Você pode tentar novamente caso tenha falhado no teste por 4 ou menos, contudo você deve perceber que falhou para realizar uma nova tentativa. Você pode repetir o teste para abrir fechaduras.

Especial: Caso possua o talento Dedos Lépidos, você recebe +2 de bônus nos testes de Operar Mecanismos.

Um ladino que obtenha sucesso com uma margem de 10 ou mais acima da CD estimulada consegue estudar a armadilha, compreender seu funcionamento e superá-la (junto com seus companheiros) sem desarmá-la.

Restrições: Ladinos (e outros personagens com a habilidade de classe encontrar armadilhas) conseguem desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica geralmente possui CD 25 + o nível da magia da magia usada para criá-la.

As magias *armadilhas de fogo*, *círculo de teletransporte*, *símbolo* e *símbolo de proteção* também criam armadilhas que os ladinos conseguiriam desativar com um teste bem sucedido de Operar Mecanismos. *Crescer espinhos* e *pedras afiadas*, contudo, criam armadilhas mágicas que um teste de Operar Mecanismos não afeta. Veja a descrição dessas magias para mais detalhes.

Percepção (SAB)

Seus sentidos o permitem notar detalhes pequenos e alertá-lo do perigo. A perícia Percepção cobre todos os cinco sentidos: visão, audição, tato, paladar e olfato.

Teste: A perícia Percepção possui diversas utilizações, a mais comum delas seria um teste resistido com um teste da perícia Furtividade de um oponente para evitar ser surpreendido. Caso obtenha sucesso, você notará o oponente e conseguirá reagir de acordo. Caso falhe, seu oponente conseguirá realizar uma variedade de ações, incluindo ultrapassá-lo furtivamente e atacá-lo.

A perícia Percepção também é utilizada para notar detalhes pequenos no ambiente. Por este motivo, a perícia é dividida entre os cinco sentidos, como mostrado abaixo.

Visão: Você consegue observar inimigos à distância ou notar pequenos detalhes que indicam a localização de uma armadilha, porta secreta ou painel escondido. A tabela a seguir mostra as CDs para esses testes. Note que você falha automaticamente em qualquer teste da perícia

Percepção realizado contra um alvo que você não consegue enxergar devido à fraca iluminação.

Observar	CD
Uma criatura escondida	Resistido por Furtividade
Uma criatura visível	0
Uma armadilha	Varia por armadilha
Uma porta camuflada	15+
Um compartimento escondido	15+
Uma porta secreta	20+

Modificadores de Visão ¹	Modificador na CD
Distância na luz do sol	+1/30 metros
Distância na luz de tocha	+1/3 metros
Distância na luz da lua	+1/1,5 metros
Distância na luz de vela	+1/30 centímetros

¹ Estes modificadores apenas se aplicam ao observar criaturas. Objetos escondidos não conseguem ser avistados por criaturas que não podem examinar de perto a área, geralmente numa distância maior que 6 m.

Audição: Você consegue ouvir os passos de monstros se aproximando, o barulho de um dragão distante ou os gritos de ajuda em um prédio em chamas. A tabela a seguir mostra as CDs para esses testes. Caso você supere a CD em 10 ou mais, você conseguirá ouvir pequenos detalhes do som (e conseguirá ouvir as palavras sendo ditas, caso tenha alguma).

Som	CD
Uma criatura se deslocando silenciosamente	Resistido por Furtividade
Uma batalha	-10
Pessoas conversando	0
Uma criatura de armadura caminhando	5
Uma criatura sem armadura caminhando	10
Pessoas sussurrando	15
Uma chave sendo virada em uma fechadura	20
Uma arco sendo preparado para disparar	20

Modificadores de Audição	Modificador na CD
Distância	+1/3 metros
Através de uma porta	+5
Através de um muro	+10/30 centímetros de espessura
Espaço cavernoso	+5
Um ruído barulhento está presente	+5
Ouvinte adormecido	+10
Detectar um adversário invisível através do som	+20

Olfato: Você consegue sentir pequenos odores no ar, permitindo você sentir criaturas se aproximando, venenos inaláveis e perigos próximo. A tabela a seguir mostra as CDs para esses testes. Diferente da habilidade de ouvir ou enxergar um inimigo se aproximando, o olfato não pode ser usado para perceber adversários escondidos a menos que o odor esteja presente por mais de 10 minutos.

Cheiro	CD
Lixo apodrecido	-10
O covil de um ogro	-5
Fumaça ou um ogro	0
Perfume ou um orc	5
Ar fresco ou um anão	10
Suor ou um humano	15
Sangue ou um elfo	20
Veneno inalável	CD do veneno

Modificadores de Olfato	Modificador na CD
Distância	+1/3 metros
Tempo desde que a fonte do cheiro estava presente	+1/minuto
Através de uma porta	+5
Brisa	+5
Um odor forte próximo	+5
Ambiente frio	+5
Vento	+10
Detectar um adversário invisível através do olfato	+20
Particularmente forte	-5

Paladar: Você consegue sentir quando a comida está estragada, envenenada, ou que contém alguma doença. Você também consegue utilizar seu sentido do paladar para identificar as propriedades de poções comuns. A tabela a seguir mostra as CDs para esses testes. Note que quando você tenta intencionalmente sentir um uma comida envenenada ou estragada, caso falhe no teste por 5 ou mais, você sofrerá os efeitos do veneno e precisa realizar os testes de resistência adequados. Você não realize este teste automaticamente ao ingerir uma comida estragada ou envenenada a menos que a CD do teste seja menor que 20.

Paladar	CD
Comida estragada	5
Veneno ingerido	CD do veneno
Poção	15 + nível de conjurador

Modificadores de Paladar	Modificador na CD
O gosto é intencionalmente indefinido	+10
Poção incomum (a critério do Mestre)	+5
Poção rara (a critério do Mestre)	+10

Tato: Você consegue sentir brisas que indicam o rota do ar assim como tremores leves devido a criaturas escavando e exércitos marchando. A tabela a seguir mostra as CDs para esses testes.

Tato	CD
Sentir um furto	Resistido por Prestidigitação
Movimento do ar	20
Criatura escavando	25
Criaturas ou exércitos em movimento	30

Modificadores de Tato	Modificador na CD
Distância do escavador	+1/3 metros
Distância até as criaturas ou exércitos grandes	+1/30 metros
Tamanho da criatura se deslocando	Modificador de tamanho
Número de criaturas se deslocando	-1/10 criaturas

Ação: A maioria dos testes de Percepção são reativos, realizados em resposta a um estímulo observável. Procurar intencionalmente por estímulos é uma ação de movimento.

Nova Tentativa: Sim. Você consegue repetir o teste para sentir algo que você falhou na primeira vez, desde que o estímulo ainda esteja presente.

Especial: Os Elfos e meio-elfos possuem +2 de bônus nos testes de Percepção baseados na audição e na visão. Os halflings possuem +2 de bônus nos testes de Percepção baseados na audição e paladar. Os gnomos possuem +2 de bônus nos testes de Percepção baseados no olfato e tato. Os anões possuem +2 de bônus nos testes de Percepção baseados no paladar e tato.

Criaturas com a qualidade especial faro possuem +8 de bônus nos testes de Percepção baseados no olfato.

As criaturas com a qualidade especial sentidos sísmicos possuem +8 de bônus nos testes de Percepção baseados no tato e realizam automaticamente esses testes dentro de seu alcance.

Um conjurador com uma coruja ou falcão como familiar recebe +3 de bônus nos testes de Percepção baseados na visão. Um conjurador com um morcego como familiar recebe +3 de bônus nos testes de Percepção baseados na audição.

Prestidigitação (DES, Somente Treinado, Penalidade por Armadura)

Seu treinamento o permite furtar bolsos, sacar armas escondidas e realizar uma variedade de ações sem serem notadas.

Teste: Um teste de prestidigitação (CD 10) permite que você esconda um objeto do tamanho de uma moeda. Realizar pequenos truques, como fazer uma moeda desaparecer, também possui CD 10 a menos que o observador esteja determinado a perceber aonde o item foi parar.

Quando você utiliza esta perícia sob observação, seu teste é resistido pelo teste de Percepção do observador. Um sucesso do observador não impede que você realize a ação, apenas que o truque seja descoberto.

Você consegue esconder um objeto pequeno (incluindo uma arma leve ou uma arma de arremesso fácil de ocultar, como um dardo, funda ou besta de mão) em seu corpo. Seu teste de Prestidigitação é resistido pelo teste de Percepção da pessoa que esteja observando da pessoa que esteja revistando você. No último caso, o revistador recebe +4 de bônus no teste de Procurar, considerando que é mais fácil encontrar um objeto do que escondê-lo. Uma adaga é mais fácil de

esconder do que a maioria das armas leves, e oferece a você +2 de bônus no seu teste de Prestidigitação para ocultá-la. Um objeto extremamente pequeno, como uma moeda, shuriken, ou anel, oferece +4 de bônus no seu teste de Prestidigitação para ocultá-lo, e roupas pesadas ou largas (como um manto) oferecem +2 de bônus no teste.

Sacar uma arma escondida é uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade.

Caso tente furtar algo de uma criatura, você deve realizar um teste de Prestidigitação (CD 20) para obtê-lo. O oponente realiza um teste de Percepção baseado na visão ou no tato (o que for maior) para detectar a tentativa, resistidos pelo mesmo resultado no teste de Prestidigitação que você obteve quando você tentou furtar o item. Um oponente que seja bem sucedido em seu teste perceberá a tentativa, não importando se você tirou o item.

Você também consegue utilizar Prestidigitação para entreter uma platéia, como a perícia Atuação. Nesse caso, sua “atuação” mistura elementos de prestidigitação, malabarismo, e similares.

CD	Tarefa
10	Furtar um objeto do tamanho de uma moeda, fazer uma moeda desaparecer
20	Furtar um pequeno objeto de uma pessoa

Ação: Qualquer teste de Prestidigitação normalmente é uma ação padrão. Contudo você pode realizar um teste de Prestidigitação como uma ação de movimento sofrendo -20 de penalidade no teste.

Nova Tentativa: Sim, mas após uma falha inicial, uma segunda tentativa de Prestidigitação contra o mesmo alvo (ou quando você está sendo observado pelo mesmo observador que percebeu sua tentativa anterior) aumenta a CD da tarefa em 10.

Sem Treinamento: Um teste de Prestidigitação sem treinamento é simplesmente um teste de Destreza. Sem o devido treinamento, você não conseguirá obter sucesso em qualquer teste de Prestidigitação com a CD maior que 10, exceto para esconder um objeto em seu corpo.

Profissão (SAB, Somente Treinado)

Você é perito em um trabalho específico, como cozinhar, navegar ou como garçom. Assim como as perícias Atuação, Conhecimento e Ofícios, a perícia Profissão é dividida em diversas perícias separadas. Você poderia ter diversas perícias Profissão, cada uma com suas próprias graduações e tratadas como uma perícia diferente. Enquanto cada perícia Ofícios representa a habilidade de criar ou fabricar itens, uma perícia Profissão representa a aptidão ou o treinamento para executar tarefas que exigem uma

variedade mais abrangente de conhecimentos menos específicos.

Teste: Você consegue praticar sua profissão e ter uma vida descente, recebendo metade do resultado do seu teste de Profissão em peças de ouro por semana de trabalho dedicado. Você saberá como utilizar as ferramentas de seu trabalho, como realizar tarefas profissionais cotidianas, como supervisionar ajudantes e como lidar com problemas comuns.

Ação: Não aplicável. Um único teste geralmente representa uma semana de trabalho.

Nova Tentativa: Varia. Uma tentativa do uso da perícia Profissão não pode ser realizada novamente. Você deve aceitar o salário que o resultado do teste forneceu a você. Outro teste pode ser feito após uma semana para determinar o rendimento do período. Uma tentativa para completar algum trabalho específico geralmente pode ser repetida.

Sem Treinamento: Empregados e assistentes sem treinamento (isso é, personagens sem nenhuma graduação em Profissão) recebem em média 1 peça de prata por dia.

Sentir Motivação (SAB)

Você é perito em detectar falsidades e discernir as verdadeiras intenções de uma criatura.

Teste: Um teste bem sucedido permite você evite ser blefado (veja a perícia Blefar). Você também pode usar essa perícia para determinar que há “algo estranho no ar” (isso é, algo de errado está acontecendo) ou analisar a confiabilidade de alguém.

Tarefa	CD
Impressão	20
Perceber encantamentos	25 ou 15
Discernir mensagens secretas	Varia

Impressão: O uso dessa perícia envolve analisar intuitivamente uma situação social. Você consegue sentir que há algo de errado ao observar o comportamento de outra pessoa, como quando você está conversando com um impostor. Por outro lado, você consegue sentir se uma pessoa é confiável.

Perceber Encantamentos: Você consegue dizer que o comportamento de alguém está sendo influenciado por um efeito de encantamento (por definição, um efeito de ação mental), mesmo se esta pessoa não tenha conhecimento disso. A CD geral é 25, mas se o alvo estiver sendo dominado (veja *dominar pessoas*), a CD é somente 15 em função das atividades limitadas do alvo.

Discernir Mensagens Secretas: Você consegue utilizar Sentir Motivação para detectar se uma mensagem secreta está sendo transmitida pela perícia Blefar. Nesse caso, seu teste de Sentir Motivação é resistido pelo teste de Blefar do personagem que está transmitindo a mensagem. A cada informação específica relatada na mensagem que você estiver ouvindo, você receberá -2 de penalidade no seu teste de Sentir Motivação. Caso obtenha sucesso por 4 ou menos, você saberá que existe algo secreto esta sendo comunicado, mas você não pode aprender algo específico sobre este

conteúdo. Caso supere a CD por 5 ou mais, você intercepta e compreende a mensagem. Caso falhe por 4 ou menos, você não detecta qualquer informação escondida. Caso falhe por 5 ou mais, você supõe alguma informação falsa.

Ação: Tentar ganhar alguma informação com Sentir Motivação geralmente exige no mínimo 1 minuto, e você poderia gastar uma tarde inteira analisando o comportamento das pessoas ao seu redor.

Nova Tentativa: Não, contudo você pode fazer um teste de Sentir Motivação para cada teste de Blefar feito contra você.

Especial: Um ranger recebe um bônus nos testes de Sentir Motivação quando usa esta perícia contra um inimigo predileto.

Sobrevivência (SAB)

Você é perito em sobreviver em regiões selvagens e de seguir rastros deixados pelos outros.

Teste: Você pode manter a si mesmo e outras pessoas em segurança e alimentadas em regiões selvagens. A tabela abaixo mostra as CDs para diversas tarefas que requerem testes de Sobrevivência.

CD Tarefa

- | | |
|----|--|
| 10 | Sobreviver na natureza. Mover-se metade do seu deslocamento enquanto caça ou procura água e alimentos (nenhum suplemento de comida ou água é necessário). Você consegue obter alimento e água para outra pessoa para cada 2 pontos que o resultado de seu teste superar 10. |
| 15 | Receber +2 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude contra clima severo enquanto percorre metade do seu deslocamento, ou receber +4 de bônus caso esteja parado. Você consegue fornecer este mesmo bônus para outro personagem para cada 1 ponto do resultado de seu teste que supere 15. |
| 15 | Evitar se perder ou evitar perigos naturais, como areia movediça. |
| 15 | Prever o clima com 24 horas de antecedência. Para cada 5 pontos que seu resultado no teste de Sobrevivência superar 15, você pode prever o clima de um dia adicional com antecedência. |

Seguir Rastros: Para encontrar rastros ou para segui-los por 1,5 quilômetros exige um teste bem sucedido de Sobrevivência. Você precisa realizar outro teste de Sobrevivência sempre que os rastros fiquem difíceis de seguir. Caso não seja treinado nessa perícia, você consegue realizar testes não treinados para encontrar rastros, porém você apenas conseguirá segui-los caso a CD para a tarefa seja de 10 ou menos. Por outro lado, você consegue utilizar a perícia Percepção para encontrar uma pegada ou outro sinal semelhante da passagem de uma criatura utilizando as mesmas CDs, porém você não conseguirá utilizar Percepção para seguir rastros mesmo se outra pessoa já os tenha encontrado.

Você desloca-se com a metade de seu deslocamento enquanto segue rastros (ou com o seu deslocamento normal com -5 de penalidade no

teste, ou com até duas vezes seu deslocamento com -20 de penalidade no teste). A CD dependerá da superfície e das condições prevalentes, como mostradas na tabela:

Superfície	CD
Solo muito macio	5
Solo macio	10
Solo firme	15
Solo duro	20

Solo Muito Macio: Qualquer superfície (neve fresca, poeira, lama) que mantenham as pegadas profundas e visíveis.

Solo Macio: Qualquer superfície macia o bastante para ceder à pressão, mais firme do que lama ou neve fresca, onde uma criatura deixa pegadas freqüentes, porém rasas.

¹ Para um grupo de tamanhos mistos, aplique somente o modificador da categoria de tamanho mais alta.

² Aplique somente o maior modificador desta categoria.

Solo Firme: A maioria das superfícies normais externas (como gramados, campos, florestas e coisas assim) ou interiores excepcionalmente macios ou sujos (como tapete grosso, chão muito sujo). A criatura pode deixar alguns rastros (galhos quebrados, tufo de cabelo), mas elas deixam uma pegada ocasionalmente.

Solo Duro: Qualquer superfície onde não haja pegadas, como rocha ou chão de interiores. A maioria das beiradas de rio entram nessa categoria, pois qualquer pegada fica obscurecida ou apagada. A criatura deixa somente alguns traços (pequenas marcas, pedras movidas).

Condição	Modificador de CD
A cada três criaturas no grupo sendo rastreado	-1
Tamanho da criatura ou criaturas sendo rastreadas: ¹	
Minúsculo	+8
Mínimo	+4
Miúdo	+2
Pequeno	+1
Médio	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Imenso	-4
Colossal	-8
A cada 24 horas desde que os rastros foram feitos	+1
A cada hora de chuva desde que os rastros foram feitos	+1
Neve cobrindo desde que os rastros foram feitos	+10
Visibilidade fraca: ²	
Nublado ou noite sem lua	+6
Luz da lua	+3
Neblina ou chuvisco	+3
O grupo rastreado esconde a trilha (e se move a metade do seu deslocamento)	+5

Diversos modificadores podem se aplicar ao teste de Sobrevivência, como mostrado na tabela acima.

Ação: Varia. Um único teste de Sobrevivência pode representar uma atividade que exige horas ou um dia inteiro. Um teste de Sobrevivência feito para encontrar rastros exige no mínimo uma ação de rodada completa, e pode durar muito mais.

Nova Tentativa: Varia. Para sobreviver na natureza ou para receber os bônus nos testes de resistência de Fortitude mostrados na tabela acima, você realiza um teste de Sobrevivência a cada 24 horas. O resultado que aquele teste aplica irá durar até que o próximo teste for feito. Para evitar se perder ou evitar perigos naturais, você faz um teste de Sobrevivência toda vez que a situação exige um teste. Novas tentativas para evitar se perder em uma situação específica ou evitar um perigo natural específico não são permitidos. Para encontrar rastros, você pode repetir um teste falho após 1 hora (terrenos abertos) ou 10 minutos (terrenos fechados) de procura.

Especial: Caso seja treinado em Sobrevivência, você pode automaticamente determinar onde fica o norte a partir de sua localização.

Um ranger recebe um bônus nos testes de Sobrevivência quando usa esta perícia para encontrar ou seguir rastros de seus inimigos prediletos.

Caso possua o talento Auto-Suficiente, você receberá +2 nos testes de Sobrevivência.

Usar Instrumento Mágico (CAR, Somente Treinado)

Você é perito em ativar itens mágicos, mesmo que você não seja treinado em seus usos.

Teste: Você consegue utilizar esta perícia para ler uma magia ou para ativar um item mágico. Usar Instrumento Mágico permite você utilizar um item mágico como se você possuísse habilidades mágicas ou habilidades de classe de outras classes, como se você fosse de uma raça diferente ou como se você possuísse outra tendência.

Você realiza um teste de Usar Instrumento Mágico cada vez que você ativar um dispositivo mágico, como uma varinha. Caso esteja usando o teste para simular uma tendência ou alguma outra qualidade de maneira contínua, você precisa realizar um teste pertinente de Usar Instrumento Mágico a cada hora. Você precisa conscientemente escolher qual requerimento você deseja simular. Isto é, você precisa conhecer aquilo que você está tentando simular quando utilize o teste de Usar Instrumento Mágico para esse motivo. As CDs para diversas tarefas envolvendo os testes de Usar Instrumento Mágico estão descritas na tabela abaixo.

Tarefa	CD
Ativar às cegas	25
Decifrar uma magia escrita	25 + o nível da magia
Utilizar um pergaminho	20 + o nível de conjurador
Utilizar uma varinha	20
Simular uma habilidade de classe	20
Simular um valor de habilidade	Veja texto
Simular uma raça	25
Simular uma tendência	30

Ativar às Cegas: Alguns itens mágicos são ativados por palavras especiais, pensamentos, ou ações. Você consegue ativar esses itens como se estivesse usando a palavra de ativação, pensamento, ou ação, mesmo que você não o conheça. Você deve realizar alguma atividade equivalente para realizar o teste. Isto é, você deve falar, erguer o item, ou outra tentativa que o ative. Você recebe +2 de bônus especial no seu teste de Usar Instrumento Mágico caso você já o tenha ativado anteriormente. Case falhe por 9 ou menos, você não ativa o dispositivo. Caso falhe por 10 ou mais, você sofre um “fiasco”. Um fiasco é um acidente que libera energia mágica sem controle e não executa a tarefa que você desejava realizar. As conseqüências mais comuns são que o item afeta o alvo errado ou uma energia mágica descontrolada é liberada, causando 2d6 pontos de dano em você. Além deste fiasco existe a chance de outro fiasco que você normalmente provocaria quando você conjura uma magia de um pergaminho na qual você não poderia conjurar graças ao seu nível de classe.

Decifrar uma Magia Escrita: Esta utilização da perícia funciona como decifrar uma magia escrita da perícia Arte da Magia, exceto que a CD é 5 pontos maior. Decifrar uma magia escrita exige 1 minuto de concentração.

Simular uma Habilidade de Classe: Algumas vezes você precisa usar uma habilidade de classe para ativar um item mágico. Nesse caso, seu nível efetivo na classe simulada é igual ao seu resultado no teste de Usar Instrumento Mágico menos 20. Esta perícia não permite que você utilize habilidades de classe de outra classe. Ela permite você ativar itens como se você possuísse aquela habilidade de classe. Caso a classe na qual a habilidade que você está simulando possui uma tendência como pré-requisito, você precisa pertencer à ela, ou simular a tendência apropriada com um teste separado de Usar Instrumento Mágico (veja abaixo).

Simular uma Raça: Alguns itens mágicos funcionam somente para membros de certas raças, ou funcionam melhor para membros dessas raças. Você consegue usar esses itens como se você fosse

dessa raça. Você consegue simular apenas uma raça por vez.

Simular uma Tendência: Alguns itens mágicos possuem efeitos positivos ou negativos baseados na tendência do usuário. Usar Instrumento Mágico permite você utilizar esses itens como se você possuísse uma tendência de sua escolha. Você consegue simular apenas uma tendência por vez.

Simular um Valor de Habilidade: Para conjurar uma magia de um pergaminho, você precisa de um valor elevado em uma habilidade apropriada (Inteligência para magias de mago, Sabedoria para magias divinas ou Carisma para magias de bardo ou feiticeiro). Seu valor de habilidade efetivo (apropriado para a classe que você estiver simulando quando você tenta conjurar a magia do pergaminho) é o seu teste de Usar Instrumento Mágico menos 15. Caso você já possua um valor elevado o suficiente na habilidade apropriada, você não precisará fazer esse teste.

Usar um Pergaminho: Caso esteja conjurando uma magia de um pergaminho, você deve decifrá-lo primeiro. Normalmente, para conjurar uma magia de um pergaminho, você precisa possuir a magia do pergaminho em sua lista de magias de classe. Usar Instrumento Mágico permite você usar um pergaminho como se você possuísse a magia em sua lista de magias de classe. A CD é igual à 20 + o nível de conjurador da magia que você está tentando conjurar do pergaminho. Além disso, conjurar uma magia de um pergaminho exige um valor mínimo (10 + nível da magia) na habilidade apropriada. Caso não possua um valor suficiente naquela habilidade, você precisa simular o valor de habilidade com um teste separado de Usar Instrumento Mágico (veja acima).

Essa utilização da perícia também se aplica para os outros complementos de itens mágicos.

Usar uma Varinha: Normalmente, para usar uma varinha, você precisa ter a magia da varinha na lista de magias da sua classe. Esse uso da perícia permite você usar uma varinha como se possuísse essa magia na sua lista de magias da sua classe. Este uso da perícia também se aplica a outros itens mágicos de dispositivos de gatilho, como os cajados.

Ação: Nenhuma. O teste de Usar Instrumento Mágico é feito como parte da ação (se houver) necessária para ativar o item mágico.

Nova Tentativa: Sim, mas de você obtiver um 1 natural enquanto tenta ativar um item mágico e falhar, você não poderá ativar o item novamente durante 24 horas.

Especial: Você não pode escolher 10 nesta perícia.

Você não pode prestar auxílio de outra pessoa nos testes de Usar Instrumento Mágico. Somente o usuário do item pode realizar o teste.

Vôo (DES, Penalidade por Armadura, Somente Treinado)

Você é perito em voar, seja através da utilização de asas ou de magia, além disso, você consegue realizar manobras ousadas enquanto está no ar. Note que esta perícia não fornece a você a habilidade de voar.

Teste: Você consegue realizar manobras enquanto voa. Sem realizar os testes, uma criatura voadora consegue permanecer voando no final de seu turno enquanto ela se deslocar uma distância maior que a metade de seu deslocamento. Ela também conseguirá realizar uma curva de 45 graus sacrificando 1,5 m de seu movimento, conseguirá ascender metade de seu deslocamento em um ângulo de 45 graus, e conseguirá descender em qualquer ângulo com seu deslocamento regular. Note que essas restrições apenas se aplicam ao movimento realizado durante seu turno. No início de seu próximo turno, você conseguirá se deslocar em uma direção diferente caso você tenha passado seu turno anterior sem ter realizado testes. Realizar qualquer ação que viole essas regras exige um teste. A dificuldade dessas manobras varia, como mostrado na tabela a seguir.

Manobra Aérea	CD
Deslocar-se menos que a metade de seu deslocamento e permanecer voando	10
Pairar	15
Curvar mais de 45º gastando 1,5 m de seu movimento	15
Curvar mais de 180º gastando 3 m de seu movimento	20
Ascender em um ângulo mais de 45º	20

Ser Atacado Enquanto Voa: Você não é considerado surpreendido enquanto voa. Caso esteja voando utilizando-se de asas e você sofra dano enquanto voa, você deve obter sucesso em um teste de Vôo (CD 10) para evitar perder 3 m de altitude.

Colidir Enquanto Voa: Caso esteja utilizando-se de asas para voar e você sofra uma colida com um objeto igual a sua categoria de tamanho ou maior, você precisa imediatamente obter sucesso em um teste de Vôo (CD 25) para evitar ir de prumo ao chão, sofrendo assim o dano apropriado pela queda.

Evitar o Dano de Queda: Caso esteja caindo e possua a habilidade de voar, você deve obter sucesso em um teste de Vôo (CD 10) para evitar o dano. Você não conseguirá realizar este teste caso você esteja caindo devido a uma falha em um teste de Vôo ou por causa de uma colisão.

Deslocar-se em Ventos Fortes: Voar em ventos fortes adiciona penalidade em seus testes de Vôo como mostrado na tabela Efeitos do Vento. "Testado" significa que as criaturas daquele tamanho ou menores devem obter sucesso em um teste de Vôo (CD 20) para deslocar-se enquanto o vento persistir. "Empurrado" significa que as criaturas daquele tamanho ou menores precisam obter

sucesso em um teste de Voo (CD 25) ou serão empurradas de volta 2d6×3 m e sofrerão 2d6 pontos de dano por contusão devido ao vento. Este teste deve ser realizado em todas as rodadas em que a criatura permanecer no ar. Uma criatura que seja empurrada ainda deve realizar um teste de Voo CD 20 para deslocar-se devido a também ser testado.

Ação: Nenhuma. Um teste de Voo não exige ações; ele é realizado como parte de outra ação ou como uma reação a uma situação.

Nova Tentativa: Varia. Você pode tentar um teste de Voo para realizar a mesma manobra na rodada subsequente. Caso esteja utilizando asas e você falhe no teste por 5 ou mais, você irá de prumo ao chão, sofrendo assim o dano apropriado pela queda.

Especial: Criaturas com o deslocamento de voo recebem esta perícia gratuitamente como uma perícia de classe. Elas também recebem um bônus

(ou sofrem uma penalidade) em todos os testes de Voo dependendo de sua capacidade de manobra.

Criaturas com a capacidade de manobra desajeitado sofrem -8 de penalidade em todos os testes de Voo.

Criaturas com a capacidade de manobra ruim sofrem -4 de penalidade em todos os testes de Voo.

Criaturas com a capacidade de manobra bom recebem +4 de bônus em todos os testes de Voo.

Criaturas com a capacidade de manobra perfeito recebem +8 de bônus em todos os testes de Voo.

Criaturas sem uma capacidade de manobra assumem que possuam capacidade de manobra média e não sofrerão penalidades em testes de Voo.

Você não consegue adquirir esta perícia sem uma forma natural de voar ou através de meios confiáveis de voar todos os dias (seja através de uma magia ou outras maneiras mágicas, como a habilidade forma selvagem do druida).

Efeitos do Vento Durante do Voo

Força do Vento	Velocidade do Vento	Tamanho Testado	Tamanho Empurrado	Penalidade de Voo
Leve	0–16 km/h	—	—	—
Moderado	17–32 km/h	—	—	—
Forte	33–48 km/h	Miúdo	—	-2
Severo	49–80 km/h	Pequeno	Miúdo	-4
Ventania	81–119 km/h	Médio	Pequeno	-8
Furacão	120–280 km/h	Enorme	Médio	-12
Tornado	281–480 km/h	Imenso	Enorme	-16

TALENTOS

Talento	Pré-requisitos	Benefícios
Acrobático	–	+2 (ou +4) em Acrobacia e Voar
Acuidade com Arma ¹	BBA +1, usar a arma	Aplica o modificador de Des (em vez de For) para ataques corporais com armas leves
Afinidade com Animais	–	+2 (ou +4) em Adestrar Animais e Cavalgar
Aptidão Mágica	–	+2 (ou +4) em Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico
Arremessar Qualquer Coisa ¹	–	Sem penalidades com armas improvisadas à distância. +1 em ataques com projéteis de área
Ataque Brutal (Overhand Chop) ¹	–	Aplicar o dobro do modificador de For em jogadas de dano com armas de duas mãos. (Ação Padrão)
Impulso Dorsal ¹ (Backswing)	BBA +6, Ataque Brutal	Causa dano extra com arma de duas mãos (dobro do mod de For, ou o triplo)
Golpe Devastador ¹	BBA +11, Impulso Dorsal	Faça um ataque com -5 de penalidade para realizar um sucesso decisivo automático
Ataque Desarmado Aprimorado ¹	–	Considerado armado quando estiver desarmado e não recebe ataques de oportunidade devido a isso
Agarrar Aprimorado ¹	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado	+2 em Agarrar sem receber ataques de oportunidade
Desviar Objetos ¹	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado	Desvia um ataque a distancia por rodada
Apanhar Objetos ¹	Des 15, Desviar Objetos	Apanha uma arma arremessada ou projétil
Ataque Atordoante ¹	Des 13, Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado, BBA +8	Atordoar uma vítima com um ataque desarmado
Estilo do Escorpião ¹	Ataque desarmado Aprimorado	Reduz o movimento do alvo para 1,5m com um golpe desarmado
Punho de Gorgon ¹	BBA +6, Estilo do Escorpião	Nocauteia um alvo com um golpe desarmado
Cólera da Meduza ¹	BBA +11, Punho de Gorgon	Dois ataques adicionais contra um alvo pasmado, nocauteado, surpreso, atordoado
Ataque Poderoso ¹	For 13, BBA +1	Substitui bônus de ataque corpo a corpo por bônus no dano
Trespasar ¹	For 13, BBA +1, Ataque Poderoso	Desfere um ataque extra num outro oponente perto após atingir o primeiro
Trespasar Aprimorado ¹	BBA +4, Trespasar	Trespasar sem limites por rodada
Atropelar Aprimorado ¹	Ataque Poderoso	+2 em Atropelar sem receber ataques de oportunidade
Encontrão Aprimorado ¹	Ataque Poderoso	+2 em Encontrão sem receber ataques de oportunidade
Separar Aprimorado ¹	Ataque Poderoso	+2 em Separar sem receber ataques de oportunidade
Atlético	–	+2 (ou +4) em Escalar e Natação
Auto-Suficiente	–	+2 (ou +4) em Cura e Sobrevivência
Bravura Implacável	–	Use For para Intimidar em vez de Car
Canalização Seletiva	Car 13, habilidade de Canalizar Energia	Escolhe mod de Car alvos que não serão afetadas pela Canalização de Energia
Chi Adicional	Habilidade de classe Reserva de Chi	+2 de reserva de Chi
Combate Montado ¹	1 graduação em Cavalgar	Evita ataques contra a montaria com testes de Cavalgar
Arquearia Montada ¹	Combate Montado	Sofre ½ penalidade nos ataques à distância em montaria
Investida Montada ¹	Combate Montado	Pode se deslocar antes e depois de uma investida montada
Investida Implacável ¹	Investida Montada	Investidas montadas causam dano dobrado
Pisotear ¹	Combate Montado	A vítima não pode evitar um atropelamento montado
Combater com duas Armas ¹	Des 15	Reduz penalidades para combater com duas armas para -2
Bloqueio Ambidestro ¹	Combater com duas Armas	+1 de escudo na CA quando usando 2 armas
Combater com duas Armas Aprimorado ¹	Des 17, BBA +6, Combater com duas Armas	Adquire um segundo ataque com a mão inábil
Armas Maior ¹	Des 19, BBA +11, Combater com duas Armas Aprimorado	Adquire um terceiro ataque com a mão inábil
Corte Duplo ¹	Combater com duas Armas	Adiciona o mod. For total no dano da arma da mão inábil.
Dilacerar com Duas Armas ¹	BBA +11, Corte Duplo	Atingindo o alvo com as duas armas, causa um dano adicional de 1d10 +1,5mod de For
Trocar Arma de Mão ¹	BBA +6. Combater com duas Armas Aprimorado	Faça todos os seus ataques com as duas mãos usando apenas uma única arma

Contramágica Aprimorada	–	Contramágica com magias da mesma escola
Corrida	–	Corre 5x o deslocamento padrão, +4 em testes de Saltar no final de uma corrida
Cura Pelas Mãos Adicional	Habilidade de classe Cura Pelas Mãos	+2 Curas Pelas Mãos adicionais por dia
Dominar Magia	1º nível de Mago	Capaz de preparar magias escolhidas em precisar de um grimório
Enganador	–	+2 (ou +4) em Blefar e Disfarces
Especialização em Combate ¹	Int 13	Substitui bônus de ataque por bônus na CA
Desarme Aprimorado ¹	Especialização em Combate	+2 em Desarmar sem receber ataques de oportunidade
Fintar Aprimorado ¹	Especialização em Combate	Finta como ação de movimento
Imobilização Aprimorada ¹	Especialização em Combate	+2 em Imobilização sem receber ataques de oportunidade
Ataque Giratório ¹	Especialização em Combate, Ataque em Movimento	Realiza um ataque contra cada oponente dentro do alcance
Esquiva ¹	Des 13	+1 (ou +2) de bônus de esquiva na CA
Mobilidade ¹	Esquiva	+4 de bônus de esquiva na CA contra ataques de oportunidade
Ataque em Movimento ¹	BBA +4, Mobilidade	Pode se deslocar antes e depois do ataque
Posição do Vendaval ¹	Des 15, BBA +6, Esquiva	Ganha 20% de cobertura se mover
Posição do Relâmpago ¹	Des 17, BBA +11, Posição do Vendaval	Ganha 50% de cobertura se mover
Expulsão Adicional	Habilidade de classe Canalizar Energia	+2 utilizações diárias de Canalizar Energia
Expulsão Aprimorada	Habilidade de classe Canalizar Energia	+2 na CD para resistir Canalizar Energia
Expulsar Elemental	Habilidade de classe Canalizar Energia	Pode usar Canalizar Energia para expulsar elementais como se fossem morto-vivos
Expulsar Extra-Planar	Habilidade de classe Canalizar Energia	Pode usar Canalizar Energia para expulsar extra-planares de uma tendência como se fossem morto-vivos
Expulsão Destrutiva	Habilidade de classe Canalizar Energia	Pode Canalizar Energia durante um golpe
Familiar Aprimorado	Habilidade de adquirir Familiar (veja talento)	Ganha um familiar mais poderoso
Foco em Arma ¹	BBA +1, usar a arma	+1 no ataque com a arma escolhida
Especialização em Arma ¹	Foco em Arma, 4º nível de Guerreiro	+2 no dano com a arma escolhida
Foco em Arma Maior ¹	Foco em Arma, 8º nível de Guerreiro	+1 no ataque com a arma escolhida
Especialização em Arma Maior ¹	Foco em Arma Maior, Especialização em Arma, 12º nível de Guerreiro	+4 no dano com a arma escolhida
Foco em Magia	–	+1 na CD dos testes de resistência contra uma escola de magia específica
Foco em Magia Maior	Foco em Magia na escola	+1 na CD dos testes de resistência contra uma escola de magia específica
Foco em Perícia	–	+3 (ou +6) de bônus na perícia escolhida
Fortitude Maior	–	+2 em Fortitude
Fúria Adicional	Habilidade de classe Fúria	+6 pontos diários de fúria
Furtivo	–	+2 (ou +4) em Arte da Fuga e Furtividade
Golpe Arcano	Habilidade de conjurar Magias Arcanas	Torna a arma mágica com +1 de bônus e +1 adicional para cada 5 níveis (máx +5)
Golpe Mortal ¹	BBA +11	Sacrifica um ataque para causar dano extra
Golpe Mortal Aprimorado ¹	BBA +16, Golpe Mortal	Sacrifica dois ataques para cusar um dano ainda mais devastador
Ignorar Componentes Materiais	–	Conjura magias ignorando componentes materiais
Improvisação Surpreendente ¹	BBA +4	Sem penalidades ao usar arma improvisada
Iniciativa Aprimorada ¹	–	+4 em testes de iniciativa
Liderança	6º nível de personagem	Atrai parceiros e seguidores
Lutar às Cegas ¹	–	Joga novamente chance de falha por camuflagem, não perde mod de Des na CA
Magia Natural	Sab 13, Habilidade Forma Selvagem	Capaz de lançar magias na forma selvagem
Magia Penetrante	–	+2 em testes de conjurador contra RM
Magia Penetrante Maior	Magia Penetrante	+4 em testes de conjurador contra RM
Magias em Combate	–	+4 de Arte Mágica (Spellcraft) para conjurar magias defensivamente ou quando agarrado
Manobras Ágeis	–	Usa o mod de Des em vez de For em testes de Manobras

		de Combate
Mãos Leves	–	+2 (ou +4) em Operar Mecanismo e Prestidigitação
Mira Mortal	Des 13, BBA +1	Substitui bônus de ataque à distância por bônus no Dano
Perna de Cadeira Afiada	BBA +8, Arremessar Qualquer Coisa ou Improvisação Surpreendente	Armas improvisadas causam mais dano
Persuasivo	–	+2 (ou +4) em Diplomacia e Intimidar
Potencializar Invocação	Foco em Magia (Conjuração)	Criaturas invocadas ganham +4 For e +4 Con
Prontidão	–	+2 (ou +4) em Percepção e Sentir Motivação
Rapidez de Recarga ¹	Usar Arma Simples (besta)	Recarrega bestas mais rapidamente
Reflexos de Combate ¹	–	Faz ataques de oportunidade adicionais
Reflexos Rápidos	–	+2 em Reflexos
Saque Rápido ¹	BBA +1	Saca uma arma como ação livre
Sucesso Decisivo Aprimorado ¹	BBA +8, usar a arma	Dobra a margem de ameaça da arma
Tiro Certoio ¹	–	+1 nos ataque à distância e dano contra alvos num raio de 9m
Tiro Longo ¹	Tiro Certoio	Reduz penalidades de alcance pela metade
Tiro Preciso ¹	Tiro Certoio	Anula a penalidade por disparar contra um adversário em combate corporal com um aliado (-4)
Tiro Preciso Aprimorado ¹	Des 19, BBA +11, Tiro Preciso	Ignora qualquer cobertura ou camuflagem (exceto total) para ataques à distância
Mira Apurada ¹	BBA +16, Tiro Preciso Aprimorado	Ignora o bônus de armadura e escudo do inimigo ao realizar um ataque à distância
Tiro Rápido ¹	Des 13, Tiro Certoio	Um ataque à distância adicional por rodada
Tiro Múltiplo ¹	Des 17, BBA +6, Tiro Rápido	Atira duas flechas simultaneamente
Tiro em Movimento ¹	Des 13, BBA +4, Mobilidade, Tiro Certoio	Pode se deslocar antes e depois de um ataque à distância
Tolerância	–	+4 de bônus para resistir a dano por contusão
Duro de Matar	Tolerância	Permanece consciente entre -1 e -9 PV
Treinamento Arcano com Armadura ¹	Usar Armadura (leve), 3º nível de conjurador	Reduz a chance de falha arcana em 10% como uma ação rápida
Maestria em Treinamento Arcano com Armadura ¹	Usar Armadura (média), 7º nível de conjurador	Reduz a chance de falha arcana em 20% como uma ação rápida
Treinamento em Combate Defensivo	–	+4 na CD de testes de manobras de combate contra você
Usar Arma Comum	–	Não sofre penalidades nos ataques com uma arma comum específica
Usar Arma Exótica	BBA +1	Não sofre penalidades nos ataques com uma arma exótica específica
Usar Arma Simples	–	Não sofre penalidades nos ataques com uma armas simples
Usar Armadura (leve)	–	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque usando armaduras leves
Usar Armadura (Media)	Usar Armadura (leve)	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque usando armaduras médias
Usar Armadura (Pesada)	Usar Armadura (Media)	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque usando armaduras pesadas
Usar Escudo	–	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque usando escudos
Ataque com Escudo Aprimorado ¹	Usar Escudo	Conserva o bônus de escudo na CA quando atacar com o escudo
Pancada com Escudo ¹	BBA +6, Ataque com Escudo Aprimorado, Combater com Duas Armas	Realiza a manobra Encontrão livremente, caso atinja o inimigo com o escudo
Maestria com Escudo ¹	BBA +11, Pancada com Escudo	Sem penalidades em combate com duas armas quando uma delas é um escudo
Usar Escudo de Corpo	Usar Escudo	Não sofre penalidades nas jogadas de ataque ao utilizar um escudo de corpo
Visão Aterradora	Foco em Arma	Intimida todos os inimigos num raio de 9m
Atordoar Defesa	BBA +4, Visão Aterradora	Inimigos intimidados ficam surpresos
Golpe Fatal	BBA +11, Foco em Arma Maior, Atordoar	Causa o dobro do dano e o alvo perde 1 Com de

	Defesa	sangramento em um ataque
Vitalidade	–	+3 PV, +1 PV por Dado de Vida
Vontade de Ferro	–	+2 em Vontade

¹Isto é um Talento de Combate e pode ser selecionado como talento adicional do guerreiro

Talento de Criação de Itens	Pré-Requisitos	Benefícios (demora 1dia/1000PO)
Criar Armaduras e Armas Mágicas	5º nível de conjurador	Criar armas, armaduras e escudos mágicos
Criar Bastão	9º nível de conjurador	Cria bastões mágicos
Criar Cajado	12º nível de conjurador	Cria Cajados mágicos
Criar Item Maravilhoso	3º nível de conjurador	Cria itens mágicos maravilhosos
Criar Varinha	5º nível de conjurador	Cria varinhas mágicas (NC x NM x 750PO)
Escrever Pergaminho*	1º nível de conjurador	Cria pergaminhos mágicos (NC x NM x 25PO)
Forjar Anel	12º nível de conjurador	Cria anéis mágicos
Preparar Poção*	3º nível de conjurador	Cria Poções Mágicas (NC x NM x 50PO)

*Caso o preço base seja igual ou menor que 250 PO, o tempo de criação será de 2 horas. Do contrário, mantém-se 1dia/1000 PO.

Talento Metamágicos	Pré-Requisitos	Benefícios
Acelerar Magia	–	Conjura magia como ação rápida (nível +4)
Ampliar Magia	–	Dobra a área da magia (nível +3)
Aumentar Magia	–	Dobra o alcance da magia (nível +1)
Elevar Magia	–	Conjura magia num nível mais elevado
Estender Magia	–	Dobra a duração da magia (nível +1)
Magia sem Gestos	–	Ignora os componentes gestuais da magia (nível +1)
Magia Silenciosa	–	Ignora os componentes verbais da magia (nível +1)
Maximizar Magia	–	Maximiza todas as variáveis numéricas dos efeitos da magia (nível +3)
Potencializar Magia	–	Aumenta em 50% todas as variáveis numéricas dos efeitos da magia (nível +2)

Talentos

Estes são todos os talentos apresentados pela versão Beta do Pathfinder, incluindo os talentos do D&D 3.5 que foram alterados e totalmente inalterados.

Acelerar Magia [Metamágico]

O personagem pode conjurar magias com a velocidade do pensamento.

Benefício: Conjurar uma magia acelerada é uma ação rápida. Seu personagem pode realizar qualquer outra ação (até mesmo lançar outra magia), na mesma rodada em que conjura uma magia acelerada. É possível utilizar apenas um efeito acelerado a cada rodada. É impossível acelerar as magias com tempo de execução superior a uma ação de rodada completa. Uma magia acelerada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores. Conjurar uma magia acelerada não provoca ataques de oportunidade.

Especial: Este talento pode ser aplicado em qualquer magia conjurada espontaneamente (incluindo as magias lançadas por feiticeiros, bardos, clérigos ou druidas), permitindo que essa magia seja conjurada como uma ação rápida.

Acrobático

Você tem talento para pular, escalar e saltar.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Acrobacia e Voar. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Acuidade com Arma [Combate]

Você é treinado para usar as armas de combate corporal com agilidade em vez de força bruta.

Benefícios: Com uma arma leve, sabre, chicote ou corrente com cravos feita para a sua categoria de tamanho, você pode usar seu bônus de Des em vez de For nos ataques. Se você estiver usando escudo, a penalidade de armadura do escudo é aplicada ao ataque.

Especial: Armas naturais sempre são consideradas armas leves.

Afinidade com Animais

Você é treinado para trabalhar com animais e montarias.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de Percepção e Montaria. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Agarrar Aprimorado [Combate]

Você é treinado para carregar seus oponentes.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque desarmado aprimorado.

Benefício: Você não provoca ataques de oportunidade ao realizar a manobra Agarrar. Além disso você recebe +2 nos testes de Agarrar.

Normal: Você provoca ataques de oportunidade quando realiza a manobra Agarrar.

Ampliar Magia [Metamágico]

O personagem pode aumentar a área de efeito das suas magias.

Benefício: Seu personagem é capaz de alterar o efeito de uma magia (explosão, emanção, linha ou dispersão) e aumentar sua área. Quaisquer medidas numéricas de uma magia ampliada são aumentadas em 100%. Por exemplo, uma bola *de fogo* (que normalmente tem um efeito de 6 m de raio) sob o efeito desse talento afetará 12 m de raio. Uma magia ampliada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores. As magias com áreas de efeito diferentes dos quatro tipos indicados acima não são afetadas por este talento.

Apanhar Objetos [Combate]

O personagem consegue apanhar projéteis atirados contra ele em pleno ar, como flechas, virotes, lanças e outros projéteis e armas de arremesso.

Pré-requisitos: Des 15, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Quando usar o talento Desviar Objetos, o personagem será capaz de apanhar a arma (ou projétil) em vez de apenas desviá-la. As armas de arremesso, como lanças e machados, podem ser imediatamente arremessadas contra o atacante original (mesmo que não seja o turno do personagem) ou mantidas para utilização posterior. É necessário ter pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar esse talento.

Aptidão Mágica

Você é treinado para conjurar magias e usar itens mágicos.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de Identificar Magia e Usar Instrumentos Mágicos. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Arquearia Montada [Combate]

O personagem é capaz de usar armas de ataque à distância enquanto está cavalgando.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: A penalidade que seu personagem sofre quando utiliza uma arma de ataque à distância é reduzida à metade: -2 em vez de -4 quando a montaria está em movimento dobrado, e -4 em vez de -8 quando a montaria está correndo (veja Combate Montado).

Arremessar Qualquer Coisa [Combate]

Você está acostumado a arremessar qualquer coisa que estiver na sua mão.

Benefício: Você não sofre penalidades por usar uma arma a distancia improvisada. Você recebe +1 de bônus de circunstancia em jogadas de ataque feitas com projéteis de área.

Normal: Você sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque a distancia feitas com armas improvisadas.

Ataque Atordoante [Combate]

O personagem sabe atingir oponentes em áreas vulneráveis.

Pré-requisitos: Des 13, Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: O jogador precisa declarar que seu personagem está usando esse talento antes de realizar a jogada de ataque (logo, um fracasso na jogada desperdiçará a tentativa). Um oponente atingido por um ataque desarmado atordoante deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível do atacante + modificador de Sab), além de sofrer o dano normalmente. Caso fracasse, o alvo ficará atordoado durante 1 rodada completa (até o final da próxima ação do personagem).

Um personagem atordoado não consegue agir, perde qualquer bônus de Destreza na CA e sofre -2 de penalidade na CA. É possível desferir um ataque atordoante uma vez por dia a cada quatro níveis de personagem (veja Especial, a seguir), mas somente uma vez por rodada. Os construtos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser atordoadas.

Ataque Brutal (Overhand Chop) [Combate]

Quando usar uma arma de duas mãos, você pode realizar um ataque devastador.

Benefício: Com uma ação padrão, você pode fazer um único ataque com uma arma de duas mãos. Se o ataque acertar, role o dano normalmente mas aplique o dobro do seu modificador de força para o dano da jogada.

Normal: Você normalmente aplica 1,5 do seu modificador de força nas jogadas de dano com arma de duas mãos.

Ataque com Escudo Aprimorado [Combate]

Você é treinado em atacar seus alvos com seu escudo enquanto se protege.

Pré-requisitos: Proficiência com escudo.

Benefício: Quando você usa o escudo para atacar, você mantém o bônus na CA concedido pelo escudo.

Normal: Sem este talento, quando o personagem realiza um ataque com o escudo, ele perde o bônus na CA concedido pelo escudo até o início do seu próximo turno.

Ataque Desarmado Aprimorado [Combate]

O personagem foi treinado para combater desarmado.

Benefício: Considera-se que seu personagem está armado mesmo quando ele está desarmado – ou seja, os oponentes armados não podem realizar ataques de oportunidade quando ele atacar com as mãos vazias. Entretanto, seu personagem ainda poderá desferir um ataque de oportunidade quando alguém desarmado tentar atacá-lo. Além disso, o personagem é capaz de causar dano letal ou dano por contusão usando seus ataques desarmados.

Normal: Sem esse talento, os personagens que usam ataques desarmados sofrem todas as penalidades padrão (incluindo ataques de oportunidade) e causam apenas dano por contusão.

Especial: Um monge recebe Ataque Desarmado Aprimorado como um talento adicional no 1º nível; não é preciso selecioná-lo.

Ataque em Movimento [Combate]

Você pode se mover com agilidade até um inimigo, atacá-lo e recuar antes que ele tenha tempo de reagir.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: Você pode se mover todo o seu deslocamento e fazer um único ataque corpo-a-corpo sem sofrer ataques de oportunidade do inimigo que atacar. Você pode se mover antes e depois do ataque, mas deve se movimentar pelo menos 3 metros antes do ataque e a distância total da sua movimentação não pode ser maior do que seu deslocamento. Você não pode usar essa habilidade para atacar um inimigo que esteja adjacente a você no começo do seu turno.

Normal: Você não pode se mover antes e depois de um ataque.

Ataque Giratório [Combate]

O personagem é capaz de golpear os oponentes mais próximos usando um incrível ataque giratório.

Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando seu personagem usar a ação de ataque total, ele poderá abdicar de seus ataques regulares e desferir um único ataque corporal, utilizando seu maior bônus de ataque, contra cada oponente dentro do seu alcance. Quando utiliza um Ataque Giratório, o personagem perde qualquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como o talento *Trespassar* ou a magia *velocidade*).

Ataque Poderoso [Combate]

Você pode fazer ataques corporais excepcionalmente mortais ao sacrificar sua precisão pela força.

Pré-requisitos: For 13, bônus base de ataque +1.

Benefícios: Adicione um valor igual ao seu modificador de força (ou seu bônus de ataque, o que for menor) a suas jogadas de dano por uma rodada (adicionalmente a qualquer outros bônus por uma força elevada). Subtraia o mesmo valor de suas rolagens de ataque por uma rodada. Se os ataques forem feitos com uma arma de duas mãos, adicione um valor igual ao dobro do modificador de força (ou do bônus base de ataque, o que for menor) as rolagens de dano por uma rodada (a penalidade continua a mesma).

Atlético

Você possui uma habilidade física inata.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de Escalar e Natação. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Atordoar Defesa [Combate]

Sua habilidade com a arma escolhida deixa seus oponentes sem defesa.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +6, Visão Aterradora

Benefício: Qualquer oponente abalado, amedrontado ou apavorado que você acerte nessa rodada, perderá o bônus de destreza até o fim da sua próxima rodada. Isso inclui qualquer ataque adicional feito nessa mesma rodada.

Atropelar Aprimorado [Combate]

Você é treinado para passar por cima do seus inimigos.

Pré-requisito: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: Você não provoca ataques de oportunidade ao realizar a manobra Atropelar. Além disso você recebe +2 nos testes de Atropelar.

Normal: Você provoca ataques de oportunidade quando realiza a manobra Atropelar.

Aumentar Magia [Metamágico]

O personagem pode lançar magia com alcance maior.

Benefício: Seu personagem pode aumentar o alcance – Curto, Médio ou Longo – de uma magia em 100%. Uma magia aumentada de alcance Curto terá 15 m +

1,5 m/nível; as magias de alcance Médio terão 60 m + 6 m/nível; as magias de alcance Longo terão 240 m + 24 m/nível. Uma magia aumentada ocupa o lugar de uma magia um nível superior. As magias que não tenham alcance definido pela distância (quando a referência “Alcance” não estiver indicada como Curto, Médio ou Longo) não podem ser afetadas.

Auto-suficiente

Você sabe se dar bem no meio natural e como tratar as feridas eficazmente.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Cura e Sobrevivência. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Bravura Implacável

Sua força física é intimidadora a seus inimigos.

Benefício: Adicione seu modificador de força aos testes de Intimidar ao invés do modificador de carisma.

Canalização Seletiva

Você pode escolher aqueles afetados pela sua energia canalizada.

Pré-requisitos: Car 13, habilidade de canalizar energia.

Benefício: Quando você canaliza energia, você pode escolher um número de alvos na área igual ao seu modificador de carisma. Esses alvos não serão afetados pela sua energia canalizada.

Normal: Todos os alvos em uma explosão de 9 metros de raio são afetados quando você canaliza energia. Você só pode escolher se você é ou não afetado.

Chi Adicional

Você pode usar sua reserva de chi mais vezes por dia.

Pré-requisito: Habilidade de classe reserva de chi.

Benefício: Sua reserva de chi aumenta em 2.

Especial: Você pode adquirir chi Adicional múltiplas vezes. Estes efeitos se acumulam.

Cólera da Medusa [Combate]

Você pode tomar vantagem da confusão de seus oponentes desferindo múltiplos golpes.

Pré-requisitos: Ataque desarmado aprimorado, Punho de Gorgon, Estilo Escorpião, bônus base de ataque +11.

Benefício: Em uma ação de ataque total, você realiza dois ataques adicionais com seu maior bônus base de ataque. Todos os seus ataques desarmados nesta rodada precisam ser feitos contra

um oponente pasmado, nocauteado, sem o bônus de destreza na CA ou atordoado.

Combate Montado [Combate]

O personagem foi treinado para combater sobre montarias.

Pré-requisito: 1 graduação em Cavalgar.

Benefício: Uma vez por rodada, quando a montaria do personagem for atingida em combate, ele poderá realizar um teste de Cavalgar para evitar o golpe. O ataque será evitado caso o teste de Cavalgar supere a jogada de ataque (essencialmente, o teste de Cavalgar se torna a Classe de Armadura da montaria, caso seja maior que a CA original).

Combater com Duas Armas [Combate]

O personagem pode combater com uma arma em cada mão; ele é capaz de desferir um ataque adicional por rodada com a segunda arma.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: As penalidades para combater com duas armas são reduzidas. A penalidade da mão hábil diminui em 2 pontos e da mão inábil diminui em 6 pontos.

Normal: Veja Combater com Duas Armas e a Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas Armas.

Combater com Duas Armas Aprimorado [Combate]

O personagem é um especialista em combate com duas armas.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: Além do ataque adicional realizado em função da segunda arma na mão inábil, o personagem recebe um segundo ataque com a mesma arma, mas sofre -5 de penalidade (veja a Tabela 8-10).

Normal: Sem esse talento, o personagem realiza apenas um ataque adicional com a arma da mão inábil.

Combater com Duas Armas Maior [Combate]

O personagem é um mestre no combate com duas armas.

Pré-requisitos: Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11.

Benefício: Seu personagem é capaz de realizar um terceiro ataque com a mão inábil, mas sofre -10 de penalidade.

Contramágica Aprimorada

O personagem compreende as variantes da magia o suficiente para neutralizar as magias de seus adversários com eficiência incrível.

Benefício: Para utilizar uma contramágica, o personagem é capaz de conjurar qualquer magia da mesma escola, mas de um nível superior à magia que será neutralizada.

Normal: Sem este talento, o personagem só conseguiria utilizar uma contramágica lançando a mesma magia ou uma magia especificamente designada para neutralizar a magia afetada.

Corrida

O personagem é mais rápido que o normal.

Benefício: Quando estiver correndo, seu personagem percorre cinco vezes seu deslocamento normal (se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura e portando no máximo uma carga leve) ou quatro vezes seu deslocamento (caso esteja usando armadura média, pesada ou portando carga média ou pesada). Quando realizar um salto com corrida (veja a descrição da perícia Saltar), ele recebe +4 de bônus no teste de Saltar. Enquanto estiver correndo, seu personagem conserva seu bônus de Destreza na CA.

Normal: Um personagem percorre quatro vezes seu deslocamento quando estiver correndo (caso esteja usando armadura leve ou nenhuma armadura e portando no máximo uma carga leve) ou três vezes seu deslocamento (se estiver de armadura média, pesada ou portando carga média ou pesada) e perde seu bônus de Destreza na CA.

Corte Duplo [Combate]

Quando porta duas armas, sua arma na mão inábil pode ser usada com muita eficácia.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com duas armas.

Benefício: Você adiciona o modificador de força nas jogadas de dano com armas na sua mão inábil.

Normal: Você normalmente adiciona metade do seu modificador de força nas jogadas de dano com armas na sua mão inábil.

Criar Armaduras e Armas Mágicas [Criação de Item]

O personagem pode criar armas, armaduras e escudos mágicos.

Pré-requisito: 5º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer arma, armadura ou escudo mágicos caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *Livro do Mestre* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Encantar uma arma, armadura ou escudo exige um dia para cada 1.000 PO do preço de suas características mágicas. Para criar um desses itens, é preciso consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total. A arma, armadura ou escudo a ser encantado deve ser uma obra-prima, adquirida separadamente. O preço do objeto não está incluso no valor acima. Seu personagem também pode consertar uma arma, armadura ou escudo mágicos caso seja capaz de fabricá-lo. O processo custará metade da matéria-prima e exigirá a metade do tempo necessário para criar um item idêntico.

Criar Bastão [Criação de Item]

O personagem pode criar bastões encantados que possuem efeitos mágicos variados.

Pré-requisito: 9º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer bastão caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *Livro do Mestre* para obter os pré-requisitos ou qualquer

outra informação sobre itens mágicos). Criar um bastão exige um dia para cada 1.000 PO do seu preço base. Para criar um bastão é preciso consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total. Alguns bastões exigem custos extras em componentes

materiais definidos em sua descrição. Estes custos são adicionados aos valores provenientes do preço do bastão.

Criar Cajado [Criação de Item]

O personagem pode criar cajados encantados que armazenam vários efeitos mágicos.

Pré-requisito: 12° nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer cajado caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *Livro do Mestre* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Criar um cajado exige um dia para cada 1.000 PO do seu preço base. Para criar um cajado, é preciso consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total. Um cajado criado com este talento sempre terá 10 cargas. Alguns cajados exigem custos extras em componentes materiais definidos em sua descrição. Estes custos são adicionados aos valores provenientes do preço do cajado.

Criar Item Maravilhoso [Criação de Item]

O personagem pode criar itens mágicos variados, como *bolas de cristal* e *tapetes voadores*.

Pré-requisito: 3° nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer item maravilhoso caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *Livro do Mestre* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Encantar um item maravilhoso exige um dia para cada 1.000 PO do preço base. Para encantar um item, é preciso consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total. Seu personagem também pode consertar um item maravilhoso caso seja capaz de fabricá-lo. O processo custará metade da matéria-prima e exigirá a metade do tempo necessário para criar um item idêntico. Alguns itens maravilhosos exigem custos extras em componentes materiais definidos em sua descrição. Estes custos são adicionados aos valores provenientes do preço do item maravilhoso. Será necessário pagar esse valor durante a criação ou reparo de um item maravilhoso quebrado.

Criar Varinha [Criação de Item]

O personagem pode criar varinhas mágicas que conjuram magias (as regras sobre varinhas são descritas no *Livro do Mestre*).

Cura pelas mãos Adicional

Pré-requisito: Habilidade de classe Cura pelas mãos.

Benefício: Você pode usar a sua habilidade Cura pelas mãos duas vezes adicionais por dia.

Especial: Você pode adquirir Cura pelas mãos Adicional múltiplas vezes. Estes efeitos se acumulam.

Desarme Aprimorado [Combate]

Você é treinado para derrubar armas da mão de um oponente.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Você não provoca ataques de oportunidade ao realizar a manobra Desarmar. Além disso você recebe +2 nos testes de Desarmar.

Normal: Você provoca ataques de oportunidade quando realiza a manobra de Desarmar.

Desviar Objetos [Combate]

O personagem pode desviar flechas, virotes de besta, lanças ou outras armas de disparo ou arremesso.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: É necessário que o personagem tenha pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar esse talento. Uma vez por rodada, quando o personagem normalmente seria atingido por uma arma de ataque à distância, ele será capaz de desviá-la sem sofrer qualquer dano. Ele precisa estar ciente do ataque e não pode estar surpreso. Desviar um objeto não é considerado uma ação. É impossível defletir as armas de ataque à distância incomuns (como as rochas arremessadas pelos gigantes ou os ataques gerados por magias, como a *flecha ácida de Melf*).

Dominar Magia

O personagem está intimamente familiarizado com certas magias e não precisa de um grimório para prepará-las.

Pré-requisito: 1° nível de mago.

Benefício: Sempre que escolher esse talento, selecione uma quantidade de magias conhecidas pelo personagem equivalente ao seu modificador de Inteligência. Ele será capaz de preparar essas magias sem consultar um grimório.

Normal: Sem esse talento, o conjurador precisará de um grimório para preparar quaisquer magias que conheça, exceto *ler magia*.

Dilacerar com duas armas [Combate]

Golpeando com ambas as armas simultaneamente, você pode usá-las para realizar ferimentos devastadores.

Pré-requisito: Corte Duplo, Combater com duas armas aprimorado, bônus base ataque +11.

Benefício: Se você acertar seu oponente com sua arma primária e com sua arma da mão inábil, você causa 1d10 pontos de dano adicional + 1 – ½ de seu modificador de força (metade do modificador de força -1). Você só causa esse dano adicional uma vez por rodada.

Duro de Matar

O personagem é capaz de permanecer consciente mesmo depois de sofrer ferimentos que teriam eliminado outros indivíduos.

Pré-requisito: Tolerância.

Benefício: Caso os pontos de vida do personagem estiverem entre -1 e -9, ele ficará estável automaticamente. Não é necessário jogar 1d% para verificar se ele perde um ponto de vida a cada rodada. Quando estiver com os pontos de vida negativos, o personagem conseguirá agir como se estivesse incapacitado, em vez de estar morrendo. Ele precisa decidir se ativará esse talento assim que seus pontos de vida ficarem negativos (mesmo que não seja seu turno). Se ele escolher não agir como se estivesse incapacitado, cairá inconsciente de imediato. Quando ativar esse talento, o personagem será capaz de executar uma única ação de movimento ou uma única ação padrão a cada rodada, mas nunca ambas ou uma ação de rodada completa. Ele pode realizar uma ação de movimento sem sofrer qualquer ferimento adicional, mas caso execute uma ação padrão (ou qualquer outra ação que o Mestre considerar extenuante, incluindo determinadas ações livres, como conjurar uma magia acelerada), sofrerá um ponto de

dano quando terminá-la. Caso atinja -10 pontos de vida, ele morrerá imediatamente.

Normal: Quando os pontos de vida de um personagem estão entre -1 e -9, ele cai inconsciente e estará morrendo, conforme descrito no Capítulo 8: Combate.

Elevar Magia [Metamágico]

O personagem pode lançar uma magia usando qualquer nível mais elevado que o normal.

Benefício: Considera-se que uma magia elevada pertence a um nível de magia superior ao seu nível normal (limitado ao 9º nível). Diferente dos outros talentos metamágicos, Elevar Magia aumenta o nível efetivo da magia escolhida. Todos os efeitos que dependem do nível da magia (como a CD do teste de resistência e a habilidade de superar um *pequeno globo de vulnerabilidade*) são calculados de acordo com o nível elevado. A magia elevada será tão difícil de preparar e conjurar quanto uma magia do nível escolhido. Por exemplo, um clérigo poderia preparar *imobilizar pessoas* como uma magia de 4º nível (em vez de uma magia de 2º nível, o nível normal) e tratá-la como uma magia de 4º nível em todos os aspectos.

Encontrão Aprimorado [Combate]

Você é treinado para empurrar seus inimigos para longe.

Pré-requisito: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: Você não provoca ataques de oportunidade ao realizar a manobra Encontrão. Além disso você recebe +2 nos testes de Encontrão.

Normal: Você provoca ataques de oportunidade quando realiza a manobra Encontrão.

Enganador

Você tem talento para enganar os outros.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de Blefar e Disfarces. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Escrever Pergaminho [Criação de Item]

O personagem pode criar pergaminhos, utilizados por outros conjuradores para lançar as magias armazenadas. Consulte o *Livro do Mestre* para obter as regras sobre pergaminhos.

Pré-requisito: 1º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar pergaminhos de qualquer magia que ele conheça. Escrever um pergaminho mágico exige 2 horas de trabalho se o preço base for 250 PO ou menos, do contrário será um dia e o criador determina o nível do item durante a fabricação. O preço base de um pergaminho equivale ao nível do item, multiplicado pelo nível da magia, e depois multiplicado por 25 PO. Para escrever um pergaminho mágico, é preciso consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total. Qualquer pergaminho que armazene um efeito que exija componentes materiais de custo elevado também terá esse valor adicionado ao preço total. Além do preço relacionado ao preço base, é necessário gastar o componente material no momento da criação do pergaminho.

Especialização em Combate [Combate]

Você pode aumentar sua defesa em detrimento de sua precisão.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: Você só pode usar esse talento quando declarar que esta fazendo um ataque ou uma ação de ataque total com uma arma de combate corpo a corpo. Adicione um valor igual ao seu modificador de Inteligência (ou seu bônus base de ataque, o que for menor, mínimo 1) como bônus de Esquiva em sua CA por uma rodada, subtraia o mesmo valor de sua jogada de ataque por uma rodada.

Especialização em Arma [Combate]

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Foco em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem causa dano adicional com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma, 4º nível de guerreiro.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus no dano causado usando a arma escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Especialização em Arma Maior [Combate]

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Especialização em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem causa dano excepcional com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma Maior, Foco em Arma, Especialização em Arma, 12º nível de guerreiro.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus no dano causado usando a arma escolhida. Este bônus se acumula com quaisquer outros bônus de dano, incluindo o dano adicional de Especialização em Arma.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Esquiva [Combate]

Você aprimorou as suas capacidades defensivas que te permitem reagir facilmente a seus oponentes.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: Com uma ação rápida, você ganha +1 de bônus de Esquiva na CA até o começo do seu próximo turno. Se você tem 10 ou mais graduações em Acrobacia, o bônus da esquiva aumenta para +2.

Estender Magia [Metamágico]

O personagem pode lançar magias mais duradouras.

Benefício: Uma magia estendida tem o dobro da duração normal. As magias com duração "Concentração", "Instantânea" ou "Permanente" não são afetadas por esse talento. Uma magia estendida ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Estilo do Escorpião [Combate]

Você pode realizar um ataque desarmado que dificulta os movimentos do seu alvo.

Pré-requisito: Ataque desarmado aprimorado.

Benefício: Faça um único ataque desarmado utilizando uma ação padrão. Se o ataque acertar, você causa o dano normal e reduz o deslocamento do alvo em 1,5 metros por um número de rodadas igual ao seu modificador de Sabedoria a menos que o alvo passe em um teste de Fortitude (CD 10 + $\frac{1}{2}$ do nível de personagem + seu modificador de sabedoria).

Expulsão Adicional

Você pode canalizar energia positiva ou negativa mais vezes por dia do que a maioria.

Pré-requisito: habilidade de classe expulsar ou fascinar criaturas.

Benefício: Você pode expulsar ou fascinar mortos vivos duas vezes a mais por dia.

Expulsão Aprimorada

O seu expulsar ou fascinar mortos vivos tem grandes efeitos.

Pré-requisito: habilidade de canalizar energia.

Benefício: Adicione +2 a CD dos seus efeitos de canalizar energia.

Expulsar Elemental

Escolha um subtipo elemental, como ar, terra, fogo ou água. Você pode canalizar sua energia divina para ferir criaturas elementais.

Pré-requisitos: habilidade de canalizar energia.

Benefício: Você pode fazer com que sua energia canalizada afete elementais e extra planares do tipo elemental escolhido como se eles fossem mortos vivos. Essa habilidade não faz com que elementais ou extra planares fujam ou fiquem sobre comando.

Especial: Você pode escolher esse talento várias vezes. Seus efeitos não acumulam, cada vez que você o escolhe se aplica a outro tipo elemental.

Expulsar Extra Planar

Escolha uma tendência, como bom, mal, leal ou caótico. Você pode canalizar sua energia divina para ferir criaturas extra planares.

Pré-requisito: habilidade de canalizar energia.

Benefício: Você pode fazer com que sua energia canalizada afete elementais e extra planares da tendência escolhida como se eles fossem mortos vivos. Essa habilidade não faz com que elementais ou extra planares fujam ou fiquem sobre seu comando.

Expulsão Destrutiva

Você pode canalizar sua energia divina através da sua arma.

Pré-requisito: habilidade de expulsar criaturas.

Benefício: Antes de realizar uma jogada de ataque, gaste uma utilização de expulsar com uma ação rápida. Se você acertar, seu alvo recebe o dano normal e sofre os efeitos da expulsão, incluindo cura ou dano adicional. Seu alvo pode realizar normalmente o teste de Vontade para resistir a expulsão. Você

pode fazer todas as suas escolhas normalmente associadas a sua habilidade de expulsão (tais como aplicá-las a elementais e extra planares se você tiver essa habilidade). Se você errar o ataque a tentativa de expulsão ainda é gasta, porém sem efeito nenhum.

Familiar Aprimorado

Esse talento permite você adquirir um novo familiar além da lista padrão, mas apenas quando você puder adquirir um novo familiar normalmente.

Pré-requisitos: Habilidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível, nível suficientemente alto (veja abaixo).

Benefício: Quando for escolher um familiar, as criaturas listadas abaixo também estarão disponíveis para você. Você pode escolher um familiar de tendência a até um passo de cada aspecto (leal e caótico, bom e mal). Familiares Aprimorados usam as mesmas regras de um familiar comum, mas com duas exceções: se o tipo da criatura for diferente de animal, esse tipo não muda, e familiares aprimorados não ganham a habilidade de falar com outras criaturas do seu tipo (apesar de vários deles já possuírem a habilidade de se comunicar).

Familiar	Tendência	Nível de Conjurador
Falcão Celestial ¹	Neutro e Bom	3º
Rato Atroz	Neutro	3º
Víbora Pequena Abissal ²	Neutro e Mal	3º
Elemental Pequeno (qualquer tipo)	Neutro	5º
Stirge	Neutro	5º
Diabrete (diabo)	Leal e Mal	7º
Formian operário	Leal e Neutro	7º
Grig (fada, sem violino)	Neutro e Bom	7º
Homúnculo	Qualquer	7º
Mephit (qualquer tipo)	Neutro	7º
Pseudo-dragão	Neutro e Bom	7º
Quasit (demônio)	Caótico e Mal	7º

¹ Ou outro animal celestial da lista padrão de familiar

² Ou outro animal abissal da lista padrão de familiar

³ O mestre deve criar o homúnculo

Fintar Aprimorado [Combate]

O personagem sabe como distrair a atenção dos seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Seu personagem pode realizar o teste de Blefar para fintar em combate usando uma ação de movimento.

Normal: Fintar em combate exige uma ação padrão. Um guerreiro pode escolher Fintar Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

Foco em Arma [Combate]

Escolha um tipo de arma (como machado grande). É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento (ou raio, caso seja um conjurador). O personagem é muito habilidoso para utilizar a arma selecionada (para os raios, como o efeito da magia *raio de gelo*, o conjurador terá mais precisão ao dispará-los).

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque com a arma escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Foco em Arma Maior [Combate]

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Foco em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra

Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem é excepcionalmente habilidoso para utilizar a arma selecionada.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma, 8º nível de guerreiro.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque com a arma escolhida. Este bônus se acumula com quaisquer outros bônus nas jogadas de ataque, incluindo o modificador de Foco em Arma.

Especial: O personagem pode adquirir Foco em Arma Maior diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Foco em Magia

Escolha uma escola de magia, como Ilusão. As magias dessa escola do personagem serão mais poderosas que o normal.

Benefício: Adicione +1 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra as magias da escola selecionada.

Especial: O personagem pode adquirir Foco em Magia diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma escola de magia diferente.

Foco em Magia Maior

Escolha uma escola de magia em que o personagem já tenha o talento Foco em Magia. Suas magias daquela escola serão ainda mais potentes.

Benefício: Adicione +1 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra as magias da escola selecionada. Esse bônus se acumula com Foco em Magia.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que o escolher, ele se aplica a uma escola de magia diferente, mas somente àquelas que já tenham o talento Foco em Magia.

Foco em Perícia

Escolha uma perícia. O personagem terá um talento especial com a perícia selecionada.

Benefício: Você ganha +3 de bônus nos testes da perícia escolhida. Se você tiver 10 ou mais graduações na perícia escolhida, este bônus aumenta para +6.

Especial: Você pode adquirir este talento múltiplas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma perícia diferente.

Forjar Anel [Criação de Item]

O personagem pode criar anéis encantados que possuem efeitos mágicos variados.

Pré-requisito: 12º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer anel caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *Livro do Mestre* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Criar um anel mágico exige um dia para cada 1.000 PO do preço base. Para forjar um anel mágico, é preciso consumir matéria-prima equivalente à metade do preço de mercado total. Seu personagem também pode consertar um anel mágico caso seja capaz de fabricá-lo. O processo custará metade da matéria-prima e exigirá a metade do tempo necessário para criar um item idêntico. Alguns anéis exigem custos extras em componentes materiais ou definidos em sua descrição. Será necessário pagar esse valor durante a criação ou reparo de um anel mágico.

Fortitude Maior

O personagem é mais resistente que o normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude.

Fúria Adicional

Você pode entrar em fúria mais vezes que o normal.

Pré-requisito: Habilidade de classe Fúria.

Benefício: Você ganha 6 pontos adicionais de fúria.

Especial: Você pode adquirir Fúria Adicional múltiplas vezes. Estes efeitos se acumulam.

Furtivo

Você é bom em evitar atenção e escapulir de certas situações.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em todos os testes de Arte da Fuga e Furtividade. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Golpe Arcano [Combate]

Você pode utilizar seu poder arcano para aprimorar suas armas.

Pré-requisito: habilidade de conjurar magias arcanas.

Benefício: Com uma ação rápida, você pode imbuir sua arma com uma fração do seu poder. Por 1 rodada, suas armas causam +1 de dano e são tratadas como armas mágicas para propósito de redução de dano. Para cada cinco níveis de conjurador que você possua, este bônus aumenta em +1, até um máximo de +5 no 20º nível.

Golpe Devastador [Combate]

Você acerta com uma precisão devastadora.

Pré-requisitos: Impulso Dorsal, Ataque Brutal, bônus base de ataque +11.

Benefício: Com uma ação padrão, realize um único ataque com uma arma de duas mãos com -5 de penalidade. Se você acertar, você causa um sucesso decisivo. Habilidades especiais que são ativadas com sucesso decisivo, como vorpal e explosão flamejante, não são ativadas.

Golpe Fatal [Combate]

Com um único ataque bem colocado, você pode acabar com a maioria dos oponentes.

Pré-requisitos: Visão Aterradora, Foco em arma aprimorado, Atordoar Defesa, Foco em arma, bônus base de ataque +11.

Benefícios: Com uma ação padrão faça um único ataque com a arma na qual você possui foco aprimorado contra um alvo atordoado ou flanqueado. Caso você acerte, você causa o dobro de dano normal e o alvo sofre 1 ponto de sangramento na constituição.

Golpe Mortal (Vital Strike) [Combate]

Ao fazer um ataque a menos, você pode se concentrar nos ataques restantes para causar mais dano.

Pré-requisito: bônus base de ataque +11.

Benefício: Quando realizar uma ação de ataque total, você realiza um ataque a menos (normalmente aquele com menor bônus). Todos os outros ataques que acertem durante essa ação de ataque total, causam dano adicional. Role duas vezes o dado de dano para todos os ataques, mas não multiplique bônus provenientes de força, ou habilidades da arma, como flamejante ou dano baseado em precisão como ataque furtivo. Esse dano adicional não é multiplicado em caso de sucesso decisivo.

Golpe Mortal Aprimorado (Improved Vital Strike) [Combate]

Deixando de realizar dois ataques, você causa um grande dano adicional com seus demais ataques.

Pré-requisito: Golpe Mortal, bônus base de ataque +16.

Benefício: Quando realizar uma ação de ataque total, você realiza dois ataques a menos (normalmente aqueles com menor bônus). Todos os outros ataques que acertem durante essa ação de ataque total, causam dano adicional. Role três vezes o dado de dano para todos os ataques, mas não multiplique bônus provenientes de força, ou habilidades da arma, como flamejante ou dano baseado em precisão como ataque furtivo. Esse dano adicional não é multiplicado em caso de sucesso decisivo.

Ignorar Componentes Materiais

O personagem é capaz de conjurar magias ignorando seus componentes materiais.

Benefício: O personagem é capaz de conjurar qualquer magia que tenha um componente material com valor de 1 PO ou inferior sem fornecer este componente (a conjuração da magia ainda provoca ataques de oportunidade normalmente). Caso a magia exija um componente material com valor superior a 1 PO, ainda será necessário fornecê-lo para a conjuração.

Imobilização Aprimorada [Combate]

Você é treinado para imobilizar seus inimigos.

Pré-requisito: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Você não provoca ataques de oportunidade ao realizar a manobra Imobilização. Além disso você recebe +2 nos testes de Imobilização.

Normal: Você provoca ataques de oportunidade quando realiza a manobra Imobilização.

Impulso Dorsal (Backswing) [Combate]

Você é treinado para usar o balanço da arma para causar dano adicional a seus oponentes.

Pré-requisito: Ataque brutal (overhand chop), bônus base de ataque +6

Benefício: Quando fizer uma ação de ataque total com uma arma corpo-a-corpo de duas mãos, adicione o dobro do seu modificador de força na jogada de dano do seu primeiro ataque. Se o seu bônus base de ataque for +11 ou maior, adicione o triplo do modificador de força na jogada de dano do seu primeiro ataque.

Improvisação Surpreendente [Combate]

Inimigos são surpreendidos pelas suas armas inusitadas.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +4.

Benefício: Você não sofre nenhuma penalidade por usar armas corporais improvisadas. Oponentes desarmados estarão surpresos para qualquer ataque feito com uma arma improvisada.

Normal: Você sofre uma penalidade de -4 em jogadas de ataque feitas com armas improvisadas.

Iniciativa Aprimorada [Combate]

O personagem pode reagir mais rapidamente que o normal numa luta.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus nos testes de Iniciativa.

Investida Montada [Combate]

O personagem foi treinado para atacar com mais rapidez enquanto estiver montado.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: Quando estiver montado e usar a ação de Investida, o personagem será capaz de se deslocar e atacar, como num ataque de Investida normal, e então continuar seu deslocamento (prossequindo na linha reta da manobra). O movimento total durante a rodada não pode exceder o dobro do deslocamento de sua montaria. Tanto o personagem quanto a montaria não provocam ataques de oportunidade para o defensor.

Investida Implacável [Combate]

O personagem foi treinado para realizar investidas montadas devastadoras.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado, Investida Montada.

Benefício: Quando estiver montado e usar a ação de Investida, o personagem causa dano dobrado com armas corporais (ou dano triplicado com lanças).

Liderança

Você atrai seguidores para a sua causa e um companheiro que o segue em suas aventuras.

Pré-requisitos: 6º nível de personagem.

Benefício: Esse talento o torna capaz de atrair leais companheiros e seguidores devotos, subordinados que lhe fornecem assistência. Veja a tabela abaixo para saber que tipo de parceiro e quantos seguidores você pode recrutar.

Modificadores de Liderança: Vários fatores podem afetar o seu valor de Liderança, fazendo com que tal valor varie do valor básico (nível de personagem + modificador de Car). Sua reputação (do ponto de vista do parceiro ou dos seguidores que você está tentando atrair) aumenta ou diminui seu valor de liderança:

O líder tem a reputação de...	Modificador
Ter grande prestígio	+2
Ser justo e generoso	+1
Ter um poder especial	+1
Ser Fracassado	-1
Ser Indiferente	-1
Ser Cruel	-2

Outros modificadores podem ser aplicados quando você tenta atrair um parceiro:

O Líder...	Modificador
Tem um familiar, montaria especial ou companheiro animal	-2
Recruta um parceiro de uma tendência diferente	-1
Causa a morte de um parceiro	-2*

* Cumulativo por parceiro morto

Os seguidores têm prioridades diferentes dos parceiros. Quando você tenta atrair um novo seguidor, use qualquer um dos seguintes modificadores que se apliquem.

O Líder...	Modificador
Possui uma fortaleza, base de operações, guilda, etc.	+2
Viaja com frequência	-1
Causou a morte de outros seguidores	-1

Valor de Liderança: Seu valor de Liderança base é igual ao seu nível de personagem mais seu modificador de Carisma. Uma vez que considera modificadores negativos de Carisma, esta tabela permite valores de Liderança muito baixos, mas você ainda precisa pertencer ao 6º nível (ou maior) para escolher esse talento. Outros fatores podem alterar seu valor de Liderança, como foi detalhado acima.

Nível do Parceiro: Você pode atrair um parceiro de até o nível indicado. Independente de seu valor de Liderança, você só pode recrutar um parceiro que está a dois ou mais níveis abaixo de você. O parceiro deve estar equipado com o equipamento apropriado para o seu nível. Você pode tentar atrair um parceiro de uma particular raça, classe e tendência. A tendência do parceiro não pode ser oposta à sua em ambos os aspectos (Leal e Caótico, Bom e Mal), e você recebe penalidade de Liderança se você recrutar um parceiro de tendência diferente da sua.

Parceiros ganham XP da seguinte forma:

O parceiro não conta como um membro do grupo para determinar a XP do grupo.

Divida o nível do parceiro pelo seu nível.

Multiplique o resultado pelo total de XP que você ganhou e adicione esse valor ao total de XP do parceiro.

Se um parceiro ganhar XP o bastante para subir para um nível abaixo do seu, o parceiro não ganha o novo nível – seu total de XP passa a ser 1 menos a quantidade necessária para ele subir para o próximo nível.

Número de Seguidores por Nível: Você pode liderar até o máximo indicado de número de personagens de cada nível. Seguidores são similares a parceiros, exceto por eles serem, geralmente, PdMs de baixo nível. Por eles costumarem estar a 5 ou mais níveis abaixo de você, eles são raramente efetivos em combate.

Quantidade de Seguidores de Cada Nível

Valor de Liderança	Nível do Parceiro	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1 ou menos	–	–	–	–	–	–	–
2	1º	–	–	–	–	–	–
3	2º	–	–	–	–	–	–
4	3º	–	–	–	–	–	–
5	3º	–	–	–	–	–	–
6	4º	–	–	–	–	–	–
7	5º	–	–	–	–	–	–
8	5º	–	–	–	–	–	–
9	6º	–	–	–	–	–	–
10	7º	5	–	–	–	–	–
11	7º	6	–	–	–	–	–
12	8º	8	–	–	–	–	–
13	9º	10	1	–	–	–	–
14	10º	15	1	–	–	–	–
15	10º	20	2	1	–	–	–
16	11º	25	2	1	–	–	–
17	12º	30	3	1	1	–	–
18	12º	35	3	1	1	–	–
19	13º	40	4	2	1	1	–
20	14º	50	5	3	2	1	–
21	15º	60	6	3	2	1	1
22	15º	75	7	4	2	2	1
23	16º	90	9	5	3	2	1
24	17º	110	11	6	3	2	1
25+	17º	135	13	7	4	2	2

Seguidores não ganham experiência e nem ganham níveis. Quando você ganha um novo nível, entretanto, consulte a tabela para determinar se você adquiriu mais seguidores (alguns dos quais podem pertencer a níveis maiores que os antigos seguidores). Não consulte a tabela para ver se seu parceiro adquiriu níveis, uma vez que parceiros ganham sua própria experiência.

Lutar às Cegas [Combate]

O personagem foi treinado em combate corporal, mesmo sem enxergar seus oponentes.

Benefício: Em qualquer combate corporal, sempre que seu personagem não atingir um adversário devido à camuflagem, ele poderá realizar novamente a jogada de porcentagem (veja Camuflagem). Um atacante invisível não recebe nenhum bônus para atingir seu personagem em um combate corporal. Logo, o personagem não perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura e o atacante não recebe +2 de bônus em função da invisibilidade (veja a Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de

Ataque e a Tabela 8–6: Modificadores de Classe de Armadura). No entanto, os bônus da criatura invisível ainda se aplicam para ataques à distância.

Quando o personagem não conseguir enxergar, sofrerá apenas metade da penalidade no deslocamento. Geralmente, a escuridão e a baixa visibilidade reduzem o deslocamento para três quartos do normal, em vez de metade (veja a Tabela 9-4: Movimento Difícil).

Normal: Todos os modificadores regulares para jogadas de ataques provenientes de atacantes invisíveis (consulte a Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de Ataque) se aplicam normalmente e o personagem perde seu bônus de Destreza na CA. A redução de deslocamento em função da escuridão e baixa visibilidade (veja a Tabela 9-4: Movimento Difícil) também se aplica na totalidade.

Especial: O talento Lutar às Cegas não tem utilidade contra um personagem que está sob o efeito da magia piscar (veja a descrição da magia).

Maestria em Escudo [Combate]

Sua maestria com escudo permite que você lute com ele sem dificuldades.

Pré-requisitos: Ataque com escudo aprimorado, Proficiência em escudos, Pancada com escudo, Combater com duas armas, bônus base de ataque +11.

Benefício: Você não sofre nenhuma penalidade por lutar com duas armas, enquanto uma dessas armas for um escudo. Adicione o bônus mágico do seu escudo à jogadas de ataque e dano feitas com ele.

Maestria em Treinamento Arcano com Armadura [Combate]

Você aprimorou as habilidades de conjurar magias usando uma armadura.

Pré-requisitos: Treinamento arcano com armadura, Usar armaduras (médias), 7º nível de conjurador.

Benefício: Com uma ação rápida, reduza a chance de falha de magia arcana em 20% para qualquer magia conjurada nesta rodada. Este bônus substitui, e não acumula com o bônus garantido pelo talento Treinamento arcano com armadura.

Magia Natural

O personagem pode lançar magias enquanto estiver na forma selvagem.

Pré-requisitos: Sab 13, habilidade Forma Selvagem.

Benefício: Seu personagem é capaz de atender aos componentes gestuais e verbais de suas magias enquanto estiver na forma selvagem. Por exemplo, na forma de um falcão, um druida poderia usar seus guinchos e gestos com as garras para substituir os componentes verbais e gestuais de suas magias. O personagem também é capaz de utilizar qualquer componente material ou foco que possua, mesmo quando estes objetos estiverem ocultos sob a forma selvagem. Este talento não permite a ativação de itens mágicos que seu personagem não seria capaz de usar ou ativar enquanto estiver numa determinada forma e também não permite que ele consiga falar enquanto estiver na forma selvagem.

Magia Penetrante

As magias do conjurador são profundamente concentradas, atravessando a Resistência à Magia com mais facilidade.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas.

Magia Penetrante Maior

As magias do conjurador são excepcionalmente concentradas, atravessando a Resistência à Magia com mais facilidade que o normal.

Pré-requisito: Magia Penetrante.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. Este bônus se acumula com o modificador do talento Magia Penetrante (veja acima).

Magia Sem Gestos [Metamágico]

O personagem pode conjurar magias sem gesticular.

Benefício: Uma magia sem gestos pode ser conjurada sem o componente gestual exigido. As magias que não possuem componentes gestuais não são afetadas. Uma magia sem gestos ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Magia Silenciosa [Metamágico]

O personagem pode conjurar magias silenciosamente.

Benefício: Uma magia silenciosa pode ser conjurada sem o componente verbal exigido. As magias que não possuem componentes **verbais** não são afetadas. Uma magia silenciosa ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Especial: As magias de bardo não podem ser alteradas por esse talento metamágico.

Magias em Combate

Você é treinado para conjurar magias durante o combate.

Benefício: Você ganha +4 de bônus em testes de Identificar Magia feitos para conjurar uma magia ou habilidade similar a magia defensivamente ou enquanto estiver sendo agarrado.

Manobras Ágeis [Combate]

Você aprendeu a usar a rapidez no lugar da força ao realizar manobras de combate.

Benefício: Você pode adicionar seu modificador de destreza no lugar do modificador de força em testes de manobras de combate.

Mãos Leves

Você tem uma destreza manual excepcional.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de Operar Mecanismo e Prestidigitação. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Maximizar Magia [Metamágico]

O personagem pode lançar magias com efeitos máximos.

Benefício: Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma magia maximizada terão o resultado mais elevado possível. Uma magia maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta a quantidade máxima de alvos, etc., de acordo com a magia. Por exemplo, uma *bola de fogo* maximizada causaria 6 pontos de dano por nível de conjurador (até o limite de 60 pontos de dano no 10º nível). Os testes de resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. As magias sem variações aleatórias não são afetadas. Uma magia maximizada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

Uma magia potencializada e maximizada adquire os benefícios separadamente de cada talento: o resultado máximo, mais metade do resultado determinado normalmente. Uma *bola de fogo* maximizada e potencializada, conjurada por um mago de 15º nível, causaria 60 pontos de dano, mais metade de 10d6.

Mira Apurada [Combate]

Você pode mirar no ponto fraco da armadura do seu oponente.

Pré-requisitos: Des 19, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Certo, Tiro Preciso, bônus base de ataque +16.

Benefício: Com uma ação padrão, realize um único ataque a distância. O alvo não recebe o bônus da armadura, armadura natural, ou bônus de escudo na CA. Você não ganha os benefícios deste talento caso se mova nesta rodada.

Mira Mortal [Combate]

Você pode fazer ataques a distância excepcionalmente mortais, mirando em um ponto fraco do inimigo, ao custo de sua precisão.

Pré-requisitos: Des 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: Adicione um valor igual ao seu modificador de destreza (ou se bônus base de ataque, o que for menor) as suas rolagens de dano por uma rodada (adicionados ao modificador de dano normal provenientes de um alto valor de força). Subtrai o mesmo valor de sua jogada de ataque por uma rodada.

Mobilidade [Combate]

O personagem foi treinado para se esquivar entre os oponentes e evitar golpes.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra os ataques de oportunidade provocados quando ele entra ou sai de uma área ameaçada. Qualquer condição que faça o personagem perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) também eliminará os bônus de esquiva. Além disso, os bônus de esquiva (desse e o bônus racial dos anões para se esquivar de gigantes, por exemplo) são cumulativos, diferente da maioria dos outros modificadores do mesmo tipo.

Pancada com Escudo [Combate]

Na posição certa, seu escudo pode ser usado para arremessar oponentes longe.

Pré-requisitos: Ataque com escudo aprimorado, Proficiência com escudo, Combater com duas armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: Qualquer oponente acertado pela sua pancada com escudo também é alvo da manobra Encontração, substituído sua jogada de ataque pela manobra de combate. Esse Encontração não provoca ataques de oportunidade.

Oponentes que não possam se deslocar para trás devido a um muro ou outra superfície ficam caídos no chão após se deslocarem a distância máxima possível.

Perna de Cadeira Afiada [Combate]

Você pode transformar praticamente qualquer objeto em uma arma mortal.

Pré-requisito: Improvisação Surpreendente ou Arremessar qualquer coisa, bônus base de ataque +8.

Benefício: você não sofre nenhuma penalidade por usar uma arma improvisada. Aumente o dado de dano causado pela arma em um passo (por exemplo, 1d4 vira 1d6) até um máximo de 1d8 (2d6 para armas de duas mãos). A arma improvisada tem uma margem de ameaça igual a 19-20 com multiplicador x2.

Persuasivo

Você é treinado para influenciar atitudes e intimidar os outros.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de Diplomacia e Intimidar. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Pisotear [Combate]

O personagem foi treinado para usar sua montaria para derrubar os oponentes.

Pré-requisitos: 1 graduação Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: Quando seu personagem estiver montado e tentar atropelar um oponente, a vítima será incapaz de evitar o atacante. A montaria pode realizar um ataque (usando os cascos) contra qualquer criatura derrubada nesta manobra, recebendo +4 de bônus padrão nas jogadas de ataque contra adversários caídos (veja Atropelar).

Posição do Vendaval [Combate]

Seus movimentos erráticos tornam difícil para o oponente discernir sua localização exata.

Pré-requisitos: Des 15, Esquiva, bônus base de ataque +6.

Benefício: Se você se mover mais do que 1,5 metros nessa rodada, você ganha 20% de camuflagem por uma rodada contra ataques a distância.

Posição do Relâmpago [Combate]

Na velocidade que você se move é quase impossível para seus oponentes te acertarem.

Pré-requisitos: Des 17, Esquiva, Posição do Vendaval, bônus base de ataque +11.

Benefício: Se você usar duas ações de movimento ou uma ação de recuo, você ganha 50% de camuflagem durante uma rodada.

Potencializar Invocação

As criaturas invocadas pelo conjurador são mais poderosas que o normal.

Pré-requisito: Foco em Magia (Conjuração)

Benefício: As criaturas conjuradas pelo seu personagem através das magias *invocar* recebem +4 de bônus de aprimoramento em Força e Constituição enquanto a magia permanecer ativa.

Potencializar Magia [Metamágico]

O personagem pode lançar magias com efeitos maiores.

Benefício: Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma magia potencializada são aumentados em 50%. Uma magia potencializada causa 50% a mais de dano, cura 50% a mais de pontos de vida, afeta 50% a mais de alvos, etc., de acordo com a magia. Um *missil mágico* potencializado, por exemplo, causaria 50% a mais de dano (jogue um 1d4+l e multiplique o resultado por 1,5 para cada projétil). Os testes de resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. As magias sem variações aleatórias não são afetadas. Uma magia potencializada ocupa o lugar de uma magia dois níveis superiores.

Preparar Poção [Criação de Item]

O personagem é capaz de criar poções mágicas. As regras sobre poções são descritas no *Livro do Mestre*.

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem é capaz de criar uma poção com qualquer magia que ele conheça de 3º nível ou inferior. A magia deve possuir uma ou mais criaturas como alvo. Preparar uma poção exige 2 horas de trabalho se o preço base for 250 PO ou menos, do contrário será um dia e o criador determina o nível do item durante a fabricação. O nível da poção precisa variar entre o mínimo necessário para conjurar a magia adequada e o nível de conjurador do fabricante. O preço base de uma poção equivale ao nível da magia, multiplicado pelo nível do item e depois multiplicado por 50 PO. O preparo consome metade do preço de mercado em matéria-prima. Quando uma poção é criada, todas as escolhas necessárias durante a conjuração normal da magia são realizadas. A criatura que ingeri-la será o alvo da magia. Qualquer poção que armazene uma magia que exija componentes materiais de custo elevado também possuirá esse valor adicionado ao preço total. Além do custo proveniente do preço base, é necessário gastar o componente material no momento da criação.

Prontidão

Seus sentidos são mais aguçados que o normal, você percebe coisas que as outras pessoas podem deixar passar.

Benefício: Você ganha +2 de bônus em testes de Percepção e Sentir Motivação. Se você tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias o bônus se torna +4 para a perícia em questão.

Punho de Gorgon [Combate]

Com um golpe muito bem colocado, você pode deixar seu alvo indefeso.

Pré-requisitos: Ataque desarmado aprimorado, Estilo do Escorpião, bônus base de ataque +6.

Benefício: Com uma ação padrão, faça um único ataque desarmado. Se acertar você causa o dano normalmente e o alvo fica nocauteado até o fim da sua próxima rodada a menos que passe em um teste de Fortitude (CD 10 + ½ do nível do personagem + seu modificador de sabedoria). Este talento não surte efeito em alvos já nocauteados.

Rapidez de Recarga [Combate]

Escolha um tipo de besta (de mão, leve ou pesada). O personagem é capaz de recarregar as bestas do tipo selecionado com mais rapidez que o normal.

Pré-requisito: Usar a Arma selecionada.

Benefício: Seu personagem recarrega as bestas do tipo escolhido usando uma ação livre (para bestas de mão e leves) ou uma ação de movimento (no caso de bestas pesadas). Recarregar uma besta ainda provoca ataques de oportunidade. Caso selecione uma besta de mão ou leve, o personagem conseguirá utilizar sua quantidade normal de ataques quando usar uma ação de ataque total.

Normal: Um personagem sem esse talento precisa de uma ação de movimento para recarregar as bestas leve ou de mão, ou de uma ação de rodada completa para recarregar uma besta pesada.

Especial: O personagem pode adquirir Rapidez de Recarga diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Reflexos em Combate [Combate]

O personagem é capaz de reagir rápida e repetidamente contra os oponentes que baixam a própria guarda.

Benefício: Quando os oponentes se descuidam e baixam a guarda, o personagem poderá realizar uma quantidade de ataques de oportunidade equivalente ao seu modificador de Destreza. Um personagem com Destreza 15 teria um total de 3 ataques de oportunidade na mesma rodada – um ataque de oportunidade normal, mais dois em função de seu modificador de Destreza +2. Caso quatro goblins atravessassem a área ameaçada pelo personagem, ele conseguiria desferir um ataque de oportunidade contra três deles. No entanto, somente é possível executar um ataque de oportunidade em cada situação capaz de provocá-los. Com esse talento, ele conseguirá realizar ataques de oportunidade quando estiver surpreso.

Normal: Sem esse talento, um personagem somente consegue realizar um ataque de oportunidade a cada rodada e não será capaz de desferir ataques de oportunidade enquanto estiver surpreso.

Especial: Um ladino que selecione este talento não poderá usar a habilidade Oportunismo mais de uma vez por rodada.

Reflexos Rápidos

O personagem tem reflexos mais rápidos que o normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Reflexos.

Saque Rápido [Combate]

O personagem é capaz de sacar suas armas com uma velocidade estonteante.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Seu personagem pode sacar uma arma usando uma ação livre, em vez de uma ação de movimento. Ele é capaz de sacar uma arma oculta (veja a perícia Prestidigitação) usando uma ação de movimento. Um personagem com este talento consegue utilizar sua quantidade normal de ataques com armas de arremesso quando escolhe uma ação de ataque total.

Normal: Para um personagem sem este talento sacar uma arma, é necessário usar uma ação de movimento. Caso seu bônus base de ataque seja +1 ou superior, ele conseguirá prepará-la como uma ação livre, inclusa na sua ação de movimento da rodada. É preciso usar uma ação padrão para sacar uma arma escondida sem este talento.

Separar Aprimorado [Combate]

Você é treinado para danificar as armas dos seus inimigos.

Pré-requisito: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: Você não provoca ataques de oportunidade ao realizar a manobra separar. Além disso você recebe +2 nos testes de Separar.

Normal: Você provoca ataques de oportunidade quando realiza a manobra Separar.

Sucesso Decisivo Aprimorado [Combate]

Escolha um tipo de arma, como espada longa ou machado grande. O personagem consegue desferir golpes mais precisos com a arma selecionada.

Pré-requisitos: Usar a Arma, bônus base de ataque +8.

Benefício: Quando estiver usando a arma escolhida, sua margem e ameaça será dobrada. Por exemplo, a margem de ameaça da espada longa é 19-20 (dois números); para um personagem com o talento Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), a margem de ameaça da espada longa será 17-20 (quatro números).

Especial: O personagem pode adquirir Sucesso Decisivo Aprimorado diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Esse talento não se acumula com qualquer outro efeito que aumente de margem de ameaça de uma arma (como os efeitos da magia *lâmina afiada*).

Tiro Certoiro [Combate]

O personagem sabe realizar disparos com mais exatidão quando seu alvo está mais próximo.

Benefício: Seu personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos num raio de 9 m.

Tiro em Movimento [Combate]

Você pode se mover, disparar uma arma a distancia e se mover novamente antes de seu oponente reagir.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certoiro, bônus base de ataque +4.

Benefício: Com uma ação de rodada completa, você pode se mover com velocidade normal, e fazer um único ataque a distancia em qualquer ponto do seu movimento.

Normal: Você não pode se mover antes e depois do ataque.

Tiro Longo [Combate]

Você é mais preciso em tiros a distancia.

Pré-requisito: Tiro Certoiro.

Benefício: Você sofre apenas -1 de penalidade a cada incremento de distancia entre você e o alvo quando usar uma arma a distancia.

Normal: A penalidade é de -2 por incremento de distancia.

Tiro Múltiplo [Combate]

Você pode disparar múltiplas flechas contra um único alvo.

Pré-requisitos: Des 17, Tiro Preciso, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando realizar uma ação de ataque total com um arco, seu primeiro ataque dispara duas flechas. Se seu ataque acertar, ambas as flechas acertam. Aplique dano baseado em precisão apenas uma vez (como ataque furtivo) e um acerto decisivo causa dano apenas uma vez para esse ataque. Redução de dano e resistências se aplicam separadamente para cada flecha.

Tiro Preciso [Combate]

O personagem foi treinado para mirar e disparar no momento e locais exatos.

Pré-requisito: Tiro Certoiro.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar armas de ataque à distância contra oponentes engajados em combate corporal sem sofrer a penalidade padrão (-4).

Consulte Atirando ou Arremessando em Combate Corpo-a-Corpo.

Tiro Preciso Aprimorado [Combate]

Seus ataques à distância ignoram a cobertura e a camuflagem.

Pré-requisito: Des 19, Tiro Certoiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Os ataques à distância realizados pelo seu personagem ignoram o bônus na CA concedido por qualquer nível de cobertura inferior a total e qualquer chance de falha garantida pela camuflagem (exceto camuflagem total). A cobertura e a camuflagem totais ainda concedem seus benefícios normalmente contra esses ataques.

Normal: Sem esse talento, um personagem que dispare ou arremesse uma arma de ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra Agarrar precisará determinar aleatoriamente o combatente envolvido na manobra que foi atingido.

Tiro Rápido [Combate]

O personagem pode usar armas de ataque à distância com velocidade excepcional.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certoiro.

Benefício: Seu personagem recebe um ataque adicional com uma arma de ataque a distância. O disparo considera o bônus base de ataque mais elevado, mas cada disparo (inclusive o adicional) sofre -2 de penalidade. Esse talento só pode ser utilizado durante uma ação de ataque total.

Tolerância

O personagem é capaz de executar incríveis façanhas de resistência.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus em todos os testes (e testes de resistência) a seguir: testes de Natação para evitar dano por contusão, testes de Constituição para corridas, evitar o dano por contusão de uma marcha forçada, prender a respiração, evitar o dano por contusão devido a inanição ou desidratação

(veja o *Livro do Mestre*), testes de Fortitude para evitar o dano por contusão causado por ambientes frios ou quentes (veja o *Livro do Mestre*) e para evitar o dano por asfixia (veja o *Livro do Mestre*). Além disso, seu personagem consegue dormir usando armaduras leves ou médias sem ficar fatigado.

Normal: Quando um personagem sem esse talento dormir usando armaduras médias ou pesadas, ele ficará fatigado durante todo o dia seguinte.

Treinamento Arcano com Armadura [Combate]

Você aprendeu como conjurar magias enquanto usa uma armadura, diminuindo as chances de a magia falhar.

Pré-requisitos: Usar armaduras (leves), 3º nível de conjurador.

Benefício: Com uma ação rápida, reduza a chance de falha de magia arcana em 10% para qualquer magia conjurada nesta rodada.

Treinamento em combate defensivo [Combate]

Você foi treinado para se defender de uma grande variedade de manobras de combate.

Benefício: Adicione +4 a dificuldade para realizar uma manobra de combate contra você.

Trespassar [Combate]

Você pode golpear um inimigo adicional ao realizar um único ataque.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Com uma ação de rodada completa, faça um único ataque corpo-a-corpo contra um alvo a seu alcance. Caso você acerte, você causa dano normalmente e pode fazer um ataque adicional (com o mesmo bônus) contra um alvo que esteja ao lado do primeiro e dentro do alcance. Ambos os ataques são feitos com o maior bônus base de ataque. Você só pode fazer um único ataque por rodada com este talento.

Trespassar Aprimorado [Combate]

Você pode golpear um grande número de alvos com um único balanço de arma.

Pré-requisitos: For 13, Trespassar, Ataque poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: Com uma ação de rodada completa, faça um único ataque corpo-a-corpo contra um alvo a seu alcance. Caso você acerte, você causa dano normalmente e pode fazer um ataque adicional contra um alvo adjacente ao primeiro e que também esteja a seu alcance. Se você acertar você pode continuar a fazer ataques contra outros alvos adjacentes, enquanto eles estiverem

a seu alcance. Você não pode atacar um alvo mais de uma vez por rodada com esse talento.

Trocar Arma de Mão [Combate]

Com giros acrobáticos, você pode trocar suas armas de uma mão para outra.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com duas armas, Combater com duas armas aprimorado, bônus base de ataque +6.

Benefício: Após fazer todos os seus ataques com a arma na mão hábil, você pode trocar sua arma principal para a da mão inábil e fazer seus ataques usando essa arma na mão inábil.

Usar Arma Comum

Escolha um tipo de arma comum, como arco longo (consulte a Tabela 7-5: Armas, para obter uma relação das armas comuns). O personagem sabe combater com a arma selecionada. Use esse talento para aumentar a lista de armas que o personagem sabe usar (a relação das armas que o personagem sabe utilizar consta na descrição da sua classe).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com a arma escolhida.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: Os bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers sabem usar todas as armas comuns. Eles não precisam selecionar esse talento. O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que o escolher, ele se aplica a outra arma comum.

Quando um mago ou feiticeiro conjura a magia o *transformação de Tenser* sobre si, adquire esse talento para todas as armas comuns enquanto a magia permanecer ativa.

Usar Arma Exótica [Combate]

Escolha um tipo de arma exótica, como mangual atroz ou shuriken (consulte a Tabela 7-5: Armas, para obter uma relação das armas exóticas). O personagem sabe combater com a arma selecionada.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1 (e For 13 para espada bastarda e machado de guerra anão).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com a arma escolhida.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que o escolher, ele se aplica a outra arma exótica. Esse talento, quando aplicado à espada bastarda e ao machado de guerra anão, terá o pré-requisito adicional For 13.

Usar Arma Simples

O personagem sabe usar todas as variedades de armas simples em combate (consulte a Tabela 7-5: Armas, para obter uma relação das armas simples).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com qualquer arma simples.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: Todos os personagens, exceto druidas, monges, ladinos e magos, sabem usar todas as armas simples. Eles não precisam selecionar esse talento.

Quando um mago ou feiticeiro conjura a magia *a transformação de Tenser* sobre si, adquire esse talento para todas as armas simples enquanto a magia permanecer ativa.

Usar Armadura (Leve)

O personagem foi treinado para usar armaduras leves (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Benefício: Quando estiver usando qualquer armadura leve, a penalidade de armadura do equipamento somente afetará os testes de Equilíbrio, Escalar, Arte da

Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Acrobacia.

Normal: Se o personagem utiliza uma armadura, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade desta armadura nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

Especial: Todas as classes – exceto magos, feiticeiros e monges sabem usar armaduras leves. Eles não precisam selecionar esse talento.

Usar Armadura (Média)

O personagem foi treinado para usar armaduras médias (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Pré-requisito: Usar Armadura (leve),

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

Especial: Os guerreiros, bárbaros, paladinos, clérigos, druidas e bardos sabem usar armaduras médias. Eles não precisam selecionar esse talento.

Usar Armadura (Pesada)

O personagem foi treinado para usar armaduras pesadas (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Pré-requisito: Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

Especial: Os guerreiros, paladinos e clérigos sabem usar armaduras pesadas. Eles não precisam selecionar esse talento.

Usar Escudo

O personagem sabe usar escudos pequenos e grandes, assim como o broquel.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar escudos e sofrerá somente as penalidades padrão (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Normal: Se o personagem utiliza um escudo, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade armadura do escudo nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

Especial: Os bárbaros, bardos, clérigos, druidas, guerreiros, paladinos e rangers sabem usar qualquer escudo. Eles não precisam selecionar esse talento.

Usar Escudo de Corpo

O personagem sabe usar escudos de corpo.

Pré-requisito: Usar Escudos.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar escudos de corpo e sofrerá somente as penalidades padrão (veja a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Normal: Se o personagem utiliza um escudo, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade de armadura do escudo nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

Especial: Os guerreiros recebem Usar Escudo de Corpo automaticamente como um talento adicional. Eles não precisam selecioná-lo.

Visão Aterradora [Combate]

Suas habilidades com sua arma favorita podem assustar seus oponentes.

Pré-requisito: Foco em Arma.

Benefício: Enquanto portando a arma na qual você tem foco, você pode dar a seu adversário uma Visão Fascinante com uma ação de rodada completa. Faça um teste de Intimidar contra todos os alvos a 9 metros que possam vê-lo. Você pode fazer uma jogada de ataque no lugar do seu teste de Intimidar caso esse seja maior.

Vitalidade

Você é mais resistente que os outros.

Benefício: Você ganha +3 pontos de vida + 1 por dado de vida. Cada vez que você ganha um nível ou dado de vida, você ganha +1 ponto de vida.

Vontade de Ferro

A vontade do personagem é muito superior ao normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade.

COMBATE

Nos cantos selvagens do mundo, onde monstros dominam uma espada afiada ou um escudo inflexível é um meio de comunicação muito mais efetivo do que palavras. Combate é uma parte comum do *Pathfinder RPG* e as regras a seguir estão aqui para ajudar a explicar esse processo crucial.

COMO O COMBATE FUNCIONA

O combate é cíclico, todo mundo age em um turno em um ciclo de rodadas regulares. O combate segue a seguinte seqüência:

1. Cada combatente começa surpreendido (Flat-footed). Uma vez que um combatente realize sua ação, ele ou ela não estará mais surpreendido (flat-footed).

2. Determine quais personagens estão cientes de seus oponentes no começo da batalha. Caso alguns, mas não todos estejam cientes de seus oponentes, uma rodada surpresa acontece antes das rodadas regulares do combate começarem. Os combatentes que estiverem cientes dos seus oponentes podem agir nessa rodada surpresa, então eles rolam iniciativa. Na ordem de iniciativa (maior para o menor), os combatentes que começaram a batalha cientes de seus oponentes podem cada um realizar uma ação (seja ela uma ação padrão ou uma ação de movimento) durante a rodada surpresa. Combatentes que não estejam cientes não ganham direito a uma ação na rodada surpresa. Caso ninguém ou todos comecem as batalhas cientes dos oponentes a rodada surpresa não acontece.

3. Combatentes que ainda não tenham rolado iniciativa o fazem agora. Assim todos os combatentes estarão prontos para começar sua primeira rodada regular de combate.

4. Combatentes agem na ordem de iniciativa (maior para o menor)

5. Quando todos tiverem tido seu turno, o combatente com a maior iniciativa age novamente, e os passos 4 e 5 se repetem até o final do combate.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

Essa seção resume as estatísticas que determinam sucesso em um combate, e os detalhes de como usá-las.

Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque representa uma tentativa de golpear seu oponente durante o seu turno na rodada. Quando você faz uma jogada de ataque, você rola um d20 e adiciona seu bônus de ataque (outros modificadores podem se aplicar a essa

jogada). Se o seu resultado igualar ou superar a Classe de Armadura do alvo, você acerta e causa dano.

Erros e acertos automáticos: Caso você role um resultado 1 natural no dado (o d20 fica com o 1 para cima) em uma jogada de ataque você sempre errará. Um 20 natural (o d20 mostra um 20) você sempre acertará. Um 20 natural também é uma ameaça – um possível sucesso decisivo.

Bônus de ataque

Seu bônus de ataque com uma arma corporal é:

Bônus base de ataque + modificador de força + modificador de tamanho.

Com uma arma de ataque a distancia seu bônus de ataque é:

Bônus base de ataque + modificador de destreza + modificador de tamanho + penalidade por distancia.

Tamanho	Modificador de tamanho
Colossal	-8
Imenso	-4
Enorme	-2
Grande	-1
Médio	0
Pequeno	+1
Miúdo	+2
Diminuto	+4
Minúsculo	+8

Dano

Quando seu ataque é bem sucedido, você causa dano. O tipo de arma utilizada determina a quantidade de dano que você causa. Efeitos que modificam o dano da arma se aplicam a golpes desarmados e as armas naturais de algumas criaturas.

O dano é reduzido dos pontos de vida atuais do alvo.

Dano mínimo: Se uma penalidade reduz o resultado do dano a menos de 1, o golpe ainda causara 1 ponto de dano.

Bônus de força: Quando você acerta um golpe com uma arma de combate corporal ou uma arma de arremesso, incluindo uma funda, adicione seu modificador de força ao resultado do dano. Uma penalidade na força, mas não um bônus também se aplica a ataques feitos com um arco que não seja um arco composto.

Arma na mão inábil: Quando você causa dano com uma arma na sua mão inábil, você adiciona apenas ½ do seu modificador de força.

Empunhando uma arma com as duas mãos: Quando você causa dano com uma arma que você esteja usando com as duas mãos, você adiciona 1,5x seu modificador de força. Você não ganha esse bônus de força caso esteja usando uma arma leve com as duas mãos.

Multiplicando o dano: Algumas vezes você multiplica o dano por causa de algum fator, tal como um sucesso decisivo. Jogue o dano (com todos os multiplicadores) varias vezes e some os resultados.

Nota: Quando você multiplica o dano mais de uma vez, cada multiplicador é aplicado sobre o dano original e não multiplicados um sobre o outro.

Exceção: Dano proveniente de dados extras que não sejam o normal da arma nunca serão multiplicados.

Dano em Habilidade: Certas criaturas e efeitos mágicos podem causar dano permanente ou temporário nas habilidades (redução de um valor de habilidade).

Classe de Armadura

Sua classe de armadura (CA) representa o quão difícil é para seus oponentes acertarem um bom golpe que cause algum dano em você. É o resultado que um oponente precisa obter na sua jogada de ataque para acertá-lo. Sua CA é igual ao seguinte:

10 + Bônus de armadura + bônus de escudo + modificador de destreza + modificador de tamanho.

Note que a armadura limita seu bônus de destreza, então se você estiver usando uma armadura, você pode não estar apto a utilizar todo o seu bônus de destreza na sua armadura.

Em alguns casos você não pode usar seu bônus de destreza (caso você tenha um). Se você não pode reagir a um golpe, então você não pode usar seu bônus de destreza na CA. (Se você não tem um bônus de destreza nada acontece.)

Outros modificadores: Muitos outros fatores modificam sua CA.

Bônus de melhoria: bônus de melhoria tornam sua armadura melhor.

Bônus de deflexão: Efeitos mágicos de deflexão te protegem de ataques e melhoram sua CA.

Armadura Natural: Armadura natural melhora sua CA.

Bônus de esquiva: Alguns outros bônus de CA representam tentativas concretas de evitar o golpe. Esses bônus são chamados de bônus de esquiva. Qualquer situação que negue a você seu bônus de

destreza também nega seu bônus de esquiva. (usar armadura no entanto não limita esses bônus da mesma forma que limita seu bônus de destreza na CA.) Diferente da maioria dos outros bônus, bônus de esquiva se acumulam uns aos outros.

Ataques de toque: Alguns ataques desconsideram a armadura, incluindo escudos e bônus de armadura natural. Nesses casos, o atacante faz uma jogada de ataque de toque (a distancia ou corporal). Quando você é alvo de um ataque de toque, seu bônus de CA não inclui qualquer bônus de armadura, bônus de escudo ou bônus de armadura natural. Todos os outros modificadores, tais como o seu tamanho, modificador de destreza, e bônus de deflexão (caso existam) se aplicam normalmente.

Pontos de Vida

Quando seus pontos de vida totais chegam a 0, você estará incapacitado. Quando eles alcançam -1 você estará morrendo. Quando eles chegam a -10 (ou a um valor negativo igual ao seu valor de constituição, o que for menor), você estará morto. Veja Ferimentos e morrendo para mais informação.

Deslocamento

Seu deslocamento diz quão longe você pode se mover em uma rodada e ainda fazer algo, tal como atacar, conjurar uma magia. Seu deslocamento depende principalmente da sua raça e do tipo de armadura que você está usando.

Anões gnomos e Halflings têm um deslocamento de 6 metros (4 quadrados), ou 4,5m (3 quadrados) quando usando armaduras medias ou pesadas (exceto por anões, que tem um deslocamento de 6m usando qualquer armadura.

Humanos, elfos, Meio-Elfos e Meio-Orcs tem um deslocamento de 9 metros (6 quadrados), ou 6 metros (4 quadrados) usando armaduras medias ou pesadas.

Se você usar duas ações de movimento em uma rodada (algumas vezes chamada de ação de movimento dobrado) você pode se mover até o dobro do seu deslocamento. Se você gastar uma rodada inteira para correr, então você pode se mover o quádruplo do seu deslocamento (ou o triplo se estiver com uma armadura pesada).

Testes de Resistência

Geralmente, quando você é alvo de um ataque mágico ou incomum, você ganha direito a um teste de resistência para evitar ou reduzir o efeito. Assim como em uma jogada de ataque, um teste de resistência é uma jogada de um d20 mais um bônus

baseado na sua classe, nível e valor de habilidade. Seu modificador de teste de resistência é:

Bônus base de resistência + modificador de habilidade.

Tipos de teste de resistência: Os três tipos de testes de Resistência são Fortitude, reflexos e vontade:

Fortitude: Fortitude mede a sua habilidade de permanecer em pé enquanto sobre punição física ou ataques contra a sua saúde e vitalidade. Aplique seu modificador de constituição aos testes de Fortitude.

Reflexos: Reflexo mede a sua habilidade de se esquivar de efeitos de área. Aplique seu modificador de destreza aos testes de reflexos.

Vontade: Vontade mede sua Resistência a influencia mental assim como muitos efeitos mágicos. Aplique seu modificador de sabedoria aos testes de vontade.

Dificuldade do teste de resistência: A CD para o teste é determinada pelo próprio ataque.

Sucesso e falha automática: Um 1 natural (o d20 rola 1) em um teste de Resistência sempre será uma falha (e pode causar dano a algum objeto exposto; veja *sobrevivência de itens*, um 20 natural sempre será um sucesso.

Ataques de Oportunidade

Algumas vezes um combatente deixa sua guarda baixa no combate corporal. Nesse caso, os combatentes próximos a ele podem tomar vantagem devido a esse descuido e ganharem um ataque extra. Esses ataques extras ganhos nessas condições são chamados ataques de oportunidade.

Quadrados ameaçados: Você ameaça todos os quadrados que você seja capaz de fazer um ataque corporal, mesmo que não seja sua ação. Geralmente isso significa todos os quadrados adjacentes ao espaço que você ocupa (incluindo aqueles na diagonal). Um inimigo que realize certas ações enquanto dentro de um quadrado ameaçado provoca um ataque de oportunidade de você. Caso você esteja desarmado, normalmente não ameaçará qualquer quadrado e assim não poderá fazer ataques de oportunidade.

Armas com alcance incomum: A maior parte das criaturas médias ou pequenas alcançam apenas 1,5m. Isso significa que elas só podem fazer ataques contra criaturas até um Máximo de 1,5m distantes delas (1 quadrado). No entanto, criaturas pequenas e médias empunhando armas com alcance maior ameaçam mais quadrados do que uma criatura típica. Adicionalmente a maior parte das criaturas com uma categoria de tamanho maior do que média tem um alcance natura de 1,5m ou mais.

Provocando ataques de oportunidade: Dois tipos de ações podem provocar ataques de oportunidade: mover-se para fora de um quadrado ameaçado ou realizar qualquer ação dentro de um quadrado ameaçado.

Movendo-se: Mover-se para fora de um quadrado ameaçado normalmente provoca um ataque de oportunidade de qualquer oponente ameaçando aquele quadrado. Existem duas formas mais comuns de se evitar tal ataque, o passo de 1,5m e a ação de retirada (veja abaixo).

Realizando uma ação: Algumas ações quando realizadas em um quadrado ameaçado provocam ataques de oportunidade enquanto sua atenção é focada em outro lugar que não na batalha. A tabela: Ações em combate mostram muitas ações que provocam ataques de oportunidade.

Lembre-se que mesmo ações que normalmente provocam ataques de oportunidade podem ter exceções a essa regra.

Realizando um ataque de oportunidade: Um ataque de oportunidade é um único ataque corporal, e você pode fazer apenas um por rodada. Você não precisa fazer um ataque de oportunidade caso não queira.

Um personagem experiente ganha ataques corporais adicionais (usando a ação de rodada completa), mas com um bônus de ataque menor. No entanto seus ataques de oportunidade são feitos com seu bônus de ataque normal, mesmo que você já tenha atacado naquela rodada.

Um ataque de oportunidade interrompe a seqüência natural de ações na rodada. Se um ataque de oportunidade é provocado, resolva-o imediatamente e então continue a rodada normalmente.

Reflexos de combate e ataques de oportunidade adicionais:

Se você tiver o talento reflexos de combate, você pode adicionar o seu modificador de destreza ao número de ataques de oportunidade que pode fazer em uma rodada. Esse talento não permite que você

Nota dos criadores: BMC

Um número de ações especiais que você pode realizar em um combate funcionam todas com a mesma fórmula básica. Essa mudança fez com que elas se tornassem mais simples e acelerou o combate. No geral, essas regras também tornaram realizar essas ações um pouco mais difícil do que eram anteriormente nas regras da 3.5. Nós também removemos as jogadas opostas para essas manobras na maior parte das vezes pelos mesmos motivos.

faça mais de um ataque por oportunidade, mas se o mesmo oponente provocar dois ataques de oportunidade de você, você poderá fazer dois ataques de oportunidade separados (já que cada um representa uma oportunidade diferente). Mover-se para fora de mais de um quadrado ameaçado pelo mesmo oponente não conta como mais de uma oportunidade para aquele oponente. Todos os ataques são feitos com seu bônus de ataque total.

AÇÕES EM COMBATE

A Rodada de Combate

Cada rodada representa 6 segundos dentro do mundo de jogo. Uma rodada apresenta uma oportunidade para cada personagem se envolver em uma situação de combate e realizar uma ação.

Cada rodada começa ativamente com o personagem com a maior iniciativa e então segue na ordem. Quando o turno de um personagem chega na seqüência de iniciativa, aquele personagem realiza todas as suas ações permitidas. (para exceções veja ataques de oportunidade e ações especiais de iniciativa).

Para quase todos os propósitos, não existe nenhuma relevância no termino ou começo de uma nova rodada. Uma rodada pode ser a seqüência do jogo começando com o primeiro personagem a agir e acabando com o ultimo deles, mas isso normalmente significa que é a passagem de tempo de 1 rodada para a mesma iniciativa na próxima rodada. Efeitos que duram certo numero de rodadas acabam no momento anterior a mesma iniciativa na qual a contagem se iniciou.

Tipos de Ações

Um tipo de ação te diz essencialmente quanto tempo a ação demora para ser executada (dentro de uma visão de rodadas de combate com duração de 6 segundos) e como o movimento é tratado. Existem 5 tipos de ações: ações padrões, ações de movimento, ações de rodada completa, ações rápidas, e ações livres.

Em uma rodada normal, você pode realizar uma ação padrão e uma ação de movimento, ou você pode realizar uma ação de rodada completa. Você também pode realizar uma ação rápida e uma ou mais ações livres. Você sempre pode se usar uma ação de movimento no lugar de uma ação padrão.

Em algumas situações (como em uma rodada surpresa), você pode estar limitado a realizar apenas uma ação de movimento ou uma ação padrão.

Ação padrão: Uma ação padrão permite que você faça algo, mais comumente um ataque ou

conjurar uma magia. Veja a tabela: ações em combate para outras ações padrão.

Ação de movimento: Uma ação de movimento permite que você se mova o seu deslocamento ou realize uma ação que precise de uma quantidade de tempo semelhante. Veja a tabela ações em combate.

Você pode realizar uma ação de movimento no lugar de uma ação padrão. Se você não se mover nenhuma distancia real em uma rodada (comumente por que você trocou sua ação de movimento por uma ou mais ações equivalentes), você pode realizar um passo de 1,5m antes, durante ou após a sua ação.

Ação de rodada completa: Uma ação de rodada completa consome todos os seus esforços durante uma rodada. O único movimento que você pode fazer durante uma ação de rodada completa é um passo de 1,5m antes, durante ou depois da ação. Você também pode realizar ações livres ou ações rápidas (veja abaixo). Algumas ações de rodada completa não permitem que você de um passo de 1,5m.

Algumas ações de rodada completa podem ser tomadas como ações padrões, mas apenas em situações que você esteja limitado a realizar apenas ações padrões durante sua rodada. A descrição de ações específicas, abaixo, detalham quais ações permitem essa opção.

Ações livres: Ações livres consomem um período de tempo e esforço muito pequeno. Você pode realizar uma ou mais ações livres enquanto faz outras ações normalmente. No entanto, existem alguns limites razoáveis do que você realmente pode fazer livremente que ficam a cargo do mestre.

Ação rápida: Uma ação rápida consome um período de tempo muito curto, mas representa um gasto de esforço e energia maior do que uma ação livre. Você pode realizar apenas uma ação livre por rodada.

Ação imediata: Uma ação imediata é uma ação muito parecida com uma ação livre, mas pode ser realizada a qualquer momento, mesmo que não seja sua rodada.

Não é uma ação: Algumas atividades são tão pequenas que não são nem mesmo consideradas como uma ação livre. Elas literalmente não tomam qualquer tempo para serem realizadas e são consideradas parte de outra ação qualquer.

Atividade restrita: Em algumas situações, você pode ser incapaz de realizar uma ação de rodada completa. Em tais casos você esta restrito a realizar apenas uma ação padrão ou uma ação de movimento (mais as ações livres). Você não pode realizar uma ação de rodada completa (ainda que possa começar ou completar uma ação de rodada

completa usando uma ação padrão como visto abaixo).

Ações Padrão

A maior parte das ações que um personagem realize, com exceção das ações de movimento, caem nessa categoria.

Ataque

Fazer um ataque é uma ação padrão.

Ataques corporais: Com uma arma de combate corporal, você pode golpear qualquer oponente a 1,5m. (oponentes a 1,5m de você são considerados adjacentes). Algumas armas de combate corpo-a-corpo possuem alcance como indicado em suas descrições. Com uma arma típica de alcance, você pode golpear oponentes a 3m de distância, mas você não pode golpear oponentes adjacentes (aqueles a 1,5m).

Ataques desarmados: Golpear um oponente para causar dano com seus punhos, chutes e cabeçadas é muito semelhante a atacar com uma arma de combate corporal exceto pelo seguinte:

Ataques de oportunidade: atacar desarmado provoca ataques de oportunidade do personagem que está sendo atacado, desde que ele esteja armado. O ataque de oportunidade é realizado antes do seu ataque. Um ataque desarmado não provoca ataques de oportunidade dos outros inimigos, nem provocara um ataque desarmado de um oponente desarmado. Um oponente desarmado não pode realizar ataques de oportunidade (mas veja ataque desarmados “armados” abaixo).

Ataques desarmados “armados”: os ataques desarmados de alguns personagens ou criaturas contam como ataques armados. Um monge, um personagem com o talento ataque desarmado aprimorado, um conjurador realizando um ataque de toque como parte de uma magia, e uma criatura com armas naturais contam todos como se estivessem armados.

Perceba que estar armados contam para ambos, ataque e defesa (o personagem pode fazer ataques de oportunidade).

Dano de um ataque desarmado: Um golpe desarmado de um personagem médio causa 1d3 pontos de dano (mais o modificador de força). Um personagem pequeno desarmado causa 1d2 pontos de dano enquanto uma criatura grande causa 1d4 pontos de dano com seu ataque desarmado.

Todo dano de um ataque desarmado conta como dano não letal.

Ataques desarmados contam como armas leves (para o propósito de penalidades com duas armas e assim por diante)

Causando dano letal: Você pode especificar que seu ataque desarmado causara dano letal antes de fazer a jogada de ataque, mas você sofre uma penalidade de -4 na sua jogada de ataque. Caso você tenha o talento ataque desarmado aprimorado, você pode causar dano letal sem sofrer a penalidade na jogada de ataque.

Ataques a distancia: Com armas de ataque a distancia, você pode atirar ou arremessar em qualquer oponente dentro da linha de visão e do alcance Maximo da arma. O alcance Maximo de uma arma de arremesso é cinco vezes o incremento de distancia da arma. Para armas de projétil, esse alcance é igual a dez vezes o incremento. Algumas armas de ataque a distancia possuem alcance Maximo menor como especificado em suas descrições.

Ação Padrão	Ataque de Oportunidade¹
Ataque (Corpo a corpo)	Não
Ataque (Distância)	Sim
Ataque (Desarmado)	Sim
Ativar um item mágico que não seja poção ou óleo	Não
Prestar Auxílio	Talvez ²
Conjurar uma magia (tempo de execução 1 rodada padrão)	Sim
Canalizar Energia	Não
Concentrar para manter uma magia ativa	Não
Cancelar uma magia	Não
Sacar uma arma oculta (veja a perícia Prestidigitação)	Não
Beber uma poção ou aplicar um óleo	Sim
Sair de um Agarrar	Não
Finta	Não
Acender uma tocha com um fósforo	Sim
Reduzir Resistência a Magia	Não
Fazer um amigo morrendo estabilizar (veja a perícia Cura)	Sim
Ler um pergaminho	Sim
Preparar (provocando uma ação padrão)	Não
Defesa Total	Não
Usar habilidade extraordinária	Não
Usar perícia que usa 1 ação	Geralmente
Usar habilidade similar a magia	Sim
Usar habilidade sobrenatural	Não
Ação de Movimento	Ataque de Oportunidade¹
Movimento	Sim
Controlar uma montaria amedrontada	Sim
Direcionar ou redirecionar uma magia ativa	Não
Desembainhar uma arma ³	Não
Carregar uma besta de mão ou besta leve	Sim
Abrir ou fechar uma porta	Não
Montar um cavalo ou desmontar	Não
Mover um objeto pesado	Sim
Pegar um item	Sim
Embainhar uma arma	Sim
Levantar-se do chão	Sim
Preparar ou soltar um escudo ³	Não
Pegar um item guardado	Sim
Ação de Rodada Completa	Ataque de Oportunidade¹
Ataque total	Não
Investida ⁴	Não
Desferir golpe de misericórdia	Sim
Escapar de uma rede	Sim
Extinguir chamas	Não
Acender uma tocha	Sim

Carregar uma besta pesada ou de repetição	Sim
Travar ou destravar arma na manopla de segurança	Sim
Preparar para arremessar projétil de área	Sim
Correr	Sim
Usar perícia que usa 1 rodada	Geralmente
Usar magia de toque em até 6 amigos	Sim
Recuar ⁴	Não
Ação Livre	Ataque de Oportunidade¹
Cessar concentração em uma magia	Não
Soltar um item	Não
Deitar no chão	Não
Preparar componentes de magia para conjurar uma magia ⁵	Não
Falar	Não
Ação Rápida	Ataque de Oportunidade¹
Conjurar uma magia acelerada	Não
Ação Imediata	Ataque de Oportunidade¹
Conjurar <i>Queda Suave</i>	Não
Sem Ação	Ataque de Oportunidade¹
Adiar	Não
Passo de 1,5 m	Não
Tipos de Ações Variadas	Ataque de Oportunidade¹
Realizar uma manobra em combate ⁶	Sim
Usar um Talento ⁷	Varia

¹ Independentemente da ação, se você sair de um quadrado ameaçado, você costuma provocar um ataque de oportunidade. Esta coluna indica se a ação sua, sem se mover, provoca um ataque de oportunidade.

² Se você ajuda alguém realizando uma ação que normalmente provoca um ataque de oportunidade, então, o ato de ajudar outro, provoca um ataque de oportunidade também.

³ Se você tem um bônus base de ataque de +1 ou maior, você pode combinar uma destas ações, com um movimento regular. Se você tem o talento Combater com Duas Armas, você pode desembainhar duas armas leves ou armas de uma mão no mesmo tempo que normalmente o obrigaria a desembainhar uma.

⁴ Pode ser tomada como uma ação padrão, se você estiver limitado a apenas uma única ação em uma rodada.

⁵ A menos que o componente seja um item grande ou de difícil manuseio.

⁶ Algumas manobras de combate substituem um ataque corpo a corpo, não uma ação. Como os ataques corpo a corpo, eles podem ser usados uma vez em uma ação de ataque ou investida, uma ou mais vezes em uma ação de ataque total, ou mesmo como um ataque de oportunidade. Outros são usados como uma ação separada.

⁷ A descrição do talento define seus efeitos.

Jogadas de ataque: Uma jogada de ataque representa uma tentativa de golpear seu oponente. Sua jogada de ataque é 1d20 + seu bônus de ataque com a arma que você está usando. Caso o resultado seja no mínimo tão alto quanto a CA do alvo, então você acerta e causa dano.

Acertos e erros automáticos: Um 1 natural na jogada de ataque sempre será um erro. Um 20 natural sempre será um acerto. Um 20 natural também será uma ameaça de sucesso decisivo.

Jogada de dano: Caso a jogada de ataque resulte em um valor igual ou maior do que a CA do alvo, o ataque acerta e você causa dano. Jogue o dano apropriado para a arma. O resultado do Dano é reduzido dos pontos de vida atual do alvo.

Ataques múltiplos: Um personagem que faça mais de um ataque por rodada precisa usar uma ação de ataque total (veja ações de rodada completa) para realizar mais de um ataque.

Atirando ou arremessando em combate corporal: Se você disparar ou arremessar uma arma de combate a distância em um alvo engajado em combate corporal com um aliado, você sofre -4 de penalidade na sua jogada de ataque. Dois personagens estarão engajados em combate corporal se seus inimigos estiverem ameaçando uns aos outros. (Um alvo inconsciente ou imobilizado de alguma forma não é considerado engajado a menos que ele esteja sendo realmente atacado).

Se o seu alvo (ou parte de um alvo que você esteja mirando, caso ele seja um alvo grande) estiver a no mínimo 3 m longe do seu aliado mais próximo. Se seu alvo pertencer a uma categoria de tamanho dois passos acima do seu aliado engajado em combate com ele a penalidade será reduzida em -2. Não existe penalidade por disparar contra uma criatura que seja três categorias de tamanho maior do que o seu aliado engajado em combate com ela.

Tiro preciso: Se você tem o talento tiro preciso, você não sofre essa penalidade.

Lutando defensivamente como uma ação padrão: Você pode escolher lutar defensivamente quando atacando. Se você escolher fazê-lo sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque dessa rodada e ganha +2 de bônus de esquiva na armadura na mesma rodada.

Sucessos decisivos: Quando você faz uma jogada de ataque e rola um 20 natural, você acerta independente do valor de armadura do seu alvo, e você conseguiu uma ameaça de decisivo. O golpe pode ser um sucesso decisivo (ou decisivo). Para descobrir isso faça imediatamente uma nova jogada de ataque com os mesmos modificadores de ataque da rodada que provocou a ameaça. Se a jogada também resultar em um acerto contra a armadura

do alvo, seu golpe original se tornara um decisivo (o golpe só precisa acertar não precisa ser um 20 novamente). Se a jogada critica errar, então seu golpe causara dano normal.

Um sucesso decisivo significa que você jogara o dano mais de uma vez, com todos os seus bônus normais, e somara todas as jogadas. A menos que especificado o contrario a margem de ameaça para um sucesso decisivo em uma jogada de ataque é 20, e o multiplicador é x2.

Exceção: Dano extra acima do dano normal da arma não é multiplicado quando você acerta um sucesso decisivo. (isso normalmente significa qualquer dado extra que não conte na descrição da arma, como ataques furtivos ou vindos de habilidades mágicas da arma).

Margem de ameaça maior: Em alguns casos sua margem de ameaça é maior do que 20. Isso significa que você pode conseguir uma ameaça com um resultado menor. Em tais casos, uma jogada menor do que 20 não é um sucesso automático. Qualquer jogada de ataque que não resulte em um acerto não é uma ameaça.

Multiplicador aprimorado: algumas armas causam mais do que o dobro do dano em um sucesso decisivo.

Magias e sucessos decisivos: Uma magia que necessite de uma jogada de ataque pode ter um sucesso decisivo, uma que não exija, não pode.

Ativando item mágico

Muitos itens mágicos não precisam ser ativados. Certos itens, no entanto, precisam ser ativados especialmente poções, pergaminhos, varinhas, bastões e cajados. Ativar um item mágico é uma ação padrão (a menos que a descrição do item indique o contrario).

Itens como complemento de magia: ativar um item é o equivalente a conjurar uma magia. Requer concentração e provoca ataques de oportunidade. Você perdera a magia se sua concentração for quebrada, e pode tentar ativar o item enquanto na defensiva assim como quando conjura uma magia.

Itens de gatilho, palavra de comando ou ativados pelo uso: ativar qualquer um desses itens não necessita concentração e não provoca ataques de oportunidade.

Conjurando uma magia

A maioria das magias precisa de uma ação padrão para ser conjurada. Você pode conjurar uma magia antes ou depois de realizar uma ação de movimento.

Nota: Você mantém seu bônus de destreza na armadura enquanto conjura uma magia.

Componentes mágicos: para conjurar uma magia com um componente verbal (V) o personagem precisa ser capaz de falar com a voz firme. Caso você esteja com problemas para falar ou esteja dentro de uma área da magia *silencio*, você não poderá conjurar tal magia. Um conjurador surdo tem uma chance de 20% de falhar na conjuração de uma magia que possua um componente verbal.

Para conjurar uma magia com um componente somático (S), você precisa ser capaz de gesticular livremente com no mínimo uma Mão. Você não pode conjurar uma magia desse tipo quando estiver preso, agarrado ou com ambas as mãos ocupadas.

Para conjurar uma magia com componente material (M), foco (F) ou foco divino (FD), você precisa ter os materiais apropriados como descrito na magia. A menos que tais materiais sejam elaborados, prepará-los é uma ação livre. Para componentes materiais e focos cujo custo não esteja listado, você pode assumir que os possui caso tenha sua bolsa de componentes de magia.

Concentração: Você precisa se concentrar para conjurar uma magia. Se você não pode se concentrar então não pode conjurar a magia. Se você começar a conjurar uma magia, mas algo interferir com a sua concentração você precisará fazer um teste de Arte da Magia ou perderá a magia. A CD do teste depende do que está atrapalhando sua concentração (veja a perícia Arte da Magia [Spellcraft]). Se você falhar a magia fracassa e não tem nenhum efeito. Se você prepara magias, ela será perdida. Se você pode conjurar magias a vontade ela será eliminada do seu limite diário mesmo que não tenha sido conjurada com sucesso.

Concentrando para manter uma magia: Algumas magias requerem concentração contínua para serem mantidas. Concentrar-se para manter uma magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Qualquer coisa que possa quebrar sua concentração enquanto conjura a magia pode impedi-lo de manter a concentração para manter a magia. Se sua concentração for quebrada a magia acaba.

Tempo de conjuração: A maior parte das magias tem um tempo de conjuração de 1 ação padrão. Uma magia conjurada assim tem seu efeito visto imediatamente.

Ataques de oportunidade: Geralmente, se você está conjurando uma magia, você provoca ataques de oportunidade de um inimigo que esteja ameaçando seu quadrado. Se você sofrer dano de um ataque de oportunidade deve fazer um teste de Arte da Magia (CD 10 + pontos de dano sofrido + nível da magia) ou perderá a magia. Magias que

precisem apenas de uma ação livre para serem conjuradas não provocam ataques de oportunidade.

Conjurando na defensiva: Conjurando uma magia na defensiva não provoca ataques de oportunidade. No entanto, requer um teste de Arte da Magia (CD 15 + nível da magia) para ser conjurada. Uma falha significa que você perdeu a magia.

Magias de toque em combate: Muitas magias possuem um alcance de toque. Para usar tais magias, você deve conjurar a magia e então tocar o alvo, seja na mesma rodada ou a qualquer momento depois. Na mesma rodada que você conjura a magia, você também pode tentar tocar o alvo. Você pode realizar seu movimento após conjurar a magia, antes de tocar o alvo ou entre conjurar a magia e tocar o alvo. Você pode tocar automaticamente um aliado ou usar uma magia em si mesmo, mas tocar um oponente precisa de uma jogada de ataque.

Ataques de toque: Tocar um oponente com uma magia de toque é considerado um ataque armado assim não provoca ataques de oportunidade. O ato de conjurar a magia, no entanto provoca ataques de oportunidade normalmente. Um ataque de toque pode ser de duas formas, ataques de toque corporais ou ataques de toque a distância. Você pode conseguir sucessos decisivos com ambos os tipos de ataque. A CA do seu oponente contra um ataque de toque não inclui nenhum bônus de armadura, bônus de escudo ou bônus de armadura natural. O modificador de tamanho, modificador de destreza e modificador de deflexão se aplicam normalmente.

Segurando a conjuração: Se você não descarregar uma magia na rodada em que você a conjura, você pode segurá-la por tempo indefinido. Você pode continuar a fazer ataques de toque rodada após rodada. Você pode tocar um aliado com uma ação padrão ou até 6 aliados com uma ação de rodada completa. Se você tocar qualquer coisa ou qualquer um enquanto segurando a magia, mesmo que sem intenção, a magia será descarregada. Se você conjurar outra magia, a magia de toque se dissipa. Como alternativa você pode fazer um ataque desarmado normal (ou um ataque com uma arma natural) enquanto segurando a magia. Nesse caso, você não será considerado armado e provocará ataques de oportunidade para o ataque normalmente. Se o seu ataque desarmado ou natural não provocar ataques de oportunidade esse ataque também não o fará. Se o ataque acertar, você causa o dano normal para o seu ataque desarmado ou com arma natural e a magia será descarregada. Se o ataque errar, você ainda estará segurando a carga da magia.

Dissipando uma magia: Dissipar uma magia ativa é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Começando Uma Ação de Rodada Completa

Você pode começar uma ação de rodada completa com uma ação padrão o que permite que você complete a ação na sua próxima rodada usando outra ação padrão. Você não pode usar essa ação para começar ou completar uma ação de ataque total, investida, corrida ou retirada.

Defesa Total

Você pode se defender com uma ação padrão. Você ganha +4 de bônus de esquiva na armadura por uma rodada. Sua CA aumenta no começo dessa ação. Você não pode combinar defesa total com lugar defensivamente ou se beneficiar do talento especialização em combate (já que ambos exigem que você declare uma ação de ataque ou ataque total). Você não pode fazer ataques de oportunidade quando em defesa total.

Usar Habilidade Especial

Usar uma habilidade especial normalmente precisa de uma ação padrão, mas ser uma ação padrão, uma ação de rodada completa, ou não ser uma ação é definido pela habilidade.

Habilidades similares a magia: Usar uma habilidade similar a magia funciona muito como conjurar uma magia que precise de concentração e provoca ataques de oportunidade. Habilidades similares a magia podem ser interrompidas. Se a sua concentração for quebrada, a tentativa de usar a habilidade falha, mas a tentativa ainda conta como se a habilidade tivesse sido usada. O tempo de conjuração de uma habilidade similar a magia é uma ação padrão, a menos que a descrição da habilidade diga o contrário.

Usando uma habilidade similar a magia na defensiva: você pode tentar usar uma habilidade similar a magia na defensiva da mesma forma que quando conjurando uma magia a CD para o teste de Arte da Magia é igual a (CD 15 + nível da magia) caso o teste falhe você não pode usar a habilidade, mas a tentativa conta como se tivesse sido usada.

Habilidades sobrenaturais: usar uma habilidade sobrenatural é normalmente uma ação padrão (a menos que a descrição da habilidade diga outra coisa). Seu uso não pode ser interrompido e não requer concentração, além de não provocar ataques de oportunidade.

Habilidades extraordinárias: Usar uma habilidade extraordinária normalmente não conta como uma ação já que a maioria das habilidades extraordinárias acontecem como uma reação a algum fator. Aquelas que tomarem uma ação padrão não podem ser interrompidas, não requerem concentração e não provocam ataques de oportunidade.

Ações de Movimento

Com exceção de movimentos específicos relacionados a pericia, a maioria das ações de movimento não requerem um teste.

Mover-se

A ação de movimento mais simples é mover-se o seu deslocamento. Caso você realize esse tipo de ação de movimento durante o seu turno, você não poderá realizar o passo de 1,5 m na mesma rodada.

Muitas formas de movimento diferentes da padrão se encaixam nessa categoria, incluindo escalar (até ¼ do seu deslocamento) e nadar (até ¼ do seu deslocamento).

Escalada acelerada: Você pode escalar até metade do seu deslocamento com uma ação de movimento mais deve aceitar uma penalidade de -5 em seu teste de escalar.

Rastejar: você pode rastejar 1,5 m com uma ação de movimento. Rastejar provoca ataques de oportunidade de qualquer oponente que esteja ameaçando algum ponto no qual você rastejou.

Direcionar ou Redirecionar Uma Magia

Algumas magias permitem que você redirecione o efeito para novos alvos ou áreas após a conjuração da magia. Redirecionar uma magia requer uma ação de movimento e não provoca ataques de oportunidade ou requer concentração.

Sacar ou Guardar Uma Arma

Sacar uma arma para que você possa usá-la em combate, ou guardá-la para que você tenha uma mão livre requer uma ação de movimento. Essa ação também se aplica a objetos parecidos com arma carregados em um local de fácil alcance, como varinhas. Caso o objeto esteja guardado na mochila ou de alguma forma em local de difícil alcance, trate essa ação como pegar um objeto guardado.

Se você tiver um bônus base de ataque de +1 ou superior, você poderá sacar uma arma com uma ação livre como parte de uma ação de movimento regular. Se você possuir o talento combater com duas armas, você poderá sacar duas armas leves ou

uma arma de uma mão no mesmo tempo que você normalmente perderia para sacar uma arma.

Alcançar munição para ser usada com uma arma de ataque a distancia (tal quais flechas, virotes, munição de funda ou shurikens).

Manipular um item

Na maioria dos casos, mover ou manipular um item é uma ação de movimento.

Isso inclui alcançar ou devolver um item guardado, pegar um item, mover um objeto pesado e abrir uma porta. Exemplos desse tipo de ação, juntos a elas provocarem ou não ataques de oportunidade são vistos na tabela 9-2.

Montar ou Desmontar um Cavalo

Montar ou desmontar de um cavalo requer uma ação de movimento.

Montar e desmontar rapidamente: Você pode montar ou desmontar com uma ação livre com um teste de cavalgar CD 20. Se você falhar no teste, montar ou desmontar será uma ação de movimento ao invés de uma ação livre. Você não pode tentar montar ou desmontar rapidamente a menos que você possa montar ou desmontar com uma ação de movimento na rodada em questão.

Preparar ou Soltar um Escudo

Apertar as tiras de um escudo ao seu braço para ganhar o bônus de escudo na CA, ou soltar as mesmas tiras e tirar o escudo para que você possa usar o braço do escudo para outro propósito, requer uma ação de movimento. Se você tiver um bônus base de ataque +2 ou maior, você pode preparar ou soltar o escudo com uma ação livre como parte de uma ação de movimento regular.

Soltar um escudo carregado (mas não amarrado) é uma ação livre.

Ficar de Pé

Se levantar de uma posição caído, requer uma ação de movimento e provoca ataques de oportunidade.

Ações de Rodada Completa

Uma ação de rodada completa requer uma rodada inteira para ser completada. Mesmo assim, ela pode ser feita em conjunto com uma ação padrão ou uma ação de movimento, caso ela não envolva movimentação de qualquer distancia, você poderá dar um passo de 1.5 m.

Ataque Total

Caso você possua mais de um ataque por rodada devido a um bônus base de ataque elevado, ou devido a combater com duas armas ou uma arma dupla ou por qualquer razão especial, você devera usar uma ação de rodada completa para conseguir seu ataque adicional. Você não precisa especificar o alvo dos seus ataques antes da hora. Você pode ver como os primeiros ataques vão antes de definir os alvos dos próximos ataques.

O único movimento permitido em uma ação de ataque total é o passo de 1,5 m que pode ser dado antes, depois ou entre os ataques.

Se você possuir mais de um ataque devido a um bônus base de ataque elevado você devera fazê-los em ordem decrescente. Se você estiver usando duas armas, poderá golpear com qualquer uma das armas primeiro. Se você estiver usando uma arma dupla você pode golpear com qualquer lado da arma primeiro.

Decidindo entre um ataque ou um ataque total:

Após o seu primeiro ataque, você pode decidir realizar uma ação de movimento ao invés de fazer seus ataques remanescentes, dependendo do resultado da primeira ação. Caso você já tenha dado um passo de 1,5 m, você não poderá usar uma ação de movimento para se deslocar qualquer distancia, mas ainda pode usar um tipo diferente de ação de movimento.

Lutando defensivamente como parte de uma ação de rodada completa: Você pode escolher lutar defensivamente quanto realizando uma ação de ataque total, caso você escolha fazê-lo você recebe uma penalidade de -4 em todos os seus ataques na rodada e ganha +2 de bônus de esquiva na CA para a mesma rodada.

Conjurar uma Magia

Uma magia que necessite de 1 rodada para ser conjurada precisa de uma ação de rodada completa. Ela terá efeito logo antes do início do seu próximo turno na rodada seguinte a rodada na qual você começou a conjurar a magia. Você então poderá agir normalmente após a magia ter sido conjurada.

Uma magia que precise de 1 minuto para ser conjurada, terá seu efeito acontecendo 1 minuto mais tarde (e pela duração das 10 rodadas, você estará conjurando uma magia com uma ação de rodada completa). Essas ações precisam ser consecutivas e ininterruptas, ou a magia falhara.

Quando você começa uma magia que dure 1 rodada ou mais, você precisa continuar os gestos de invocação e concentração por no mínimo 1 rodada até o começo da sua próxima rodada (no mínimo).

Se você perdera concentração após começar a conjurar a magia e antes dela estar completa, você perde a magia.

Você só provoca ataques de oportunidade quando começa a conjurar a magia, ainda que você possa continuar a conjuração. Enquanto conjurando a magia, você não ameaça nenhum dos quadrados ao seu redor. Essa ação é em qualquer outro aspecto idêntica a ação de conjurar uma magia descritos em Ações padrões.

Conjurando uma magia metamágica: Feiticeiros e bardos precisam de mais tempo para conjurar magias metamágicas (uma aprimorada por um talento metamágico) do que para uma magia normal. Caso a magia normal precise de 1 ação padrão para ser conjurada, a versão metamágica precisara de 1 ação de rodada completa para um bardo ou feiticeiro (exceto por magias aceleradas que precisarão de uma ação rápida para serem conjuradas).

Note que essa ação não é a mesma que conjurar uma magia com tempo de conjuração de 1 rodada. Esse tipo de ação tem seu efeito na mesma rodada que você começa a conjurar, e não precisa que você continue os gestos, as invocações e concentração até o seu próximo turno. Para magias com tempo de conjuração maior, é necessário uma ação de rodada completa extra para conjurar a magia metamágica.

Clérigos precisam de mais tempo para conjurar espontaneamente uma versão metamágica das magias de cura ou infligir. Conjurando espontaneamente uma versão metamágica de uma magia com tempo de conjuração de 1 ação padrão requer uma ação de rodada completa, e conjurar magias com tempo de conjuração superior requerem uma ação de rodada completa extra para serem conjuradas.

Mover-se 1,5m Através de Terreno Difícil

Em algumas situações, seu movimento pode estar tão dificultado que você não terá deslocamento suficiente nem mesmo para se mover 1,5 m (um único quadrado). Nesses casos, você pode gastar uma ação de rodada completa para se mover 1,5 m em qualquer direção, mesmo diagonalmente. Ainda que isso pareça similar a um passo de 1,5 m, não é a mesma coisa, e pode provocar ataques de oportunidade normalmente.

Correr

Você pode correr com uma ação de rodada completa. Caso você o faça, você não poderá usar o passo de 1,5 m. Quando você corre você pode se

mover até 4 x o seu deslocamento em linha reta (ou 3 x o seu deslocamento se estiver usando armadura pesada). Você perde qualquer bônus de destreza na armadura a menos que tenha o talento corrida.

Você pode correr por um número de rodadas igual ao seu valor de constituição, mas após isso você deverá fazer um teste de constituição CD 10 a cada rodada para continuar correndo, a cada rodada que você continue correndo a CD para o teste aumenta em 1 para cada teste feito. Quando você falha nesse teste, você precisa parar de correr. Um personagem que tenha corrido até o seu limite precisa descansar por 1 minuto antes de correr novamente. Durante o descanso o personagem pode se mover com seu deslocamento normal.

Você não pode correr através de terrenos difíceis ou se você não puder ver aonde vai.

Uma corrida representa um deslocamento de 19,5 km por hora para um humano.

Usando uma Habilidade Especial

Usar uma habilidade especial é normalmente uma ação padrão, mas em alguns casos pode ser uma ação de rodada completa, como definido pela habilidade.

Retirada

Retirar-se de um combate corporal é uma ação de rodada completa.

Quando você se retira, você pode se mover até o dobro do seu deslocamento. O quadrado no qual você começa o seu deslocamento não é considerado ameaçado por qualquer oponente que você possa ver, assim inimigos visíveis não ganham ataques de oportunidade contra você, e você não pode usar uma ação de retirada se estiver cego.

Você não pode dar um passo de 1,5 m na mesma rodada em que realiza uma retirada.

Se durante o processo de se retirar, você se mover para fora de um quadrado ameaçado (que não seja o quadrado no qual você iniciou seu movimento), os inimigos ganham ataques de oportunidade normalmente.

Você não pode se retirar usando um tipo de movimento que você não tenha na lista de deslocamentos.

Note que apesar do nome da ação, você não tem que deixar o combate inteiramente.

Retirada Restrita: Se você estiver limitado à apenas uma ação padrão por rodada, você poderá retirar-se como uma ação padrão. Nesse caso, você pode mover-se mais que seu deslocamento (tanto quanto acima do dobro do seu deslocamento).

Ações Livres

Ações livres não tomam nenhum tempo, ainda que deva existir um número limite de ações livres que você possa executar em 1 rodada. Ações livres raramente acarretam em ataques de oportunidade. Algumas ações livres são descritas abaixo.

Cessar Concentração em Magia

Você pode para de se concentrar em uma magia ativa com uma ação livre.

Derrubar um Item

Derrubar um item no seu espaço ou em um quadrado adjacente é uma ação livre.

Jogar-se no Chão

Jogar-se no chão para uma posição caído no seu espaço é uma ação livre.

Falar

Geralmente falar é uma ação livre que você pode realizar mesmo quando não é o seu turno, falar mais do que algumas sentenças é geralmente mais do que o limite de uma ação livre permitiria.

Ações Rápidas

Uma ação rápida consome muito pouco tempo, mas representa um esforço muito superior ao de uma ação livre. Você pode realizar apenas uma ação rápida por turno sem afetar sua habilidade de executar outras ações. Nesse pedaço, uma ação rápida se parece muito com uma ação livre, você pode, no entanto realizar apenas uma ação rápida por turno independente de qualquer outra ação. Você pode realizar uma ação rápida a qualquer momento que você poderia realizar uma ação rápida. Ações rápidas normalmente envolvem conjuração de magias, ativar talento, ou ativar itens mágicos. Muitos personagens (especialmente aqueles que não conjuram magias) podem nunca ter a oportunidade de realizar uma ação rápida.

Conjurar uma magia acelerada

Você pode conjurar uma magia acelerada (veja o talento acelerar magia) ou qualquer magia cujo tempo de conjuração esteja designado como uma ação livre ou uma ação rápida. Apenas uma magia desse tipo pode ser conjurada por rodada, e tais magias não contam no limite padrão de uma magia por rodada. Conjurar uma magia como uma ação rápida não provoca ataques de oportunidade.

Ações Imediatas

Muito parecido com uma ação rápida, uma ação imediata consome muito pouco tempo e consome muito mais energia e esforço do que uma ação livre. No entanto diferente de uma ação rápida, uma ação imediata pode ser realizada a qualquer momento – mesmo que não seja o seu turno. Conjurar *queda suave* é uma ação imediata, já que a magia pode ser conjurada a qualquer momento.

Usando uma ação imediata no seu turno é o mesmo que usar uma ação rápida, e conta como sua ação rápida para aquele turno. Você não pode usar outra ação imediata ou ação rápida antes do seu próximo turno caso tenha usado uma ação imediata quando não for seu turno (efetivamente, usar uma ação imediata antes do seu turno é o equivalente a usar uma ação rápida para o próximo turno). Você também não pode usar uma ação imediata caso esteja flanqueado.

Ações Variadas

As seguintes ações levam um tempo variado para serem completadas ou funcionam de forma diferente de outras ações.

Dar um passo de 1,5 m

Você pode se mover 1,5 m em qualquer rodada que não tenha feito nenhum outro tipo de movimento. Dar esse passo de 1,5 m nunca provoca ataques de oportunidade. Você não pode dar mais de um passo de 1,5 m e também não pode dar um passo de 1,5 m na mesma rodada que tenha se movido qualquer distância.

Você pode dar o passo de 1,5 m antes, durante ou depois de suas outras ações na rodada.

Você só pode dar o passo de 1,5 m se o movimento não estiver obstruído por terreno difícil ou escuridão. Qualquer criatura com um deslocamento de 1,5 m ou menos não pode dar um passo de 1,5 m já que mesmo mover-se 1,5 m leva uma ação de movimento para uma criatura tão lenta.

Você não pode dar um passo de 1,5 m usando uma forma de movimento que não esteja listada na sua lista de deslocamentos.

Usar Talento

Certos talentos permitem que você tome certas ações especiais em combate. Outros talentos não requerem ações de movimento por eles mesmo, mas eles dão a você algum bônus quando tentando fazer algo que você já possa fazer. Alguns talentos não são feitos para serem usados dentro de um combate. A

descrição individual dos talentos dizem tudo o que você precisa saber sobre eles.

Usar Perícia

A maioria das perícias requer uma ação padrão, mas algumas podem precisar de ações de movimento, ações de rodada completa, ações livres, ou algo totalmente diferente.

Veja a descrição individual de cada perícia para descobrir que tipos de ações elas requerem para serem usadas.

MORRENDO E MORTO

Seus pontos de vida medem o quão difícil é te matarem. Não importa quantos pontos de vida você perca seu personagem não estará impedido de qualquer forma até que seus pontos de vida caiam a 0 ou menos.

Perda de Pontos de Vida

A forma mais comum do seu personagem se machucar é sofrendo dano letal e perdendo pontos de vida.

O que pontos de vida representam: Pontos de vida significam duas coisas no mundo de jogo: a habilidade de agüentar punição física e continuar em frente, e a habilidade de sofrer golpes sérios como se eles não fossem nada.

Efeito do dano nos pontos de vida: Dano não te atrasa de qualquer forma até que seus pontos de vida tenham alcançado 0 ou menos. Quando atingi 0 pontos de vida, você estará incapacitado.

Se o total dos seus pontos de vida estiverem negativo, mas não igual ou maior do que o seu valor de constituição (ou -10 se o seu valor de constituição for 9 ou -), você estará morrendo.

Quando os seus pontos de vida negativos forem igual ao seu valor de constituição (ou -10 se o seu valor de constituição for 9 ou -) você estará morto.

Dano maciço: Se você sofrer um único ataque que causa um valor de dano igual ao seu total de pontos de vida (mínimo 50 pontos de dano) ou mais e não matá-lo naquele exato momento, você precisara fazer um teste de Fortitude CD 15. Se o teste falhar, você morre independente do total de pontos de vida que você tenha no momento. Se você sofrer metade dos seus pontos de vida em dano a partir de múltiplos ataques, e nenhum causar mais do que metade dos seus pontos de vida total (mínimo 50), a regra para dano maciço não se aplica.

Incapacitado (0 pontos de vida)

Quando seus pontos de vida caírem para exatamente 0, você estará incapacitado.

Você ganha à condição cambaleando e só pode realizar uma ação por rodada de movimento ou padrão (mas não ambas e nem pode realizar ações de rodada completa). Você pode realizar ações de movimento sem tomar ferimentos adicionais, mas se você realizar qualquer ação padrão (ou qualquer outra ação extenuante você sofre 1 ponto de dano após completar a ação. A menos que suas atividades aumentem seus pontos de vida, você estará agora com -1 ponto de vida, e estará morrendo.

Qualquer cura que eleve seus pontos de vida acima de 0 faz com que você fique totalmente funcional novamente, como se você não fosse deixado abaixo de 0 pontos de vida.

Você também ficara incapacitado quando se recuperando de morrendo. Nesse caso, é um passo da recuperação, e você pode ter menos do que 0 pontos de vida (veja personagens estáveis e recuperação).

Morrendo (Pontos de Vida Negativos)

Se os seus pontos de vida estiverem negativos, mas não iguais ou maiores do que o seu valor de constituição (ou -10 se a sua constituição for 9 ou menos) você estará morrendo.

Um personagem morrendo cai inconsciente imediatamente e não pode realizar nenhuma ação.

Personagens morrendo perdem 1 ponto de vida a cada rodada. Essa perda continua até que o personagem morra ou se estabilize.

Morto

Quando os pontos de vida do seu personagem caem para um valor negativo igual ao seu valor de constituição ou mais, ou caso ele tenha sofrido dano maciço ele estará morto. Personagens com um valor de constituição igual a 9 ou menos morrem quando seus pontos de vida atingirem -19. Um personagem também morre quando sofre dano de habilidade suficiente para reduzir sua constituição a 0.

Personagens Estáveis e Recuperação

No próximo turno apos um personagem ter sido reduzido a um valor de pontos de vida negativos (mas não estiver morto) e em todos os turnos subseqüentes, role 1 d% para ver se o personagem morrendo se torna estável, ele tem uma chance de 10% de se estabilizar. Caso ele não se estabilize ele perde 1 ponto de vida. Um personagem que esteja inconsciente ou morrendo não pode usar nenhuma ação especial que mude a ordem de iniciativa nas quais suas ações acontecem.

Você pode impedir um personagem morrendo de sofrer qualquer outro ponto de dano estabilizando-o com um teste de cura CD 15.

Se qualquer cura for aplicada ao personagem morrendo ele para de perder pontos de vida e fica estável.

Cura que traga os pontos de vida de um personagem morrendo a 0 fazem com que ele fique consciente e incapacitado. Cura que traga os pontos de vida do personagem acima de 0 fazem com que ele esteja totalmente funcional novamente.

Um conjurador mantém todas as magias que tinha antes de cair abaixo de 0 pontos de vida.

Um personagem estabilizado que tenha sido atendido por alguém ou curado por meios mágicos eventualmente voltara à consciência e recuperara seus pontos de vida naturalmente. Se o personagem não tiver ninguém que o atenda sua vida estará em perigo e ele ainda pode morrer.

Recuperando-se com ajuda: Uma hora após ter sido atendido um personagem morrendo se torna estável, jogue 1 d% ele tem 10% de chance de ficar consciente, e ficara incapacitado (como se estivesse com 0 pontos de vida). Caso ele permaneça inconsciente, ele ainda tem uma chance de reviver e se tornar incapacitado a cada hora. Mesmo inconsciente ele recupera pontos de vida naturalmente. Ele voltara ao normal quando seus pontos de vida subirem para 1 ou mais.

Recuperando-se sem ajuda: um personagem seriamente ferido deixado para trás normalmente morre. No entanto ele tem uma pequena chance de se recuperar sozinho.

Um personagem que fique estável por si mesmo (fazendo a jogada de 10%) e que não tenha ninguém para atendê-lo ainda perde pontos de vida, mas a uma velocidade menor. Ele tem 10% de chance por hora de ficar consciente. Cada vez que ele falha em sua rolagem a cada hora para se tornar consciente perdera 1 ponto de vida. Ele também não recupera pontos de vida através de cura natural.

Mesmo quando ele estiver consciente e incapacitado, um personagem sem auxílio ainda não recupera seus pontos de vida naturalmente, a cada dia ele tem 10% de chance de começar a recuperar seus pontos de vida naturalmente (começando naquele dia); de outra forma, ele perde 1 ponto de vida.

Uma vez que um personagem sem auxílio comece a recuperar pontos de vida naturalmente, não estará mais em perigo de perder pontos de vida naturalmente (mesmo se os seus pontos de vida atuais forem negativos).

Curando

Após receber dano, você pode recuperar pontos de vida através de cura natural ou através de cura mágica. De qualquer forma você não pode recuperar mais pontos de vida do que os seus pontos de vida totais.

Cura natural: Com uma noite de descanso completa (8 horas de sono ou mais), você recupera 1 ponto de vida por nível de personagem. Qualquer interrupção significativa durante o descanso impede que você se cure durante aquela noite.

Se você descansar durante todo um dia e uma noite você recupera duas vezes o seu nível de personagem em pontos de vida.

Cura mágica: Varias habilidades e magias podem restaurar pontos de vida.

Limite de Cura: Você nunca poderá recuperar mais pontos de vida do que você perdeu. Cura mágica não aumentara seus pontos de vida acima do total dos seus pontos de vida totais.

Curando dano de habilidade: Dano de habilidade temporário volta ao ritmo de 1 ponto por noite de descanso (8 horas) para cada valor de habilidade afetado. Descanso completo na cama restaura 2 pontos por dia (24 horas) para cada valor de habilidade afetado.

Pontos de Vida Temporários

Certos efeitos dão pontos de vida temporários a um personagem. Quando um personagem ganha pontos de vida temporários, anote seus pontos de vida totais. Quando os pontos de vida temporários acabam, os pontos de vida totais do personagem caem para o valor de pontos de vida normal. Se os pontos de vida do personagem estiverem abaixo do total de pontos de vida do personagem, significa que ele já perdeu todos os pontos de vida temporários e os pontos de vida totais não diminuem mais.

Quando os pontos de vida temporários são perdidos, não podem ser restaurados como pontos de vida reais, nem por magia.

Aumento do valor de constituição e pontos de vida totais: Um aumento no valor de constituição de um personagem, mesmo que temporário, pode dar a ele mais pontos de vida, mas esses pontos de vida não serão temporários. Eles podem ser restaurados e não são perdidos primeiro como os pontos de vida temporários.

Dano Não-Letal

Dano não-letal representa ferimentos a um personagem que não são uma ameaça a vida. Diferente de dano normal, dano não-letal é curado com um rápido descanso.

Causando dano não-letal: certos ataques causam dano não letal. Outros efeitos tal como calor ou ficar exausto também causam dano não letal. Quando você sofre dano não letal mantenha uma anotação de quanto dano você acumulou. Não reduza o dano não letal do seu valor de pontos de vida. Não é um dano “real”. Ao invés disso, quando o dano não-letal igualar seus pontos de vida atuais, você estará cambaleante, e quando eles excederem seus pontos de vida atuais, você cairá inconsciente. Não importa se os pontos de dano não-letal igualaram seus pontos de vida atuais por que os pontos de dano não-letal aumentaram ou os pontos de vida atuais diminuíram.

Dano não-letal com uma arma que causa dano letal: Você pode usar uma arma que causa dano letal para causar dano não-letal, mas você sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Dano letal com uma arma que causa dano não-letal: Você pode usar uma arma que causa dano não letal para causar dano letal, mas você sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Nocauteado e inconsciência: Quando o seu dano não-letal igual seus pontos de vida atuais, você estará nocauteado. Você só pode realizar uma ação padrão ou uma ação de movimento a cada rodada. Você deixa de estar nocauteado quando seus pontos de vida atual excederem seu dano não letal.

Quando o seu dano não-letal exceder seus pontos de vida atuais você cairá inconsciente. Enquanto inconsciente você estará indefeso.

Conjuradores que caíam inconsciente mantêm todas as magias que tinham antes de caírem inconscientes.

Curando dano não-letal: Seus pontos de dano não-letal recuperam a razão de 1 ponto de vida por hora por nível de personagem. Quando uma magia ou habilidade cura seus pontos de vida, também remove uma quantidade idêntica de dano não-letal.

MOVIMENTO, POSICIONAMENTO E DISTÂNCIA

Miniaturas estão em uma escala de 30 mm - a figura de uma miniatura de um adulto humano de 1,80 terá aproximadamente 30 mm de altura. Um quadrado de 2,5 cm no campo de batalha representa uma área de 1,5 m por 1,5 m.

Movimento Tático

Seu deslocamento é determinado pela sua raça e pela armadura (veja tabela 9-3). Seu deslocamento quando sem armadura é o seu deslocamento base por terra.

Carga: um personagem carregando muito equipamento, tesouro um companheiro inconsciente se move mais lento do que o normal.

Movimento dificultado: Terrenos difíceis, obstáculos ou visibilidade prejudicada podem dificultar o movimento.

Movimento em combate: Geralmente, você pode se mover seu deslocamento e ainda fazer algo (uma ação de movimento e uma ação padrão).

Se você não fizer nada além de se mover (isso é, usar ambas as ações da rodada para se mover seu deslocamento), você pode se mover o dobro do seu deslocamento.

Se você gastar uma rodada inteira correndo, você pode se mover o quádruplo do seu deslocamento. Se você fizer algo que exija uma ação de rodada completa, você só poderá dar um passo de 1,5 m

Bônus no deslocamento: Um bárbaro ganha +3m de bônus para seu deslocamento (a menos que esteja usando armadura pesada). Monges experientes também possuem alto deslocamento (a menos que estejam usando qualquer tipo de armadura). Adicionalmente muitas magias e itens mágicos podem afetar o deslocamento de um personagem. Sempre aplique quaisquer modificadores no deslocamento de um personagem antes de ajustarem o deslocamento base de um personagem usando armadura ou com algum tipo de dificuldade, e lembre-se que múltiplos bônus do mesmo tipo para o deslocamento de um personagem não se acumulam.

Medindo Distância

Distancia é medida assumindo que o 1 quadrado é igual a 1,5 m

Diagonal: quando você vai medir uma distancia, o primeiro quadrado na diagonal conta como 1 quadrado, o Segundo conta como 2 quadrados, o terceiro como 1 quadrado e assim por diante.

Você não pode se mover diagonalmente por uma esquina (mesmo dando um passo de 1,5 m). Você pode se mover diagonalmente passando por uma criatura, mesmo um oponente.

Você também pode se mover diagonalmente passando por obstáculos intransponíveis tais como um poço.

Criatura mais próxima: Quando for importante determinar qual o quadrado ou a criatura mais próxima de um local, se duas criaturas ou quadrados estiverem igualmente próximos, escolha qual deles contara como o mais próximo aleatoriamente Rolando um dado.

Movendo Através de um Quadrado

Você pode se mover através de um quadrado desocupado sem nenhum problema na maioria das situações. Terreno difícil e certo número de efeitos mágicos podem dificultar o movimento através de espaços abertos.

Aliado: Você pode se mover através de um quadrado ocupado por um aliado, a menos que você esteja investindo. Quando você se move através de um quadrado ocupado por um personagem aliado, aquele personagem não te fornece nenhum tipo de cobertura.

Oponente: Você não pode se mover através de um quadrado ocupado por um oponente a menos que esse oponente esteja indefeso. Você pode se mover através de um quadrado ocupado por um oponente indefeso sem penalidades. Algumas criaturas particularmente as maiores, podem representar um obstáculo mesmo quando estiverem indefesas. Em tais casos, cada quadrado que você atravessa conta como 2 quadrados.

Terminando seu movimento: Você não pode terminar seu movimento no mesmo quadrado que outra criatura a menos que ela esteja indefesa.

Atropelar: Durante o seu movimento você pode tentar se mover através de um quadrado ocupado por um oponente.

Acrobacia: Um personagem treinado pode tentar usar acrobacia para se mover através de um quadrado ocupado por um oponente (veja a perícia Acrobacia).

Criatura muito pequena: Uma criatura minúscula, miúda ou diminuta pode se mover através de um quadrado ocupado. A criatura provoca ataques de oportunidade normalmente quando o faz.

Quadrado ocupado por uma criatura três vezes maior ou menor: Qualquer criatura pode se mover através de um quadrado ocupado por uma criatura três categorias de tamanho maior do que ela. Uma criatura grande pode se mover através de um quadrado ocupado por uma criatura três categorias menor do que ela.

Exceções: Algumas criaturas quebram as regras acima. Uma criatura que cubra totalmente os quadrados ocupados não permite que alguém passe através, mesmo com a perícia Acrobacia ou habilidades especiais similares.

Tabela 9-3: Deslocamento tático

Raça	Sem Armadura ou Armadura Leve	Armadura Média ou Pesada
Humano, Elfo, Meio-Elfo, Meio-Orc	9 m (6 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Anão	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Gnomo, Halfling	6 m (4 quadrados)	4,5 m (3 quadrados)

Terreno e obstáculos

Desde raízes de plantas, até pedras quebradas, existem um grande número de características de terrenos que podem afetar seu movimento.

Terreno difícil: Terreno difícil impede o movimento. Cada quadrado conta como 2 quadrados de movimento. Cada quadrado diagonal dentro de um terreno difícil conta como 3 quadrados. Você não pode correr ou investir através de um terreno difícil.

Se você ocupar um quadrado com diferentes tipos de terreno você só pode se mover tão rápido quando o terreno mais difícil que você ocupa permite.

Criaturas voadoras ou incorpóreas não são prejudicadas de nenhuma forma por terrenos difíceis.

Obstáculos: Como o terreno difícil, obstáculos podem prejudicar seu movimento, se um obstáculo prejudicar seu movimento, mas não bloqueá-lo completamente, cada quadrado obstruído ou obstáculos entre quadrados contam como 2 quadrados de movimento. Você precisa pagar esse custo para atravessar a barreira. Adicionalmente ao

custo de se mover para o quadrado do outro lado. Se você não tiver movimento suficiente para atravessar a barreira e se mover para o quadrado do outro lado, você não pode atravessar a barreira. Alguns obstáculos podem requerer um teste de perícia para serem atravessados.

De outra forma, alguns obstáculos podem bloquear o movimento completamente. Um personagem não pode se mover através de um obstáculo que esteja bloqueando o caminho.

Criaturas voadoras e incorpóreas podem atravessar a maior parte dos obstáculos.

Espremendo-se (o livro do jogador traduziu como se esgueirando): em alguns casos você pode ter que se espremer para dentro ou através de uma área que não tenha espaço suficiente para você. Você pode se esgueirar através de um espaço que tenha no mínimo metade do espaço que você normalmente ocupa. Cada movimento para dentro ou através de um espaço reduzido conta como se fossem 2 quadrados, e quando você se espreme em

um espaço reduzido, você sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, -4 na CA.

Quando uma criatura grande (que normalmente ocupa 4 quadrados) se espreme em um espaço com 1 quadrado, a miniatura da criatura ocupa 2 quadrados, com o centro na linha entre os dois quadrados. Para criaturas maiores o centro delas é calculado da mesma forma na área em que ela esta se esgueirando.

Uma criatura pode se esgueirar através de outra criatura enquanto estiver se movendo, mas não

Regras especiais de movimento

Essas regras cobrem situações especiais de movimento.

Terminando o movimento acidentalmente em um quadrado ilegal: algumas vezes um personagem termina seu movimento em um espaço no qual ele não poderia. Quando isso ocorrer, coloque a miniatura no ultimo quadrado permitido que você ocupou ou então na posição permitida mais próxima.

Custo de movimento dobrado: Quando o seu movimento é dificultado de alguma forma, seu movimento normalmente custa o dobro. Por exemplo, cada quadrado de movimento através de terreno difícil conta como 2 quadrados, e cada movimento na diagonal custa 3 quadrados (como dois quadrados na diagonal normalmente custam).

Se o custo de movimento é dobrado duas vezes, então cada quadrado conta como 4 quadrados (ou 6 se estiver se movendo na diagonal). Essa é uma exceção a regra geral de que dois dobros são equivalentes a um triplo.

Movimento mínimo: Independente de quaisquer penalidades de movimento que você tenha você sempre pode usar uma ação de rodada completa para se mover 1,5 m e qualquer direção mesmo diagonalmente. Essa regra não permite que você passe através de terrenos totalmente bloqueados ou se mover quando todo tipo de movimento é proibido. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente (apesar da distância esse movimento não é um passo de 1,5 m).

CRIATURAS GRANDES E PEQUENAS EM COMBATE

Criaturas menores do que pequena e maiores do que media tem regras especiais em relação à posição.

Criaturas minúsculas, miúdas e diminutas: Criaturas muito pequenas ocupam menos do que 1 quadrado. Isso significa que mais de uma criatura pode caber em um único quadrado. Uma criatura miúda ocupa tipicamente um espaço de apenas 75 cm, então 4 delas podem ocupar um único

pode terminar seu deslocamento em um quadrado ocupado.

Para se esgueirar através de um quadrado com menos de metade do espaço que você ocupa você precisa usar a perícia Arte da Fuga. Você não pode atacar enquanto usa a perícia arte da fuga para se esgueirar através de um espaço apertado e sofre uma penalidade de -4 na CA, e perde seu bônus de destreza na CA.

quadrado. 25 criaturas diminutas ou 100 criaturas minúsculas podem caber em um único quadrado. Criaturas que ocupam menos de um quadrado normalmente possuem um alcance natural de 0m, significando que elas não podem alcançar quadrados adjacentes. Elas devem entrar no quadrado do oponente para atacá-lo corpo-a-corpo. Esse movimento provoca ataques de oportunidade do oponente. Você pode atacar seu próprio quadrado se precisar fazê-lo, então você pode atacar tais criaturas normalmente. Já que elas não possuem alcance natural, elas não ameaçam nenhum quadrado adjacente ao redor delas. Você pode se mover através delas sem provocar ataque de oportunidade. Elas também não flanqueiam um inimigo.

Criaturas, grandes, enormes, imensas e colossais: Criaturas muito grande ocupam mais de um quadrado.

Criaturas que ocupam mais de um quadrado normalmente possuem um alcance de 3m ou mais, significando que elas podem alcançar alvos mesmo que não estejam em um quadrado adjacente.

Diferente de quando alguém usa uma arma de alcance, uma criatura com alcance maior do que o normal (maior de 3 m) ainda ameaça os quadrados adjacentes a ela. Uma criatura com alcance maior do que o normal ganha um ataque de oportunidade contra você porque você precisa entrar e se mover dentro do alcance dela antes de poder atacá-la. Esse ataque de oportunidade não é provocado se você usar o passo de 1,5 m.

Criaturas grandes ou maiores usando armas de alcance podem golpear o dobro do alcance natural, mas não podem atacar no seu alcance normal.

Tabela 9-4: Tamanho de Criatura e Escala

Tamanho da Criatura	Espaço ¹	Alcance Natural ¹
Minúsculo	15 cm	0
Diminuto	30 cm	0
Miúdo	75 cm	0

Pequeno	1,5 m	1,5 m
Médio	1,5 m	1,5 m
Grande (alto)	3 m	3 m
Grande (comprido)	3 m	1,5 m
Enorme (alto)	4,5 m	4,5 m
Enorme (comprido)	4,5 m	3 m
Imenso (alto)	6 m	6 m
Imenso (comprido)	6 m	4,5 m
Colossal (alto)	9 m	9 m
Colossal (comprido)	9 m	6 m

¹ Estes valores são típicos para criaturas do tamanho indicado. Existem algumas exceções.

Tabela 9-5: Modificadores de Jogadas de Ataque

Atacante está...	Corpo a corpo	À distância
Ofuscado	-1	-1
Enredado	-2 ¹	-2 ¹
Defensor Flanqueado	+2	-
Invisível	+2 ²	+2 ²
Em posição mais alta	+1	+0
Caído	-4	-3
Abalado ou amedrontado	-2	-2
Esgueirando através de um espaço	-4	-4

¹ Um personagem enredado também recebe uma penalidade de -4 em Destreza, o que pode afetar sua jogada de ataque.

² O defensor perde qualquer bônus de Destreza na CA.

³ Muitas armas de ataque à distância não podem ser usadas enquanto o atacante estiver caído, mas você pode usar uma besta ou shuriken enquanto estiver caído com nenhuma penalidade.

MODIFICADORES DE COMBATE

Um número de fatores e condições podem influenciar uma rolagem de ataque. Muitas dessas situações oferecem um bônus ou penalidade nas rolagens de ataque ou para a Classe de Armadura do defensor.

Cobertura

Para determinar quando o seu alvo possui cobertura contra seus ataques a distância, escolha um canto do seu quadrado. Se qualquer linha desse canto até qualquer canto do quadrado do alvo passar através de um quadrado ou esquina que bloqueie a linha de efeito ou forneça cobertura, ou através de um quadrado ocupado por um criatura, o alvo possui cobertura (+4 na CA).

Quando fazendo um ataque corporal contra um alvo adjacente, seu alvo possui cobertura se qualquer linha do seu quadrado até o quadrado do alvo passar através de um muro (incluindo um muro baixo). Quando fazendo um ataque corporal contra um alvo que não esteja adjacente a você use as

mesmas regras para determinar cobertura que os ataques a distância.

Obstáculos pequenos e cobertura: um obstáculo pequeno (como um muro que não seja maior do que metade da sua altura) fornece cobertura, mas apenas para criaturas a 9m dele (6quadrados). O atacante pode ignorar a cobertura se estiver mais próximo do obstáculo do que seu alvo.

Cobertura e ataques de oportunidade: Você não pode realizar um ataque de oportunidade contra um alvo que possua cobertura contra você.

Cobertura e testes de reflexo: Cobertura garante a você um bônus de +2 em testes de reflexos contra ataques que se originem ou explodam através de um ponto do lado oposto a sua cobertura. Note que efeitos que se espalham a cada rodada podem se estender através de esquinas e assim negam qualquer bônus de cobertura.

Cobertura e testes de Furtividade: Você pode usar a cobertura para fazer um teste de Furtividade. Sem cobertura, normalmente você precisa de camuflagem (veja abaixo) para fazer um teste de Furtividade.

Cobertura simples: Criaturas, mesmo inimigos, podem fornecer cobertura contra ataques a distância, dando a você um bônus de +4 na CA. No entanto tal cobertura simples não fornece nenhum bônus em testes de reflexos, nem permitem que você faça um teste de Furtividade.

Criaturas grandes e cobertura: Qualquer criatura com um espaço maior do que 1,5m (1 quadrado) determina cobertura contra ataques corporais um pouco diferente do que as criaturas menores. Tais criaturas podem escolher qualquer quadrado que ocupam para determinar se um oponente possui cobertura contra seus ataques corporais. Similarmente quando fazendo ataques corporais contra tais criaturas, você pode escolher qualquer um dos quadrados que ela ocupa para determinar se ela possui ou não cobertura contra você.

Cobertura Parcial: Se uma criatura possui cobertura, mas mais da metade da criatura esta visível, o bônus de cobertura é reduzido para +2 na CA e +1 para testes de reflexos. Essa cobertura parcial esta sujeita a determinação do mestre.

Cobertura total: Se você não tem uma linha de efeito até o seu alvo ele é considerado como se tivesse cobertura total contra você. Você não pode fazer um ataque contra uma criatura que possua cobertura total contra você.

Cobertura Aprimorada: Em alguns casos, cobertura pode fornecer um bônus ainda maior para a CA e os testes de reflexos. Em tais situações o bônus de cobertura normal para CA e reflexos podem ser dobrados (+8 e +4 respectivamente).

Uma criatura com cobertura aprimorada ganha evasão aprimorada contra qualquer teste de reflexos ao qual o bônus de reflexo se aplique. Cobertura aprimorada fornece ainda +10 de bônus nos testes de Furtividade.

Camuflagem

Para determinar se um alvo possui camuflagem contra seus ataques a distancia, escolha um canto do seu quadrado. Se qualquer linha traçada a partir desse canto até algum canto do quadrado do alvo passar através de um quadrado ou esquina que forneça cobertura, o alvo terá cobertura.

Quando fazendo um ataque corporal contra um alvo adjacente, seu alvo terá camuflagem se todo o quadrado que ele ocupa estiver sobre algum efeito que forneça camuflagem. Quando fazendo um ataque corporal contra uma criatura que não esteja adjacente use as regras para ataque a distancia.

Adicionalmente alguns efeitos mágicos fornecem camuflagem contra todos os ataques independentes de qualquer outra intervenção.

Chance de erro por camuflagem: Camuflagem da ao alvo de um ataque bem sucedido uma chance de 20% de o atacante errar devido à camuflagem. Se o atacante acertar, o defensor deve fazer um teste de erro contra a porcentagem para evitar ser acertado. Múltiplas condições que forneçam camuflagem não se acumulam.

Camuflagem e testes de Furtividade: Você pode usar camuflagem para fazer um teste de Furtividade. Sem camuflagem, você normalmente precisa de cobertura para fazer um teste de Furtividade.

Camuflagem total: Se você tiver uma linha de efeito para um alvo, mas não tiver linha de visão, ele será considerado como tendo camuflagem total contra você. Você não pode atacar um oponente que possua camuflagem total, ainda que você possa atacar o quadrado que você acha que ele ocupa. Um ataque bem sucedido contra um quadrado ocupado por um inimigo com camuflagem total possui uma chance de 50% de errar (ao invés dos 20% normais).

Você não pode executar um ataque de oportunidade contra um inimigo que tenha camuflagem total, mesmo que você saiba qual quadrado ou quadrados o oponente ocupa.

Ignorando camuflagem: Camuflagem nem sempre é efetiva. Uma área na penumbra ou na escuridão não fornece qualquer tipo de camuflagem contra um oponente com visão no escuro. Personagens com visão na penumbra enxergam claramente a distâncias maiores com a mesma fonte de luz que outros personagens. Ainda que invisibilidade forneça camuflagem total, personagens próximos podem fazer um teste de percepção para

descobrirem a localização de um personagem invisível. Um personagem invisível ganha +20 de bônus em testes de Furtividade se estiver se movendo, ou +40 se permanecer parado (mesmo que os oponentes não possam vê-lo, eles ainda podem estar aptos a descobrirem onde você está a partir de outras pistas visuais).

Graus diferentes de camuflagem: Certas situações podem fornecer mais ou menos camuflagem que o normal, e modificar as chances de erro de acordo.

Flanqueando

Quando fazendo um ataque corporal, você ganha um bônus de +2 por se estiver flanqueando o oponente. O que significa que você e um aliado estão ambos em lados opostos ameaçando o alvo.

Quando em duvida sobre estar ou não flanqueando o oponente, trace uma linha imaginária entre o centro do seu personagem e o seu aliado. Se a linha passar através de bordas opostas do espaço ocupado pelo oponente (incluindo os cantos dessas bordas), então o oponente estará flanqueado.

Exceção: Se o oponente que estiver flanqueando ocupar mais de 1 quadrado, ele ganha o bônus de flanqueamento se qualquer um dos quadrados que ele ocupa contarem para flanqueamento.

Apenas uma criatura ou personagem que ameace o defensor pode ajudar um atacante a ganhar o bônus de flanqueamento. Criaturas com alcance de 0m não podem flanquear o oponente.

Defensor Indefeso

Um oponente indefeso é alguém que está dormindo, paralisados, amarrado, inconsciente, ou de alguma forma a mercê do atacante.

Ataque normal: Um atacante indefeso sofre -4 de penalidade na CA contra ataques corporais, mas não sofre nenhuma penalidade na CA contra ataques a distancia.

Um defensor indefeso não pode usar o bônus de destreza na CA. Na verdade o valor de destreza dele é tratado como se fosse 0 e seu modificador de destreza na CA se torna -5 (e um ladino pode realizar um ataque furtivo contra ele).

Golpe de Misericórdia: Com uma ação de rodada completa você pode usar uma arma de ataque corpo-a-corpo para desferir um golpe de misericórdia contra um oponente indefeso. Você também pode usar um arco ou uma besta, desde que você esteja adjacente ao alvo.

Você acerta o golpe automaticamente e será um sucesso decisivo. Se o defensor sobreviver ao dano, devera fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano

sofrido) ou morrerá. Um ladino também pode utilizar seus dados extras de ataque furtivo contra um oponente indefeso quando desferindo um golpe de misericórdia.

Desferir um golpe de misericórdia provoca ataques de oportunidade dos atacantes que estiverem ameaçando o quadrado.

Você não pode realizar um golpe de misericórdia contra uma criatura imune a sucessos decisivos. Você pode desferir um golpe de misericórdia contra oponentes com camuflagem total, mas fazer isso requer duas ações de rodada completa consecutivas (uma para “achar” e outra para desferir o golpe).

Tabela 9-6: Modificadores de Classe de Armadura

Defensor está...	Corpo a corpo	À distância
Atrás da cobertura	+4	+4
Cego	-2 ¹	-2 ¹
Camuflado ou invisível	- Veja camuflagem -	
Encurralado	-2 ¹	-2 ¹
Enredado	+0 ²	+0 ²
Surpreso (tais como surpreendido, equilibrando, escalando)	+0 ¹	+0 ¹
Agarrado (mas o atacante não esteja)	+0 ¹	+0 ¹
Indefeso (tais como paralisado, dormindo ou imobilizado)	-4 ³	+0 ³
Ajoelhado ou sentado	-2	+2
Imobilizado	-4 ³	+0 ³
Caído	-4	+4
Esgueirando através de um espaço	-4	-4
Atordoado	-2 ¹	-2 ¹

¹ O defensor perde qualquer bônus de Destreza na CA.

² Um personagem enredado sofre uma penalidade de -4 na Destreza.

³ Considere a Destreza do defensor como 0 (-5 de modificador). Ladinos podem desferir ataque furtivo em defensores indefesos ou imobilizados.

ATAQUES ESPECIAIS

Esta sessão discute sobre todas as várias manobras padrões que você pode executar durante o combate diferentes de ataques normais, conjurar magias ou usar outras habilidades de classe.

Ajudar Outro

Em combate corporal, você pode auxiliar um oponente a atacar ou defender distraindo ou interferindo no ataque do oponente. Se você estiver em posição para fazer um ataque corporal contra um oponente que esteja engajado em combate corporal com um aliado, você podem fazer uma tentativa de ajudar seu companheiro com uma ação padrão. Você faz uma jogada de ataque contra CA 10. Se você obtiver sucesso, seu aliado ganha +2 de bônus ou na próxima jogada de ataque ou na CA contra aquele oponente (você escolhe), contanto que o ataque venha antes do começo do seu próximo turno. Múltiplos personagens podem auxiliar um mesmo aliado, e os bônus similares se acumulam.

Você também pode usar essa ação padrão para ajudar um aliado de outras formas, exemplo como

quando ele está sobre o efeito de alguma magia ou para ajudar em um teste de perícia.

Canalizar Energia

Retirando o poder de sua divindade, você pode fazer com que uma onda de energia emane de você, causando dano a criaturas mortas-vivas ou fazendo com que elas fiquem imobilizadas por um numero de rodadas. Com poder suficiente, Você pode até destruí-las ou submetê-las a sua vontade.

Canalizar energia é uma habilidade sobrenatural que você pode realizar com uma ação padrão. Não provoca ataques de oportunidade, mas você deve ser capaz de mostrar seu símbolo sagrado para usar essa habilidade. Personagens bons ou que venerem divindades boas usam essa habilidade para canalizar energia positiva que fere os mortos vivos e faz com que eles fujam. Personagens malignos ou que venerem divindades malignas canalizam energia negativa, que cura mortos vivos e fazem com que eles obedeçam à vontade do personagem. Personagens neutros que venerem divindades neutras precisam escolher se irão canalizar energia

positiva ou negativa no momento em que ganham essa habilidade.

Alguns talentos permitem que a energia canalizada seja usada em outras criaturas. Independente da tendência do personagem tais tentativas sempre causaram dano as criaturas e não farão com que elas fujam ou permitirão que o personagem controle qualquer outro tipo de criatura que não morta-viva.

Canalizar energia positiva

Quando você canalize energia positiva, você libera uma onda de energia numa explosão de 9m ao seu redor. Todos os mortos vivos nessa área sofrem 1d6 pontos de dano por energia positiva mais 1d6 para cada dois níveis de clérigo que você tenha depois do 1º (2d6 no 3º nível, 3d6 no 5º etc.) e deverão fugir de você (como se estivessem Amedrontadas) por 1d4 rodadas + seu modificador de carisma. Os mortos vivos nessa área podem fazer um teste de vontade para negar o Amedrontar e sofrerem apenas metade do dano. A CD para o teste é igual a 10 + ½ nível de clérigo + modificador de carisma. Mortos vivos que sofrerem dano maior do que os pontos de vida se desfazem em pó e são destruídos pelo poder de sua divindade. Se um morto vivo em fuga é alvo de uma energia negativa canalizada, não estará controlado, mas terá direito a um novo teste de resistência para dissipar o efeito de fuga.

Criaturas viva dentro da área serão curadas o mesmo tanto pela onda de energia. Você pode escolher se incluirá você ou não no efeito da onda. Pontos de vida ganhos acima do total da criatura viva serão perdidos.

Canalizar energia negativa

Quando você canalize energia negativa você libera uma onda de energia numa explosão de 9m ao seu redor. Todas as criaturas vivas nessa área sofrem 1d6 pontos de dano de energia negativa mais 1d6 para cada dois níveis de clérigo acima do primeiro (2d6 no 3º nível, 3d6 no 5º etc.). Criaturas viva dentro da área de efeito tem direito a um teste de vontade para sofrerem apenas metade do dano. A CD do teste de vontade é igual a 10 + ½ nível do clérigo + modificador de carisma. Você pode escolher incluí-lo ou não no efeito.

Criaturas morto-vivas serão curadas um valor igual por essa onda de energia. Pontos de vida acima dos pontos de vida totais do morto vivo serão perdidos. Mortos vivos que estiverem dentro da área devem fazer um teste de vontade ou se submeter ao seu comando. Um clérigo pode

comandar qualquer numero de mortos-vivos, desde que o total de dados de vida dos mortos vivos não excedam seu nível de clérigo. Clérigos podem liberar mortos vivos de seu controle para controlarem novos mortos vivos. Comandar um morto vivo é uma ação padrão que requer uma linha de efeito. Mortos vivos inteligentes recebem um novo teste de resistência a cada dia para se livrarem do seu comando. Se um morto vivo comandado é alvo de energia positiva canalizada ele, ele pode fugir, mas também recebe um novo teste de resistência para dissipar o efeito de comando.

Investida

Investir é uma ação de rodada completa especial que permite que você se mova duas vezes o seu deslocamento durante a ação. Investir, no entanto possui algumas restrições em relação ao seu movimento;

Movimento durante uma investida: Você precisa se mover antes do seu ataque, não depois. Você precisa se mover no mínimo 3 m (2 quadrados) e pode se mover até o dobro do seu movimento na direção do inimigo designado.

Você precisa ter caminho livre até o seu inimigo e nada pode prejudicar seu movimento (tal qual terreno difícil ou obstáculos). Você precisa se mover até um espaço próximo para poder atacar seu oponente. Se esse espaço estiver ocupado ou bloqueado de alguma forma, você não pode investir. Se existir qualquer coisa que bloqueie, reduza ou impeça seu deslocamento ou houver uma criatura (mesmo um aliado), você não poderá investir.

Criaturas indefesas não impedem uma investida.

Se você não tiver uma linha de visão do seu oponente no começo do seu turno, você não poderá investir naquele oponente.

Você não pode dar um passo de 1,5 m na mesma rodada em que investe. Se você puder executar apenas uma ação padrão ou de movimento na sua rodada, você ainda poderá investir, mas só poderá se mover seu deslocamento normal (ao invés do dobro). Você não pode usar essa opção a menos que esteja restrito a apenas uma ação padrão ou de movimento na sua rodada.

Atacando em uma investida: Após se mover, você pode fazer um único ataque corporal. Você ganha +2 de bônus na jogada de ataque e sofre -2 de penalidade na CA até o começo do seu próximo turno.

Um personagem em investida ganha +2 de bônus para a jogada de ataque da manobra

encontrão. Mesmo que você possua ataques extras, como os fornecidos por bônus base de ataque elevado ou por combater com duas armas, você só pode fazer um único ataque durante uma investida.

Lanças e ataques em investida: Uma lança causa o dobro do dano se usada por um personagem montado em investida.

Armas de haste preparadas contra investida: Lanças, tridentes e outros tipos de armas perfurantes causam o dobro do dano quando preparadas e usadas contra um personagem em investida.

Manobras de combate

Durante um combate, você pode tentar executar um número de manobras que podem atrapalhar, enfraquecer ou debilitar seu inimigo, como um encontrão, desarme, agarrar, atropelar separar e imobilização. Todas essas manobras possuem diferentes efeitos, todas elas uma mecânica similar para determinar seu sucesso ou sua falha.

Bônus de manobra de combate: cada personagem e criatura possui um bônus de manobra de combate (ou BMC) que representa a sua capacidade de executar e resistir a manobras de combate. O BMC de uma criatura é determinada usando a seguinte fórmula:

$$\text{BMC} = \text{bônus base de ataque} + \text{Mod. De força} + \text{modificador especial de tamanho}$$

O modificador especial de tamanho para uma manobra de combate são as seguintes:

Minúsculo -8, Diminuto -4, Miúdo -2, Pequeno -1, Médio +0, Grande +1, Enorme +2, Imenso +4, Colossal +8. alguns talentos e habilidades podem garantir um bônus a sua BMC quando você executa manobras específicas.

Executando uma manobra de combate: quando executa uma manobra de combate, você precisa uma ação apropriada para a manobra que você está tentando executar. A maioria das manobras de combate podem ser executadas como parte de uma ação de ataque (no lugar do seu ataque corpo a corpo), outras delas exigem ações específicas. A não ser quando especificado o contrário realizar uma manobra de combate provoca um ataque de oportunidade para o alvo da manobra. Se você é acertado pelo alvo, adicione o dano que ele causou a você A CD do teste de execução da manobra. Se o seu alvo está atordoado, você recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque de execução da manobra contra ele.

Quando você executa uma manobra de combate, você deve realizar uma jogada de ataque

e adicionar o seu BMC ao resultado mais quaisquer bônus que o personagem possua advindo de talentos ou habilidades especiais. A CD para você ser bem sucedido quando executa uma manobra de combate é determinada usando a seguinte fórmula:

$$\text{CD} = 15 + \text{o BMC do alvo}$$

Determinando sucesso: se sua jogada de ataque é igual ou superior a CD do alvo, sua manobra de combate é executada com sucesso e você pode aplicar no alvo o efeito desejado. Algumas manobras, como um encontrão, possuem vários níveis de sucesso, dependendo de quanto o resultado da sua jogada de ataque ultrapassou a CD do inimigo. Conseguir um 20 natural em sua jogada de ataque quando tenta executar uma manobra de combate é sempre um sucesso, conseguir um 1 natural em sua jogada de ataque quando tenta executar uma manobra de combate é sempre uma falha.

Encontrão

Você pode realizar um encontrão como uma ação padrão como parte de uma investida. Você só poderá realizar uma manobra encontrão em alvos que sejam no máximo uma categoria de tamanho maior ou menor do que você. Um encontrão tenta empurrar o alvo em uma reta para trás porém sem causar nenhum dano. Se você não possui o talento encontrão aprimorado, ou habilidade similar, iniciar um encontrão provocara um ataque de oportunidade para o alvo da sua manobra.

Se você foi bem sucedido, o seu alvo é empurrado para trás 1,5 metros, em uma linha reta continuando a direção da sua investida. Para cada 5 pontos que a sua jogada de ataque exceder a CD durante a execução da manobra você pode empurrar o alvo um adicional de 1,5 metros. Você pode se mover com o alvo se você quiser e possui movimento suficiente para isso. Se o seu ataque falha, seu movimento termina na frente do seu alvo.

Desarmar

Você pode tentar desarmar seu oponente como parte de sua ação de ataque no lugar de sua ação de ataque corpo a corpo. Se você não possui o talento desarme aprimorado, ou habilidade similar, tentar desarmar irá provocar um ataque de oportunidade para o seu alvo da manobra. Tentar desarmar um alvo desarmado impõe um redutor de -4 de penalidade na sua jogada de ataque.

Se o seu desarme é bem sucedido, seu alvo derruba um item que ele esteja carregando (a sua escolha). Se o seu ataque supera a CD do alvo por 10 ou mais, o alvo derruba os itens que ele esteja carregando em ambas as mãos (Maximo de dois itens mesmo que o alvo possua mais do que duas mãos). Se o seu ataque falha por 10 ou mais, você derruba a arma que você estava usando para tentar executar a manobra. Se você é bem sucedido em desarmar um oponente sem estar usando uma arma, você automaticamente pega o item derrubado por ele.

Agarrar

Como uma ação padrão, você pode tentar agarrar seu alvo, impedindo alguém de realizar suas opções de combate. Se você não possui o talento agarrar aprimorado ou habilidades similares, tentar agarrar um alvo ira provocar um ataque de oportunidade para o alvo da sua manobra. Criaturas humanóides sem mãos podem tentar executar esta manobra, porem sofrem um redutor de -4 em sua jogada de manobra de combate. Se você é bem sucedido, você e seu alvo ganham condição agarrado (veja o capitulo glossário). Se você é bem sucedido em agarrar uma criatura que não esta adjacente a você, você devera se mover ate um espaço adjacente ao seu alvo (se não ah espaço suficiente, sua manobra agarrar falha). Se você consegue agarrar um oponente, você precisa a realizar um teste a cada rodada, como uma ação padrão, para manter a manobra. Se o seu alvo não conseguir sair da manobra, você recebe um bônus de +5 de circunstancia nos seus testes de agarrar feitos contra o mesmo alvo nas rodadas seguintes, esse bônus não é cumulativo. Uma vez que você esta agarrando um oponente, um teste bem sucedido faz com que você continue agarrando o alvo, e permite que você execute uma das ações a seguir.

Mover: você pode fazer com que você e o alvo da sua manobra agarrar movam-se ate metade do seu deslocamento total. No final do seu movimento, você pode por o seu alvo em um quadrado adjacente ao seu. Se você tentar como o seu alvo em um lugar perigoso, como um poço, o alvo recebe automaticamente uma tentativa de se libertar da sua manobra agarrar e recebe um bônus de +4 nesse teste.

Atacar: você pode infringir dano a um alvo preso em sua manobra agarrar igual ao dano do seu ataque desarmado. Esse dano pode ser letal ou não letal.

Prender: você pode conceder a um alvo preso na sua manobra agarrar a condição preso. Diferente do seu oponente, você ainda passa a possuir

somente a condição agarrado, mas perde o seu bônus de destreza em sua categoria de armadura.

Se você esta agarrado, você pode tentar sair de uma manobra agarrar como uma ação padrão realizando um teste de manobra de combate (CD 15+ BMC do seu oponente, isso não provoca um ataque de oportunidade) ou um teste da perícia arte da fuga (CD 10 + BMC do seu oponente). Se você é bem sucedido, você sair da manobra agarrar e pode agir normalmente.

Se você o alvo da sua manobra agarrar esta com a condição preso ou qualquer outra condição de restrição ou inconsciente, você pode usar uma corda para amarrar ele. Isso funciona como a condição preso, mas adiciona um bônus de +5 de circunstancia para determinar a CD para o seu alvo escapar da manobra (no caso a CD fica igual a 20 + o seu BMC). Com as cordas você não precisa realizar um teste a cada rodada para manter a manobra. Se você esta somente agarrando o alvo você pode tentar amarrá-lo com cordas porem seu teste de manobra de combate sofre um redutor de -10 de penalidade.

Atropelar

Como uma ação padrão feita durante sua ação de movimento, ou como parte de uma investida, você pode tentar atropelar o seu alvo, movendo-se através do quadrado que ele se encontra. Você pode tentar atropelar somente uma criatura que seja no Maximo uma categoria maior ou menor que você. Se você não possui o talento atropelar aprimorado, ou habilidade similar, iniciar uma manobra atropelar causa um ataque de oportunidade para o alvo da manobra.

Quando você tenta atropelar um alvo, ele pode escolher evitar você permitindo passar pelo quadrado que ele ocupa sem exigir um ataque. Se o alvo da manobra não decide evitar você, faça um teste de manobra de combate normalmente. Se o seu ataque é bem sucedido, você se move para o espaço que o seu alvo ocupava. Se a sua jogada de ataque excede a CD por 5 ou mais, você se move através do espaço ocupado pelo seu alvo e o seu alvo fica sob a condição caído. Se o seu alvo possui mais do que duas pernas, adicione +2 a CD da jogada de ataque da manobra de combate para cada perna adicional que ele possui.

Separar

Você pode tentar quebrar um item que esteja sendo segurado pelo seu oponente como parte de sua ação de ataque no lugar de um ataque corpo a corpo. Se você não possui o talento separar

aprimorado, ou uma habilidade similar, uma tentativa da manobra separar ira provocar um ataque de oportunidade para o alvo da sua manobra. Você precisa esta portanto uma arma para tentar realizar esta manobra.

Se o seu ataque é bem sucedido, você causa dano ao item normalmente. Se o dano que você causou excedeu a dureza do objeto, o objeto ganha a condição danificado (veja o capítulo glossário). Se o dano que você causou exceder a dureza e os pontos de vida do objeto, você pode escolher destruí-lo, o objeto ficara com apenas 1 ponto de vida.

Derrubar

Você pode tentar derrubar o seu oponente como uma ação de ataque. Você so pode derrubar um oponente que seja no Maximo uma categoria maior ou menor que você. Se você não possuir o talento derrubar aprimorado, ou habilidade similar, iniciar uma manobra derrubar ira provocar um ataque de oportunidade para o alvo da manobra.

Se o seu ataque é bem sucedido, o alvo desta manobra recebe a condição caído. Se você falha na manobra por 10 ou mais, você ficara na condição caído ao invés de seu oponente. Se o alvo possui mais do que duas pernas, adicione +2 a CD da jogada de ataque da manobra de combate para cada perna adicional que ele possui. Algumas criaturas, como as gosmas sem pernas ou criaturas voadoras, não podem ser alvos da manobra derrubar.

Finta

Realizar uma finta é uma ação padrão. Para fintar o personagem realiza um teste da perícia belfar. A CD desse teste é igual a 10 + o bônus base de ataque do seu oponente + o Mod. de sabedoria do seu oponente. Se o seu oponente é treinado na perícia sentir motivação, a CD é igual a 10 + bônus total da perícia sentir motivação do seu oponente, somente um dos dois e considere aquele que for maior. Caso a as manobra fintar seja bem sucedida, o seu próximo ataque contra o alvo da manobra impede seu alvo de usar o seu bônus de destreza na sua categoria de armadura (se houver). Esse ataque precisa ser feito antes do seu próximo turno.

Quando fintando dessa maneira contra uma criatura não humanóide você sofre -4 de penalidade no seu teste. Contra criaturas com inteligência de animais (1 ou 2), você sofre -8 de penalidade. Fintar em combate não provoca ataques de oportunidade.

Fintar como uma ação de movimento: com o talento fintar aprimorado, você pode realizar uma

tentativa da manobra fintar como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão.

Combate Montado

As regras a seguir abrangem o combate montado em cima de um cavalo, mas também pode ser aplicado a montarias similares como um grifo ou um dragão.

Cavalos em combate: cavalos de guerra e pôneis de guerra podem servir facilmente como montarias de combate. Cavalos leves, pôneis e cavalos leves, contudo, ficam amedrontados frente ao combate, se você não desmontar, você precisa realizar um teste de cavalgar CD 20 a cada rodada como uma ação de movimento para controlar o seu cavalo. Se você é bem sucedido, você pode realizar uma ação padrão depois de uma ação de movimento. Se você falhar, a ação de movimento se torna uma ação de rodada completa e você não poderá realizar mais nada nesse turno.

Sua montaria age na mesma iniciativa que você. Quando você usa sua ação de movimento para comandar sua montaria a mover-se ela também utiliza a ação de movimento dela para mover-se.

Um cavalo (mas não um pônei) é uma criatura do tamanho grande e ocupa um espaço de 3 metros (2 quadrados) seguidos. Para simplificar, assuma que você compartilha o espaço que sua montaria ocupa durante um combate.

Combater enquanto está montado: com um teste de CD 5 da perícia cavalgar, você pode guiar a sua montaria com seus joelhos e ficar com ambas as mãos livres para defender a si mesmo. Essa é uma ação livre.

Quando você ataca uma criatura que é menor que a altura da sua montaria, você ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque corpo a corpo por estar em posição elevada. Se sua montaria move-se mais do que 1,5 m, você pode realizar somente um único ataque corpo a corpo. Essencialmente, você precisa esperar sua montaria chegar em seu inimigo antes de atacar, porem você não poderá realizar uma ação de ataque total.

Se a sua montaria esta se movendo em velocidade máxima você não sofre nenhum redutor em suas jogadas de ataque em combate corpo. Quando sua montaria realiza uma investida, você ainda recebe o redutor em sua categoria de armadura por causa da investida normalmente. Se você realizar um ataque no final da investida você recebe um bônus em suas jogadas de ataque corpo a corpo normalmente como descrito na manobra. Quando você estiver montado e usando uma lança, você causa o dobro de dano durante uma investida (ver investida).

Você pode usar armas de ataque a distancia enquanto sua montaria faz um movimento dobrado, mas você sofrera -4 de penalidade em sua jogada de ataque. Você pode usar uma arma de combate a distancia enquanto sua montaria esta realizando uma corrida (movendo quádruplo), mas sofrera -8 de penalidade em sua jogada de ataque.

Conjurando magias enquanto está montado: você pode conjurar magias enquanto conjura uma magia normalmente sua montaria pode mover-se antes ou depois de você conjurar a magia. Se a sua montaria se mover tanto antes quanto depois de você conjurar uma magia, significa que você conjurou a magia durante o movimento da sua montaria, e você precisara realizar um teste da perícia arte mágica contra movimento vigoroso (CD 10 + nível da magia), você pode conjurar uma magia enquanto sua montaria esta movendo o dobro do movimento dela, mas você precisa ser bem sucedido em um teste da perícia arte mágica, esse teste é mais difícil porque se tornou um movimento violento (CD 15 + nível da magia).

Se você cai da montaria em batalha: se você cair da montaria, você precisa ser bem sucedido em um teste da perícia cavalgar CD 15 para realizar uma queda segura e não receber dano. Se você falha no teste, você sofre 1d6 pontos de dano.

Sendo abatido em combate: se você é abatido e levado a inconsciência enquanto está montado, você possui 50% de chance de permanecer na sela (ou 75% de chance se estiver montado em uma sela militar). Caso você caia você sofrera 1d6 pontos de dano.

Sem um cavaleiro para guiá-la uma montaria tentara evitar o combate.

Arremessando Armas de Dispersão

Uma projétil de área é uma arma de ataque a distancia que quebra com o impacto, explodindo e espalhando o seu conteúdo em cima do alvo e das criaturas e objetos próximos. Para atacar com uma arma de projétil de área, faça uma jogada de ataque de toque a distancia contra o alvo. Arremessar esse tipo de arma não requer nenhum tipo de talento, então você não pode sofrer -4 de penalidade por não saber usar esse tipo de arma. Se o ataque acerta ele causa o dano direto ao alvo e o dano de dispersão a todas as criaturas que estejam a 1,5 m do alvo. Armas de dispersão não causam danos baseados em precisão (como um ataque furtivo).

Ao invés de mirar um alvo específico você pode mirar um conjunto de quadrados, trate esse ataque a distancia contra CA 5. contudo, se o seu alvo estiver em qualquer interseção dessa área e quaisquer outras criaturas em todos os quadrados

adjacentes sofrerão o dano de dispersão, e o dano direto não é causado a nenhuma criatura. Você não pode mirar um quadrado ocupado por uma criatura, como grande ou larga; nesses casos, você efetivamente esta mirando na criatura.

Se você erra o alvo (seja mirando em uma criatura, objeto, ou área) jogue 1d8. Isso vai determinar a direção do desvio do arremesso, com um resultado 1 no dado o projétil se desvia um quadrado para a direção do arremessador, um resultado 2 o projétil se desvia para o quadrado a direito ao do que cairia no resultado 1 no dado, e daí por diante para cada numero continue a contagem seguindo a direção horária ao redor do alvo ou da área mirada. Em seguida desviar o arremesso um numero de quadrados na mesma direção igual ao incremento a distancia da arma.

Depois de determinar aonde a arma atingiu. Ela ira causar o dano de dispersão em todas as criaturas nos quadrados adjacentes.

Combater com Duas Armas

Se você esta segurando uma segunda arma em sua mão inábil, você pode executar um ataque extra por rodada com aquela arma. Você sofre -6 de penalidade no seu ataque regular ou quaisquer ataques com sua mão hábil e -10 de penalidade aos ataques com sua mão inábil quando você luta dessa maneira. Você pode reduzir essas penalidades de duas maneiras. Primeira, se a arma na sua mão inábil é uma arma leve, essas penalidades são reduzidas cada uma em 2. um ataque desarmado é sempre considerado uma arma leve. Segundo, o talento combater com duas armas diminui a penalidade da arma primaria em 2 pontos, e da mão inábil em 6 pontos.

Tabela 9-7 resume os resultados de todos esses fatores.

Tabela 9-7: Penalidades por Combater com Duas Armas.

Circunstâncias	Mão hábil	Mão inábil
Penalidades normais	-6	-10
Com arma leve na mão inábil	-4	-8
Com o talento combater com duas armas	-4	-4
Com o talento combater com duas armas e usando uma arma leve na mão inábil	-2	-2

Armas Duplas: você pode usar uma arma dupla para realizar um ataque extra com o lado da mão inábil da arma como se estivesse usando duas armas normalmente. As penalidades aplicam-se na extremidade da mão inábil como se ela fosse uma arma do tipo leve.

Armas de Arremesso: as mesmas regras se aplicam quando você arremessa uma arma com

cada uma das mãos. Trate um dardo ou uma shuriken como armas leves quando usadas dessa maneira, e trate a bola de arremesso, azagaia, rede ou funda como arma de uma mão.

AÇÕES ESPECIAIS DE INICIATIVA

Aqui serão mostradas maneiras de mudar quando você age durante um combate alterando o seu lugar na ordem de iniciativa.

Adiar

Optando por adiar a sua ação, você não agirá durante sua contagem de iniciativa, porém poderá fazê-lo a qualquer momento posterior. Quando você adia a sua ação você voluntariamente reduz sua própria contagem na iniciativa pelo resto do combate. Com sua nova, e menor contagem na iniciativa chegar o personagem poderá realizar todas as suas ações normalmente. Você pode especificar o número dessa sua nova contagem da iniciativa ou decidir esperar até algum momento posterior na rodada para agir. Definindo sua nova contagem de iniciativa nesse valor.

Você nunca pode voltar o tempo gasto esperando para ver o que seus oponentes irão fazer. Você também não pode interromper as ações de seus oponentes (como em uma ação preparada).

Conseqüências de Adiar sua Ação: a nova contagem de iniciativa do personagem passará a ser o turno em que ele agiu. Caso o personagem não realize nenhuma ação até a rodada subsequente, ele terá perdido a ação adiada.

Se o personagem executar sua ação no início da próxima rodada, antes de seu turno regular, seu resultado de iniciativa se eleva até aquele ponto na ordem de iniciativa e o personagem não executará outra ação durante essa mesma rodada (no seu antigo resultado de iniciativa.).

Preparar

Uma ação preparada permite que você se prepare para agir mais tarde, depois do seu turno e antes do seu próximo turno começar. Preparar uma ação é uma ação padrão. Realizar uma ação preparada não provoca ataques de oportunidade (a não ser que a ação designada pela ação preparada às vezes o faça).

Preparando uma Ação: Um personagem é capaz de preparar uma ação padrão, de movimento ou livre. Para fazê-lo, o jogador deve especificar a ação desejada e as condições que farão seu personagem executá-la. Por exemplo, é possível determinar que o personagem irá disparar uma flecha em qualquer criatura que se aproxime de um

corredor. Logo, a qualquer momento antes do seu próximo turno, ele poderá realizar a ação preparada em resposta às condições especificadas. A ação preparada acontecerá imediatamente antes da ação que atende as condições pré-estabelecidas. Quando a condição que dispara a ação preparada fizer parte da ação de outra criatura, o personagem a interromperá para realizar a ação preparada. Assumindo que o alvo ainda seja capaz de fazê-lo, ele continuará suas ações regulares depois dessa resolução. O resultado de iniciativa do personagem é alterado. Durante o restante do combate, o resultado de iniciativa do personagem será o mesmo em que ele realizou a ação preparada, imediatamente antes do personagem que atendeu as condições especificadas.

É possível realizar um passo de ajuste de 1,5 m como parte de sua ação preparada, mas somente quando o personagem não tiver percorrido qualquer distância naquela rodada. Por exemplo, caso o personagem tenha se aproximado de uma entrada e preparado a ação "atacar com sua espada qualquer criatura que atravessar a porta", ele ao ser capaz de realizar o passo de ajuste em conjunto com sua ação preparada (uma vez que já utilizou seu deslocamento nessa rodada).

Conseqüências de Preparar sua Iniciativa: o resultado de iniciativa do personagem passará a ser o turno em que ele realizou a ação preparada. Caso o personagem não realize a ação preparada até a rodada subsequente, ele será obrigado a realizá-la (embora possa prepará-la novamente). Se o personagem executar sua ação preparada no início da rodada subsequente, antes do seu turno regular, seu resultado de iniciativa se eleva até aquele ponto na ordem de iniciativa e o personagem não executará outra ação durante essa mesma rodada (no seu antigo resultado de iniciativa).

Distraindo Conjuradores: um personagem é capaz de preparar um ataque contra um conjurador, que será disparado "quando ele começar a lançar a magia". Se o personagem causar dano ao conjurador, é possível que ele perca a magia que estava conjurando (determinado conforme o resultado do seu teste de arte mágica).

Preparando uma Contração: um conjurador é capaz de preparar uma contração mágica visando outro conjurador (normalmente disparada "quando ele lançar uma magia"). Nesse caso, quando o conjurador alvo iniciar o lançamento de uma magia, o personagem deve identificar o efeito com um teste de arte mágica (CD 15 + nível da magia). Caso seja bem sucedido e tenha a mesma magia preparada (para as classes que preparam magias) ele poderá conjurá-la como uma contração mágica e

arruinar automaticamente a magia inimiga. Isso funciona mesmo se uma das magias for divina e outra arcana.

Um conjurador de magias pode usar a magia dissipar magia para anular uma outra magia mas isto nem sempre funciona.

Preparando Armas Contra uma Investida: é possível preparar determinadas armas perfurantes contra a manobra investida, posicionando-as em reação a esse tipo de ataque. Uma arma preparada dessa forma causara o dobro de dano quando for utilizada para atingir um personagem em investida.

MÁGICAS

Uma magia é um efeito com uma única utilização. Existem dois tipos de magia: arcana (os efeitos conjurados por bardos, feiticeiros e magos) e divina (conjurada por clérigos, druidas, além de rangers e paladinos experientes). Alguns conjuradores escolhem suas magias de uma lista restrita de magias conhecidas, enquanto outros possuem acesso a uma grande variedade de opções.

Muitos conjuradores preparam suas magias com antecedência – seja com um grimório ou com orações e meditação – enquanto alguns conjuram suas magias espontaneamente sem preparação. Com exceção dessas maneiras diferentes de aprender e preparar as magias, elas são muito parecidas durante a conjuração.

Dividindo as categorias de magias arcanas e divinas existem oito escolas de magia. Essas escolas representam os diferentes aspectos dos efeitos mágicos. Esse capítulo descreve as semelhanças e distinções entre essas escolas de magia. Além disso, apresenta um resumo geral do formato da descrição das magias, uma discussão abrangente sobre o funcionamento da magia e uma explicação da diferença entre os tipos de habilidades especiais, pois algumas delas são mágicas.

CONJURANDO MAGIAS

A conjuração de magias é um processo idêntico, não importa se o personagem utiliza magias arcanas ou divinas, ou se elas são preparadas com antecedência ou selecionadas no momento da conjuração.

Escolhendo uma Magia

Para conjurar uma magia, primeiro será necessário escolher a magia desejada. Os clérigos, druidas, paladinos experientes, rangers experientes e magos escolhem a magia da sua lista de magias preparadas anteriormente no mesmo dia e que ainda não foram conjuradas. Os bardos e feiticeiros escolhem qualquer magia que tenham aprendido, de qualquer nível disponível ao seu nível de personagem.

Para conjurar uma magia, você deve ser capaz de falar (caso seja uma magia que tenha um componente verbal), executar gestos (para magias com componentes gestuais) e manipular os componentes materiais ou o foco da magia (se houver). Além disso, você precisa se concentrar – e é muito difícil se concentrar no meio de uma batalha (veja detalhes mais adiante).

Quando uma magia tiver diversas versões, você seleciona a versão que deseja no momento da conjuração. Você não é obrigado a preparar (ou conhecer, no caso de bardos e feiticeiros) cada versão específica da magia.

Uma vez que uma magia preparada é conjurada, ela só poderá ser conjurada novamente caso seja preparada de novo. Se você preparou várias cópias de uma única magia, você será capaz de utilizar cada cópia separadamente, uma única vez. Se você é um bardo ou um feiticeiro, conjurar uma magia reduz o

limite diário das magias disponíveis para aquele nível, mas você pode conjurar a mesma magia diversas vezes, até exaurir todo o seu limite diário do nível pertinente.

Concentração

Para conjurar uma magia, você deve se concentrar. Se qualquer distração interromper sua concentração enquanto estiver conjurando a magia, você deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia ou a magia será perdida. Quanto maior a distração e o nível da magia que o personagem deseja conjurar, maior será a CD. Se você fracassar no teste, ele perderá a magia como se a conjuração tivesse sido concluída, mas sem gerar nenhum efeito.

Ferimento: Se sofrer dano enquanto estiver conjurando uma magia, você deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 10 + dano sofrido + nível da magia que estiver conjurando) ou a magia estará perdida. A distração somente o afetará se ocorrer entre o início e o término da conjuração (para as magias com tempo de execução de uma rodada completa ou mais) ou em resposta à própria conjuração (como um ataque de oportunidade provocado pela magia ou uma ação preparada).

Se você estiver sofrendo um dano contínuo, somente metade do dano é considerado enquanto conjura a magia. Nesse caso, você deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 10 + metade do último dano contínuo sofrido + nível da magia que estiver conjurando). Se o último dano sofrido era o efeito final da magia ofensiva, então a distração terminou e não é capaz de distraí-lo.

Os danos sucessivos não são considerados danos contínuos.

Magia: Caso seja afetado por uma magia enquanto estiver conjurando um efeito próprio, você deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia ou perderá a sua magia. Se a magia que o afetar infligir dano, a CD será 10 + dano sofrido + nível da magia.

Caso o efeito o atrapalhe ou distraia de outra maneira, a CD será idêntica à Classe de Dificuldade do teste de resistência + o nível da magia que estiver conjurando. Para as magias que não possuem teste de resistência, utilize a CD do teste de resistência que ela teria (10 + nível da magia + modificador de habilidade).

Agarrado ou Imobilizado: As únicas magias que você é capaz de conjurar quando estiver agarrado ou imobilizado são aquelas que não têm componentes gestuais e cujos componentes materiais (se houver) estiverem em suas mãos. Mesmo assim, você deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 20 + nível da magia) ou perderá a magia.

Movimento Vigoroso: Se estiver montado em um cavalo em movimento, em uma carroça atravessando um terreno acidentado, em um barco pequeno navegando em águas turbulentas, na cabine de um navio durante uma tempestade ou estiver desequilibrado de qualquer forma, você deve

obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 10 + nível da magia) ou perderá a magia.

Movimento Violento: Se estiver montado em um cavalo percorrendo o dobro do deslocamento, sobre uma carroça descontrolada, em um barco pequeno navegando em corredeiras ou numa tempestade, no convés de um navio durante uma tempestade ou correr o risco de ser derrubado em função do movimento, você deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 15 + nível da magia) ou perderá a magia.

Clima Ruim: Você deve realizar um teste de Arte da Magia se estiver conjurando uma magia sob uma tempestade violenta. Para as tempestades de chuva ou neve, a CD será 5 + nível da magia. Para uma chuva de granizo ou uma tempestade de areia, a CD será 10 + nível da magia. Em qualquer caso, você perderá a magia caso fracasse no teste de Arte da Magia. Quando o clima ruim for causado por um efeito mágico, utilize as regras de Magia, descritas acima.

Conjurando na Defensiva: Quando quiser conjurar uma magia sem provocar ataques de oportunidade, você precisa obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 15 + nível da magia) ou a magia será perdida.

Enredado: Quando tentar conjurar uma magia e estiver preso em uma rede, em uma bolsa de cola ou sendo afetado por magias de efeito similar, você deverá obter sucesso em um teste de Arte da Magia CD 15 ou perderá a magia.

Contramágica

É possível utilizar qualquer magia como uma contramágica. Para isso, você direciona a energia de sua própria magia para destruir a energia de um efeito contrário ou idêntico conjurado pelo oponente. A contramágica funciona mesmo quando uma magia é divina e a outra é arcana.

Regras da Contramágica: Para executar uma contramágica, você deve escolher um oponente como alvo da manobra, utilizando uma ação preparada. Fazendo isso, você decide adiar sua ação até que o alvo inicie a conjuração de uma magia. Você ainda será capaz de percorrer seu deslocamento, pois preparar exige uma ação padrão.

Se o adversário selecionado tentar conjurar uma magia, você deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 15 + nível da magia), que será uma ação livre, para reconhecer corretamente a magia do oponente e tentar neutralizá-la. Se fracassar no teste, ele não identifica o efeito e a manobra não poderá ser concluída.

Para completar a manobra, você deverá conjurar a magia adequada para a contramágica. Como regra geral, uma magia só pode ser anulada por outra idêntica. Se for capaz de conjurar a mesma magia e a tiver preparada (para os conjuradores que preparam suas magias), você conjura a magia adequada, alterando-a ligeiramente para criar um efeito de contramágica. Se o alvo estiver dentro do alcance, as duas energias automaticamente se neutralizam sem nenhum outro resultado.

Anulando Magia Metamágicas: Os talentos metamágicos são desconsiderados para determinar se uma magia pode ser anulada ou não.

Exceções Específicas: Algumas magias específicas são capazes de neutralizar outras, em especial quando geram efeitos diametralmente opostos.

Dissipar Magia como Contramágica: Você é capaz de utilizar *dissipar magia* como contramágica, descartando a necessidade de identificar a magia do oponente. No entanto, *dissipar magia* nem sempre funciona como contramágica (veja a descrição da magia).

Nível de Conjurador

Com frequência, o poder de uma magia depende do seu nível de conjurador. Para a maioria das classes de conjuradores, ele equivale ao nível da classe utilizada para conjurar a magia.

Você é capaz de conjurar uma magia usando um nível do conjurador inferior ao seu nível atual, mas deve utilizar o nível mínimo para conjurar a magia em questão e todas as características que dependam do nível de conjurador consideram o nível selecionado.

Quando uma característica de classe, um poder concedido de um domínio ou outra habilidade especial determinar um ajuste no nível de conjurador do personagem, essa alteração não afeta somente os efeitos baseados no nível de conjurador (como alcance, duração e dano), mas também o teste para superar a Resistência à Magia do oponente e o nível de conjurador usado nos testes de contramágica (para os testes de dissipar e as CDs do teste).

Falha de Magia

Caso tente conjurar uma magia, mas não possa atender às suas características (alcance, área, tipo de criatura, etc.), a conjuração fracassa e a magia será perdida.

As magias também fracassam se a concentração do personagem for interrompida e é possível que sejam perdidas quando o conjurador estiver usando uma armadura e lançar qualquer magia que tenha componentes gestuais (veja Tabela 7-6: Armadura e Escudos).

O Resultado das Magias

Depois de descobrir as criaturas (ou objetos ou áreas) afetadas e essas criaturas tiverem realizado seus testes de resistência (caso seja permitido), ele aplicará os resultados da magia.

Efeitos Especiais das Magias

Muitos efeitos especiais das magias são descritos de acordo com a escola de magia em questão. Outras características especiais das magias são comuns dentro da mesma escola de magia.

Ataques: Algumas descrições de magia se referem a um ataque. Todas as ações ofensivas de combate, mesmo aquelas que não provocam dano

são consideradas ataques. As tentativas de canalizar energia também são consideradas ataques se qualquer criatura na área for atingida. Todas as magias que podem ser evitadas ou anuladas com testes de resistência, que causam dano ou prejudicam de alguma forma o adversário são consideradas ataques. Magias que invocam monstros ou aliados e magias similares não são consideradas ataques, porque essas magias por si não atingem ninguém.

Tipos de Bônus: Usualmente, um bônus tem um descritor que indica o tipo de modificador concedido pela magia. O aspecto mais importante dos tipos de bônus é indicar que dois bônus do mesmo tipo não se acumulam. Com exceção dos bônus de esquiva, a maioria dos modificadores de circunstância e dos bônus raciais considera apenas o modificador mais elevado (veja Combinando Efeitos Mágicos, a seguir). O mesmo princípio se aplica às penalidades – somente a pior penalidade é considerada quando existirem duas ou mais penalidades do mesmo tipo, embora muitas penalidades não possuam um tipo e estas sempre se acumulam.

Ressuscitando os Mortos: Várias magias têm o poder de reviver personagens que faleceram.

Quando uma criatura falece, sua alma abandona o corpo, deixa o Plano Material, viaja através do Plano Astral e entra no plano exterior habitado pela sua divindade. Se a criatura não adorar nenhum deus, sua alma vai para o plano correspondente a sua tendência. Ressuscitar alguém significa encontrar a alma da criatura e devolvê-la ao seu corpo.

Perda de Nível: Qualquer criatura ressuscitada recebe um ou mais níveis negativos permanentemente. Esses níveis aplicam uma penalidade em várias jogadas enquanto não forem removidos por magias como *Restauração*. Quando um personagem de 1º nível é ressuscitado, ele perde 2 pontos de Constituição em vez de receber um nível negativo.

Impedindo a Ressurreição: Os inimigos podem tomar algumas medidas para dificultar a ressurreição de um personagem. Esconder o corpo impedirá a conjuração de *reviver os mortos* ou *ressurreição* para aquele personagem. Conjurando *aprisionar a alma* neutraliza qualquer tipo de ressurreição, a não ser que a alma seja primeiramente libertada.

Ressurreição Contra a Vontade: Uma alma não retornará à vida se não desejar. Uma alma reconhece o nome, a tendência e o patrono (se houver) do personagem que está tentando ressuscitá-la e pode se recusar a retornar nessas condições.

Combinando Efeitos Mágicos

As magias ou efeitos mágicos normalmente funcionam conforme indicado na sua descrição, não importa a quantidade de magias ou efeitos mágicos diferentes que estejam operando na mesma área, objeto ou criatura. Exceto em casos especiais, uma magia não atrapalha o funcionamento de outra. Sempre que uma magia gerar um efeito específico

sobre outra, sua descrição explicará esse efeito. Existem diversas regras gerais que se aplicam quando várias magias ou efeitos mágicos afetam o mesmo alvo:

Acumulando Efeitos: As magias que concedem bônus ou penalidades em jogadas de ataques, dano, testes de resistência ou outras características normalmente não se acumulam. Quase sempre, dois bônus do mesmo tipo não se acumulam, mesmo que sejam provenientes de magias diferentes (ou efeitos similares a magia; veja Tipos de Bônus, a seguir).

Tipos Diferentes de Bônus: Os bônus e as penalidades de duas magias ou efeitos mágicos diferentes se acumulam quando tiverem diferentes tipos. Um bônus que não tenha um tipo especificado (somente “+2 de bônus” em vez de “+2 de bônus de resistência”) se acumula com qualquer tipo de bônus.

Mesmo Efeito com Intensidades Diferentes: Quando duas ou mais magias idênticas estiverem afetando a mesma área ou criatura, mas tiverem intensidades diferentes, somente a mais elevada será considerada.

Mesmo Efeito com Resultados Diferentes: A mesma magia é capaz de produzir efeitos diferentes quando é conjurada sobre um único alvo diversas vezes. Nesse caso, a última magia da sequência neutraliza as demais. Nenhuma das magias anteriores é removida ou dissipada, mas seus efeitos são irrelevantes enquanto durar o efeito da última magia da série.

Um Efeito Ignora Outro: Algumas vezes, uma magia é capaz de tornar uma magia anterior irrelevante. Ambas as magias continuam ativas, mas uma torna a outra nula enquanto a outra durar e vice-versa.

Diversos Efeitos de Controle Mental: Alguns efeitos mágicos que estabelecem um controle mental tornam os outros irrelevantes, como um efeito que elimina a capacidade de se mover do alvo. Os efeitos de controle mental que não neutralizam a capacidade do alvo para se deslocar normalmente não interferem entre si. Se um personagem estiver sob o controle mental de duas ou mais criaturas, ele tende a obedecer a cada uma da melhor forma possível, limitado pela liberdade que o controle mental de cada uma oferece. Se a criatura controlada receber simultaneamente ordens conflitantes, os controladores devem realizar um teste resistido de Carisma para determinar qual deles será obedecido.

Magias com Efeitos Opostos: As magias com efeitos contrários afetam os alvos normalmente, com todos os bônus, penalidades ou modificadores se acumulando na ordem em que as magias são conjuradas. Alguns efeitos se neutralizam ou dissipam naturalmente. Esse é um efeito especial indicado na descrição da magia.

Efeitos Instantâneos: Duas ou mais magias com duração instantânea se acumulam quanto afetam o mesmo alvo.

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

A descrição de cada magia obedece a um formato padronizado. Cada categoria de informação é explicada a seguir.

Nome

A primeira linha de qualquer descrição de magia será o nome mais comum para aquele efeito.

Escola (Sub-escola)

Abaixo do nome está a linha que indica a escola da magia (e sub-escola da magia, quando apropriado) daquele efeito.

Quase todas as magias pertencem a uma das oito escolas básicas. Uma escola de magia é um grupo de efeitos que funcionam de modo similar. Uma pequena quantidade de magias (*marca arcana*, *desejo* restrito, *permanência*, *prestidigitação* e *desejo*) é universal e não pertence a nenhuma escola.

Abjuração

As abjurações são magias de proteção. Elas criam barreiras físicas ou mágicas, anulam habilidades mágicas ou físicas, causam dano a invasores ou expulsam o alvo da magia para outros planos de existência.

Se uma magia de abjuração estiver ativa a menos de 3 metros de outra durante um período inferior a 24 horas, os campos arcanos interferem entre si, criando flutuações de energia parcialmente visíveis. A CD de um teste de Percepção para encontrar essas flutuações é reduzido em 4 pontos.

Se uma magia de abjuração criar uma barreira para afastar determinados tipos de criatura, será impossível utilizar essa barreira para empurrar os alvos. Se forçar a barreira contra as criaturas, você sentirá a barreira sendo pressionada. Se continuar forçar, a magia se dissipará.

Conjuração

Cada magia de conjuração pertence a uma entre cinco sub-escolas. As conjurações transportam criaturas de outros planos de existência para o seu (Convocação), criam objetos e efeitos em um local (Criação), curam ferimentos (Cura), trazem manifestações de objetos, criaturas ou alguma forma de energia até você (sub-escola Invocação), transportam criaturas ou objetos por grandes distâncias (Teletransporte). Criaturas invocadas por você usualmente, mas não sempre, obedecem aos seus comandos.

Uma criatura (ou objeto) gerada ou teletransportada até sua localização por meio de uma magia de conjuração não poderá surgir dentro de outra criatura, objeto ou flutuando no espaço. São necessários um local aberto e uma superfície capaz de suportá-la.

A criatura ou objeto surge dentro da área de alcance da magia, mas não precisa continuar limitada a essa área.

Convocação: Uma magia de convocação transporta uma criatura de outro plano para o plano onde você estiver. A magia concede à criatura a habilidade de retornar ao seu plano de origem uma única vez, embora possa limitar as circunstâncias que permitam esse retorno. Uma criatura convocada pode ser morta; ela não desaparece e se refaz como as criaturas obtidas com as magias de invocação (veja a seguir). A duração de uma magia de convocação é instantânea, o que significa que uma criatura convocada não pode ser dissipada.

Criação: Uma magia de criação manipula a matéria para criar um objeto ou criatura no local que o conjurador designar (sujeito aos limites descritos acima). Se a magia tiver uma duração diferente de instantânea, a magia conservará a criação coesa até o término de seu efeito, quando a criatura ou objeto desaparece sem deixar vestígios. Se a duração da magia for instantânea, o objeto ou a criatura é apenas gerado através de magia, mas existirá indefinidamente e não dependerá da magia para sua existência.

Cura: Algumas conjurações divinas recuperam criaturas ou trazem-nas de volta da morte.

Invocação: Uma magia de invocação transporta instantaneamente uma criatura ou objeto ao local designado. Quando a duração da magia terminar (ou ela for dissipada), a criatura invocada retornará de imediato para o local de onde foi retirada; um objeto invocado não será enviado de volta, a menos que a descrição da magia indique o contrário. Uma criatura invocada também retorna ao seu plano quando é eliminada ou seus pontos de vida são reduzidos a 0 ou menos. No entanto, ela não morrerá, apenas gastará 24 horas para se reconstituir. Durante esse tempo, ela não poderá ser invocada novamente.

Quando a duração da magia que invocou uma criatura terminar, ela desaparece e todas as magias ou habilidades que ela ativou ou conjurou são interrompidas. Uma criatura invocada não é capaz de utilizar suas habilidades inatas de invocação.

Teletransporte: Uma magia dessa sub-escola transporta uma ou mais criaturas ou objetos por grandes distâncias. As variações mais poderosas são capazes de atravessar fronteiras planares. Diferente das magias de invocação, o transporte envolve um único sentido (exceto quando especificado o contrário) e não é possível dissipá-lo.

O teletransporte é uma viagem instantânea através do Plano Astral. Qualquer coisa que bloqueie uma viagem astral também impedirá um teletransporte.

Adivinhação

As magias de adivinhação permitem que você descubra segredos esquecidos há muito tempo, preveja o futuro, revele coisas escondidas e neutralize magias capazes de enganá-lo.

Muitas magias de adivinhação afetam uma área em forma de cone que se desloca com você e se estende na direção em que estiver olhando. O cone define a área que será analisada a cada rodada. Se você estudar a mesma área durante várias rodadas,

geralmente poderá obter informações adicionais, conforme indicado na descrição das magias.

Vidência: Uma magia de vidência cria um sensor mágico invisível, que transmite informações a você. Exceto quando especificado o contrário, o sensor possui a mesma acuidade sensorial que você possui. Esse nível de acuidade inclui qualquer magia ou habilidade que o afete, mas não as magias ou efeitos que emanam de você. Apesar disso, o sensor é considerado um órgão sensorial independente e separado de você, portanto funcionará normalmente mesmo que você esteja cego, surdo ou seja afetado por qualquer debilidade sensorial.

Uma criatura com um valor de Inteligência 12 ou superior é capaz de perceber o sensor se obtiver sucesso em um teste de Inteligência (CD 20). É possível dissipar o sensor como qualquer magia ativa.

Os revestimentos de chumbo e as proteções mágicas bloqueiam as magias de vidência e você percebe que a magia foi bloqueada.

Encantamento

As magias de encantamento afetam a mente das criaturas, influenciando ou controlando seu comportamento.

Todos os encantamentos são efeitos de ação mental. Existem dois tipos de magias de encantamento, que lhe permitem influenciar seus alvos.

Feitiço: Um feitiço altera a forma como a vítima o percebe, normalmente fazendo com que a criatura o veja como um bom amigo.

Compulsão: Uma compulsão força o alvo a agir de uma forma selecionada ou altera sua maneira de pensar. Algumas compulsões determinam as ações ou os efeitos sobre a vítima, outras permitem que o personagem determine essas ações durante a conjuração, ou ainda fornecem controle total sobre a vítima.

Evocação

As magias de evocação manipulam a energia ou utilizam fontes ocultas de poder para gerar os efeitos desejados. Na verdade, elas criam algo a partir do nada. Muitas dessas magias produzem efeitos espetaculares e podem causar grandes quantidades de dano.

Ilusão

As magias de ilusão enganam os sentidos ou a mente dos alvos. Elas obrigam as pessoas a verem coisas que não estão lá, ignorarem objetos ou criaturas existentes, ouvirem sons fantasmagóricos e lembrarem-se de coisas que nunca aconteceram.

Idéia: Uma ilusão do tipo idéia cria uma sensação falsa. Todas as criaturas afetadas têm uma sensação idêntica, não suas próprias versões ligeiramente diferenciadas (essa ilusão não é uma impressão mental personalizada). Essas ilusões não alteram a aparência de objetos ou criaturas. As variações que geram efeitos sonoros não conseguem duplicar uma

fala compreensível, a menos que a descrição da magia especifique o contrário. Caso seja possível, as palavras devem pertencer a um idioma que você conheça. Se tentar duplicar um idioma desconhecido, a ilusão produzirá sons desconexos. Da mesma forma, você é incapaz de criar uma cópia visual de algo que não conheça (ou copiar exatamente outras sensações que você não tenha experimentado).

Como as magias de idéia e sensação (veja a seguir) não são reais, elas não são capazes de gerar efeitos duradouros como os outros tipos de ilusões. Elas não podem causar dano a objetos ou criaturas, suportar peso, alimentar um indivíduo ou conceder proteção contra intempéries. Por conseguinte, essas magias são úteis para confundir ou atrasar os inimigos, mas não para atacá-los diretamente.

A CA de uma ilusão da sub-escola idéia é 10 + modificador de tamanho.

Sensação: Uma ilusão do tipo sensação afeta as qualidades sensoriais do alvo, alterando sua aparência, textura, cheiro, sabor e emissão de sons ou fazendo-o desaparecer.

Padrão: Similar a uma ilusão de idéia, uma ilusão padrão cria imagens visíveis, mas essas ilusões também afetam a mente dos alvos ou observadores. Todas as ilusões do tipo padrão são efeitos de ação mental.

Fantasma: Uma ilusão do tipo fantasma cria imagens mentais, normalmente percebidas somente pelo conjurador e pelo alvo (ou alvos). A impressão existe apenas dentro da mente das vítimas, portanto gera sensações personalizadas (a ilusão altera os pensamentos e sensações dos alvos, mas não é uma imagem ou impressão falsa percebida com seus órgãos sensoriais). As criaturas que observam ou analisam a cena não podem distinguir uma ilusão do tipo fantasma. Todas as ilusões do tipo fantasma são efeitos de ação mental.

Sombra: Uma ilusão do tipo sombra cria alguma coisa parcialmente real, a partir de energias extra-dimensionais. Essas ilusões podem gerar efeitos reais. O dano causado pelas ilusões do tipo sombra é real.

Testes de Resistência e Ilusões (desacreditar):

As criaturas que encontram uma ilusão normalmente não podem realizar um teste de resistência para reconhecê-la até que a estudem cuidadosamente ou interajam com ela de alguma forma.

Obter sucesso em um teste de resistência contra uma ilusão revela que ela é falsa, mas uma ilusão do tipo idéia ou fantasma permanece como uma imagem translúcida.

Um fracasso no teste de resistência indica que o personagem não percebeu a falsidade da ilusão. Um personagem que tenha provas de que uma ilusão não é real não precisa realizar um teste de resistência. Se um observador desacreditar uma ilusão (obtiver sucesso no teste) e comunicar esse fato ao grupo, cada observador recebe +4 de bônus em seu teste de resistência.

Necromancia

As magias de necromancia manipulam o poder da morte, da pós-vida e a energia vital. As magias que envolvem os mortos-vivos representam a essência dessa escola de magia.

Transmutação

As magias de transmutação alteram as propriedades de uma criatura, objeto ou condições.

Sub-escola Polimorfismo: Uma magia polimórfica transforma seu corpo físico para que assuma a forma de outra criatura. Enquanto essas magias fazem com que se pareça com a criatura, garante a você um bônus de +20 em testes de Disfarces, mas não lhe concedem todas as habilidades e poderes da criatura. Cada magia polimórfica permite a você assumir a forma de uma criatura de um tipo específico, proporcionando um bônus para suas habilidades e armadura natural. Adicionalmente, cada magia polimórfica pode lhe proporcionar outros benefícios, incluindo tipos de movimento, resistências e sentidos. Se a forma escolhida lhe proporcionar esses benefícios, ou uma habilidade maior, você recebe o benefício listado. Se a forma escolhida lhe proporcionar uma habilidade menor, você recebe a habilidade menor. Seu movimento básico muda para o tipo da forma assumida. Se a forma tiver um movimento de natação ou escavar, você mantém a habilidade de respirar se estiver nadando ou escavando. A CD para qualquer dessas habilidades é igual a CD para a magia polimórfica usada para sua mudança de forma.

Adicionalmente a esses benefícios, você ganha qualquer ataque natural da criatura base. Esses ataques são baseados no seu bônus base de ataque, modificador de Força ou Destreza apropriado e sua seu modificador de Força para determinar os bônus de dano.

Se uma magia polimórfica causar uma mudança de tamanho, aplique os modificadores de tamanho apropriados, mudando sua Classe de Armadura, bônus de ataque, bônus de manobras de combate, e modificadores da perícia Furtividade. Seus valores de habilidade não são modificados por essa mudança, a não ser que esteja especificado o contrário na descrição da magia.

A não ser que esteja especificado o contrário em sua descrição, magias polimórficas não podem ser usadas para você transformar-se em um indivíduo específico. Embora muitos dos detalhes poderem ser controlados, sua aparência sempre é igual a de um membro genérico daquele tipo de criatura.

[Descritor]

Um descritor de magia, se houver, aparecerá na mesma linha das escolas e sub-escolas de magia. Ele facilita a categorização mais profunda das magias e algumas têm mais de um descritor.

NOTA DOS PROJETISTAS: PROBLEMAS POLIMORFICOS

De todas as magias no conjunto de regras 3.5, nenhuma causou mais argumentos ou foi usada de forma mais abusiva do que as de polimorfismo. Tais problemas advêm de duas fontes. Primeiro, as magias nunca tinham sido explicadas de forma clara. Quais habilidades você ganha e perde sempre foram o alvo da questão. Por exemplo, você perde seu talento bônus por ser humano quando você assume outra forma? Segundo, as magias ficavam além do equilíbrio das habilidades dos monstros para funcionar. Quando você considera o fato de que são centenas de monstros para escolher, e alguns são muito mais poderosos que outros com os mesmos Dados de Vida, este problema torna-se aparente.

Para aliviar este problema, nós tivemos que quebrar essas magias em uma série de outras magias que permitem a você assumir a forma de criaturas de um tipo específico. As magias por si só, lhe dão bônus nos atributos e habilidades especiais. Desse modo nós pudemos equilibrar as magias com todas as outras, e não com todos os monstros já editados. Então enquanto suas habilidades não coincidem exatamente com as da forma que assume você terá a aparência da criatura e será capaz de fazer uma série de coisas que a criatura é capaz de fazer. Dê a essas magias uma chance e deixe-nos saber o que você acha delas.

Quando você conjura uma magia polimórfica que lhe transforma em uma criatura do tipo animal, dragão, Elemental, besta mágica, planta ou verme, todos os seus equipamentos carregados mesclam-se ao seu corpo. Itens que proporcionam bônus constantes e que não precisam ser ativados continuam a funcionar enquanto estiverem fundidos a seu corpo (com exceção dos bônus de armadura, que cessam de funcionar). Itens que requeiram ativação não podem ser usados enquanto você mantém aquela forma. Enquanto naquela forma, você não pode conjurar qualquer magia que requeira um componente material, e somente pode conjurar magias com componentes somáticos ou verbais, se a forma escolhida possuir a capacidade de fazer os movimentos necessários ou falar, como um dragão. Outras magias polimórficas devem ser alvo desta restrição, caso elas o mudem para uma forma que não seja a sua original (sujeito a aprovação do Mestre). Se sua nova forma não funde seu equipamento ao corpo, este se altera para se adequar a seu novo tamanho.

Se uma magia polimórfica é conjurada sobre uma criatura que seja menor que Pequena ou maior que Média, primeiro ajuste os valores de habilidade para um desses dois tamanhos usando a tabela a seguir, aplicando os bônus garantidos pela magia polimórfica. Se o novo tamanho da criatura é o mesmo que seu tamanho anterior, não faça ajustes.

Tamanho da Criatura	For	Des	Cons	Novo Tamanho
Minúscula	+6	-6	-	Pequeno
Diminuta	+6	-4	-	Pequeno
Miúdo	+4	-2	-	Pequeno
Grande	-4	+2	-2	Médio
Enorme	-8	+4	-4	Médio
Imenso	-12	+4	-6	Médio
Colossal	-16	+4	-8	Médio

Os descritores são: ação mental, ácido, água, ar, bem, caos, dependente de idioma, eletricidade, energia, escuridão, fogo, frio, luz, mal, medo, morte, ordem, sônico e terra.

A maioria desses descritores não tem efeito no jogo isoladamente, mas determinam a interação dessas magias com outras magias, habilidades especiais, criaturas incomuns, tendência e outros fatores.

Uma magia dependente de idioma exige um idioma compreensível como meio de comunicação. Se o alvo não conseguir entender ou não escutar o que o conjurador fala, a magia falha. Um efeito de ação mental funciona somente contra criaturas com valor de Inteligência 1 ou superior.

Nível

A próxima linha da descrição da magia fornece seu nível, um número entre 0 e 9 que define o poder relativo da magia. Esse número é precedido pela abreviação da classe que tem acesso e pode conjurar o efeito. O nível de uma magia afeta a CD de qualquer teste de resistência permitido contra seus efeitos.

Componentes

Indica os componentes necessários para conjurar a magia. A linha “Componentes” na descrição da magia inclui as abreviações que definem os tipos de componentes exigidos. Os detalhes sobre os componentes materiais e focos são fornecidos no final do texto descritivo. Normalmente, não é necessário se preocupar com os componentes, mas eles devem ser considerados quando é impossível utilizar algum deles ou se um componente material for muito caro.

Verbal (V): Um componente verbal é um encantamento pronunciado. Para cumprir a exigência desse componente, o conjurador precisa falar em voz alta. Uma magia silêncio ou uma mordaca estraga o encantamento (e a magia). Um conjurador ensurdecido tem 20% de chance de arruinar qualquer magia com componente verbal que tentar conjurar.

Gestual (G): Um componente gestual é um movimento preciso e delicado com as mãos. Pelo menos uma das mãos deve estar livre para executar o componente gestual.

Material (M): Um componente material é uma ou mais substâncias físicas ou objetos que serão aniquilados pelas energias da magia no processo de conjuração.

A menos que um custo seja fornecido para o componente material, seu preço será desprezível, logo o personagem não deve se preocupar em manter um controle dos seus componentes materiais.

Assuma que ele tem tudo o que precisa em sua bolsa de componentes de magia.

Foco (F): Um foco é algum tipo de objeto. Ao contrário dos componentes materiais, um foco não é consumido durante a conjuração e pode ser reutilizado. Similar aos componentes materiais, o

custo de um foco é desprezível, exceto se houver um preço especificado. Assuma que o personagem tem os focos de preços desprezíveis em sua bolsa de componentes de magia.

Foco Divino (FD): Um foco divino é um item de importância espiritual. Para um clérigo ou um paladino, o foco divino será um símbolo sagrado apropriado às crenças do personagem. Para um clérigo maligno, o foco divino será um símbolo profano. O foco divino padrão para um druida ou ranger é um ramo de visco ou azevinho.

Se a linha de componentes incluir F/FD ou M/FD, a versão arcana da magia exige um foco material ou um componente material (a abreviação antes da barra) e a versão divina requer um foco divino (a abreviação depois da barra).

Tempo de Execução

A maioria das magias possui um tempo de execução de 1 ação padrão. Outras exigem 1 rodada ou mais, enquanto algumas requerem apenas uma ação livre

Conjurar uma magia com tempo de execução de 1 rodada é considerado uma ação de rodada completa e seu efeito será ativado imediatamente antes do início de seu turno na rodada subsequente. Você é capaz de agir normalmente depois de concluir a magia.

O efeito de uma magia com tempo de execução de 1 minuto (10 rodadas) será ativado assim que o período de 1 minuto terminar (considera-se que o personagem está conjurando a magia como uma ação de rodada completa durante 10 rodadas subsequentes, conforme descrito acima para uma conjuração de 1 rodada). Essas ações devem ser consecutivas e ininterruptas ou a magia fracassa automaticamente.

Quando o personagem inicia a conjuração de uma magia que exige 1 rodada ou mais, ele deve manter a concentração desde a rodada inicial até o começo de sua próxima rodada, no mínimo. Caso sua concentração seja interrompida antes de terminar a conjuração, a magia será perdida.

Uma magia com tempo de execução de 1 ação livre não é considerada no limite normal de uma magia por rodada. No entanto, o personagem só poderá conjurar essas magias uma vez a cada rodada. Conjurar uma magia com tempo de execução de 1 ação livre não provoca ataques de oportunidade.

Você precisa tomar todas as decisões necessárias da magia (alcance, alvo, área, efeito, versão, etc.) apenas quando seu efeito começar.

Alcance

O alcance de uma magia indica a distância que o efeito é capaz de percorrer entre você e o alvo, conforme indicado na linha “Alcance” na descrição da magia. O alcance também determina a distância máxima dos efeitos ou o ponto mais distante que pode ser designado como ponto de origem da magia. Se qualquer parte da área da magia estiver além do alcance máximo, essa área será desperdiçada.

Os alcances padrão são:

Pessoal: A magia só afeta você.

Toque: Você deve tocar a criatura ou objeto para afetá-la. Uma magia de toque que causa dano pode obter um sucesso decisivo, similar a um ataque. Uma ameaça de sucesso decisivo é obtida com um resultado 20 em 1d20, e a magia causará o dobro do dano. Algumas magias de toque permitem que você toque diversos alvos. Você pode tocar vários alvos ao seu alcance como parte da conjuração, mas todos os alvos da magia devem ser tocados na mesma rodada que você termina de conjurar a magia.

Curto: A magia alcança até 7,5 metros a partir de você. O alcance máximo aumenta 1,5 metros a cada dois níveis de conjurador.

Médio: A magia atinge até 30 metros +3 metros por nível de conjurador.

Longo: A magia atinge até 120 metros +12 metros por nível de conjurador.

Ilimitado: A magia tem um alcance ilimitado dentro de um mesmo plano de existência.

Distância em Metros: Algumas magias não pertencem a uma categoria de alcance padrão e apresentam seu alcance em metros.

Mirando uma Magia

De acordo com o tipo da magia, você terá que tomar algumas decisões sobre as criaturas que serão afetadas ou o ponto de origem do efeito. A próxima linha na descrição da magia indica o alvo da magia (ou alvos), seus efeitos ou áreas.

Alvo ou Alvos: Algumas magias exigem um alvo ou alvos. Você conjura essas magias sobre criaturas ou objetos, conforme indicado pela própria magia. Você precisa ver ou tocar e selecionar o alvo diretamente. No entanto, não é necessário selecionar o alvo até a que conjuração seja concluída.

Quando o alvo da magia for o próprio personagem (a descrição da magia terá a linha “Alvo: Você”), não será possível realizar um teste de resistência e a Resistência à Magia não será aplicada. As linhas “Testes de Resistência” e “Resistência à Magia” são omitidas para essas magias.

Algumas magias são restritas somente a alvos voluntários. Declarar-se como um alvo voluntário é uma ação livre que se pode ser realizada a qualquer momento (mesmo surpreso ou fora do turno). As criaturas inconscientes são automaticamente consideradas voluntárias, mas os personagens que estiverem conscientes e imobilizados ou indefesos (amarrado, apavorado, agarrado, paralisado, imobilizado ou atordoado) não.

Algumas magias permitem que o efeito seja redirecionado para novos alvos ou áreas depois da conjuração. Redirecionar uma magia exige uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Efeito: Algumas magias criam ou invocam objetos e criaturas em vez de afetar aquelas existentes.

Você tem que designar um local para ser a origem dessas invocações, seja enxergando-o ou definindo-o. O Alcance determina a distância

máxima que o efeito é capaz de atingir, mas caso ele seja móvel conseguirá se deslocar desconsiderando o alcance da magia.

Raio: Alguns efeitos são raios. Você dispara um raio como se estivesse usando uma arma de ataque à distância, mas geralmente realiza um ataque de toque à distância em vez de um ataque à distância regular. Similar ao disparo de uma flecha, você seria capaz de atirar no escuro ou em uma criatura invisível e esperar atingir o alvo. Não é preciso enxergar a criatura alvo, como nas magias com alvos pré-determinados. No entanto, outras criaturas ou obstáculos podem bloquear a linha de visão ou fornecer cobertura para a criatura que você estiver visando.

Se uma magia de raio tiver uma duração, ela estará relacionada ao efeito criado pela magia, não para o tempo de existência do raio.

Quando uma magia de raio causar dano, será possível obter um sucesso decisivo similar a um ataque com uma arma. Uma ameaça de sucesso decisivo é obtida com um resultado 20 em 1d20, e a magia causará o dobro do dano.

Dispersão: Alguns efeitos, principalmente as nuvens e neblinas, dispersam-se a partir do ponto de origem, que deve ser uma intersecção de quadrados. O efeito pode se estender por curvas e em áreas que você não consegue enxergar. Calcule a distância como a distância atual percorrida, considerando as rodadas de permanência do efeito. Para determinar a distância máxima de uma magia de dispersão, conte os quadrados ao redor das paredes, não através delas. Da mesma forma que o movimento regular, não supere linhas diagonais nas esquinas. Você deve selecionar um ponto de origem para a magia, mas não é necessária uma linha de efeito (veja a seguir) para todas as partes do efeito.

Área: Algumas magias afetam uma área. Em geral, a descrição da magia determina a área, mas quase sempre ela se enquadrará em uma das categorias indicadas a seguir.

Não importa a forma da área, você deve escolher o ponto de origem da magia, embora não tenha controle sobre as criaturas ou objetos que serão afetados. O ponto de origem da magia sempre será uma intersecção de quadrados. Para definir se uma criatura está na área da magia, calcule a distância a partir do ponto de origem em quadrados, usando o mesmo processo para deslocar um personagem ou determinar o alcance de um ataque à distância. A única diferença é que, em vez de considerar o ponto de origem como o centro de um quadrado, deve-se contar entre uma intersecção e outra.

É possível calcular a distância diagonalmente, mas lembre-se que cada diagonal subsequente equivale a dois quadrados de distância. Caso a intersecção mais afastada de um quadrado (a partir do ponto de origem) estiver no interior da área da magia, qualquer coisa dentro do quadrado também estará na área de efeito da magia. Quando a área da magia terminar na intersecção mais próxima do quadrado (a partir do ponto de origem), qualquer coisa dentro do quadrado não será afetada.

Explosão, Emissão ou Dispersão: Muitas magias que afetam uma área funcionam como uma explosão, emissão ou dispersão. Em cada caso, você escolhe o ponto de origem da magia e calcula seu efeito a partir desse ponto.

Uma magia de explosão afeta tudo o que estiver em sua área, inclusive as criaturas que você não consegue ver. A magia não afeta criaturas com cobertura total em relação ao ponto de origem (em outras palavras, o seu efeito não faz curvas). A forma padrão de um efeito de explosão é uma esfera, embora algumas magias de explosão sejam especificamente descritas como um cone. Uma área de explosão determina a distância percorrida desde o ponto de origem.

Uma magia de emissão funciona como uma explosão, exceto que seu efeito continua a irradiar do ponto de origem enquanto a magia permanecer ativa. A maioria das emissões inclui cones ou esferas.

As magias de dispersão funcionam como uma explosão, mas fazem curvas. Você escolhe o ponto de origem e a magia se dispersa até o limite do alcance em todas as direções. Calcule a área que o efeito da magia preenche adicionando qualquer curva que o efeito realizar.

Cone, Cilindro, Linha ou Esfera: Várias magias que afetam uma área têm um formato específico, como um cone, um cilindro, uma linha ou uma esfera.

Uma magia em forma de cone é conjurada a partir de você em um quarto de círculo na direção escolhida. Ela é disparada de uma das interseções do seu quadrado e se amplia conforme se afasta dele. A maioria dos cones também são explosões ou emissões (veja acima) e não superam esquinas ou fazem curvas.

Quando conjura uma magia em forma de cilindro, você escolhe um ponto de origem. Esse ponto será o centro de um círculo horizontal e a magia será disparada a partir dele, preenchendo um cilindro. Uma magia em forma de cilindro ignora qualquer obstrução em sua área.

Uma magia em forma de linha é disparada a partir de você em uma linha, na direção selecionada. Ela se inicia numa das interseções do seu quadrado e se estende até o limite de seu alcance ou até atingir uma barreira capaz de bloquear sua linha de efeito. Uma magia em forma de linha afeta todas as criaturas nos quadrados atravessados pela linha.

Uma magia em forma de esfera se expande a partir do ponto de origem e preenche uma área esférica. As esferas podem ser explosões, emissões ou dispersões.

Criaturas: Uma magia com essa área afeta diretamente as criaturas (como uma magia com alvos), mas é capaz de atingir todas as criaturas de um tipo em sua área de efeito, em vez de uma única criatura selecionada por você. A área pode ser uma esfera de explosão, um cone de explosão ou qualquer área adequada.

Muitas magias afetam “criaturas vivas”, o que abrange todas as criaturas exceto constructos e

mortos-vivos. Criaturas na área da magia que não pertençam ao tipo apropriado não são contadas entre as criaturas afetadas.

Objetos: Uma magia com esse tipo de área afeta os objetos da área escolhida (como Criaturas, acima, mas atinge somente objetos).

Outros: Uma magia pode ter uma variedade única de área, conforme definido em sua descrição.

Moldável (M): Se uma Área ou Efeito terminar com um “(M)”, é possível alterar a forma da magia. Um efeito ou área moldado precisa ter uma dimensão mínima de 3 metros. Muitos efeitos ou áreas são apresentados em metros cúbicos para facilitar a modelagem de formas irregulares. Os volumes tridimensionais são imprescindíveis para determinar os efeitos e áreas no ar ou sob a água.

Linha de Efeito: Uma linha de efeito é um caminho direto e sem obstruções, que indica o que a magia pode afetar. Uma linha de efeito é interrompida por uma barreira sólida, similar à linha de visão para determinar ataques a distância, embora não seja bloqueada por fumaça, escuridão ou outros fatores que limitem a visão normal.

Você deve ter uma linha de efeito desobstruída para afetar qualquer alvo ou escolher um local para criar um efeito. Você deve ter uma linha clara de efeito até ao ponto de origem de qualquer magia que conjurar.

Uma magia de explosão, cone, cilindro ou emissão afeta somente uma área, criaturas ou objetos que estejam na linha de efeito da origem (o centro de uma explosão esférica, o ponto central de uma explosão cônica ou o ponto de origem de um círculo cilíndrico ou de uma emissão).

Uma barreira que tenha uma abertura de pelo menos 30 cm não interrompe a linha de efeito. Essa abertura significa que o quadrado de 1,5 m da barreira que contenha um buraco não é considerado como uma obstrução para determinar a linha de efeito de uma magia.

Duração

A Duração de uma magia indica quanto tempo a energia mágica de uma magia permanece ativa.

Tempo de Duração: Muitas durações são medidas em rodadas, minutos, horas, etc. Quando o tempo indicado acaba, a força mágica se dissipa e a magia termina. Se a duração de uma magia é variável, ela é determinada secretamente e o conjurador não sabe por quanto tempo a magia ainda estará ativa.

Instantânea: A energia da magia surge e se dissipa no instante em que ela é conjurada, embora suas conseqüências geralmente sejam mais duradouras.

Permanente: A energia permanece ativa enquanto o efeito durar. Isso significa que a magia é vulnerável a *dissipar magia*.

Concentração: A magia permanece ativa enquanto você estiver concentrado nela. Concentrar-se para sustentar uma magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. As ações capazes de interromper sua concentração

para conjurar uma magia também podem fazê-lo enquanto sustenta um efeito, causando o fim da magia.

É impossível conjurar qualquer magia enquanto sustenta outra. Algumas vezes, a magia permanece ativa durante algum tempo depois que você pára de se concentrar.

Alvos, Efeitos e Áreas: Se a magia afeta diretamente as criaturas o resultado acompanha o alvo enquanto a magia permanecer ativa. Caso a magia gere um efeito, ele existirá durante o tempo da duração. O efeito pode se mover ou ficar imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração. Se a magia afetar uma área então ela permanece nessa área enquanto estiver ativa.

As criaturas se tornam alvos da magia quando entram na área e deixam de ser quando a abandonam.

Magias de Toque e Mantendo Carregada: Em muitos casos, se você não descarregar a magia na rodada em que foi conjurada, ainda poderá sustentá-la (adiando a ativação da magia) indefinidamente. Você será capaz de realizar ataques de toque a cada rodada, até descarregar o efeito. Se outra magia for conjurada, a magia de toque será dissipada.

Algumas magias de toque permitem que você toque diversos alvos como parte do efeito. Você não é capaz de manter essas magias carregadas, devendo tocar todos os alvos na mesma rodada em que concluir a conjuração.

Descarregar: Algumas magias possuem duração pré-determinada ou até serem ativadas ou descarregadas

(D) Dissipável: Se a linha Duração terminar com um "(D)", você será capaz de dissipar a magia quando desejar. Você precisa estar dentro do alcance da magia e pronunciar as palavras certas para dissipá-la, o que geralmente é uma variação do componente verbal da mesma. Caso a magia não tenha um componente verbal, é possível dissipá-la com um gesto. Dissipar uma magia exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Uma magia que depende de concentração pode ser dissipada naturalmente, o que não exige uma ação, visto que tudo o que você deve fazer é parar de se concentrar no seu turno.

Teste de Resistência

Geralmente, uma magia nociva permite que o alvo realize um teste de resistência para evitar o efeito ou parte dele. A linha Teste de Resistência na descrição da magia define o tipo de teste de resistência permitido e descreve como ele funciona.

Anula: A magia não surte efeito contra um alvo que obtenha sucesso no teste de resistência.

Parcial: A magia causa um efeito sobre o alvo. Um teste de resistência bem-sucedido reduz o efeito.

Metade: Para as magias que infligem dano, um teste de resistência bem-sucedido reduzirá o dano sofrido à metade (arredondando para baixo).

Nenhum: Nenhum teste de resistência é permitido.

Desacredita: Um teste de resistência bem-sucedido permite que o alvo ignore o efeito.

(objeto): A magia pode ser conjurada sobre objetos, que só poderão realizar um teste de resistência caso sejam mágicos ou estejam em contato direto (sendo usados, vestidos, agarrados, etc.) com uma criatura capaz de resistir ao efeito. Nesse caso, o objeto utiliza o teste de resistência da criatura, a menos que seu valor seja mais elevado. Isso não significa que a magia só possa ser conjurada sobre objetos. Algumas magias desse tipo podem ser conjuradas em criaturas ou objetos. O bônus do teste de resistência de um item mágico equivale a 2 + metade do nível do item.

(inofensiva): A magia geralmente é benéfica ou inofensiva, mas o alvo pode realizar um teste de resistência se desejar.

Classe de Dificuldade do Teste de Resistência: Um teste de resistência contra uma magia tem CD 10 + nível da magia + bônus da habilidade relevante (Inteligência para magos, Carisma para feiticeiros ou bardos e Sabedoria para clérigos, druidas, paladinos ou rangers). O nível da magia pode variar de sua classe. Considere sempre o nível da magia que se aplica a sua classe.

Tabela: Itens Afetados por Ataques Mágicos

Ordem*	Item
1º	Escudo
2º	Armadura
3º	Elmo, chapéu ou tiara mágicos
4º	Item na mão (inclusive arma, varinha, etc.)
5º	Capa mágica
6º	Arma embainhada ou guardada
7º	Braceletes mágicos
8º	Roupas mágicas
9º	Jóias mágicas (incluindo anéis)
10º	Qualquer outro

* Na ordem do mais provável para o menos provável a ser afetado.

Sucessos no Teste de Resistência: Uma criatura que obtenha sucesso em um teste de resistência contra uma magia sem efeitos físicos óbvios sentirá uma força hostil ou uma dormência, embora não consiga deduzir a natureza exata do ataque. Da mesma forma, quando o alvo obtém sucesso no teste de resistência, você saberá que a magia fracassou. Não é possível determinar quando uma criatura obteve sucesso em um teste de resistência contra efeitos e magias de área.

Fracassos e Sucessos Automáticos: Um 1 natural (um resultado 1 em 1d20) em um teste de resistência sempre é um fracasso e a magia causará dano aos itens expostos (veja Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência). Um 20 natural (um resultado 20 em 1d20) sempre é um sucesso.

Fracassando Voluntariamente em um Teste de Resistência: Uma criatura pode fracassar voluntariamente no teste de resistência, aceitando o resultado da magia. Mesmo um personagem que tenha uma resistência especial à magia é capaz de suprimir essa característica.

Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência: A menos que seja especificado o contrário na descrição da magia, todos os objetos carregados ou usados pela criatura sempre resistem a um ataque mágico. No entanto, quando a criatura obtém um resultado 1 natural (uma falha crítica) em seu teste de resistência contra qualquer efeito, um item exposto será afetado (caso o ataque seja capaz de danificar objetos). Consulte a Tabela: Itens Afetados por Ataques Mágicos. Determine os quatro objetos carregados ou usados pela criatura que provavelmente serão atingidos pelo ataque e escolha aleatoriamente um deles. O objeto selecionado deve realizar um teste de resistência contra o ataque e sofrer qualquer dano causado pelo efeito.

Se um item não estiver sendo carregado ou usado, e também não for mágico, ele não tem direito a um teste de resistência. Ele simplesmente sofre o dano apropriado.

Resistência à Magia

A Resistência à Magia é uma habilidade de defesa especial. Quando uma magia estiver sendo resistida por uma criatura com RM, você deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) e o resultado precisa igualar ou superar o nível de Resistência à Magia da vítima para afetá-la. A RM do defensor é similar a uma Classe de Armadura contra ataques mágicos. Inclua qualquer ajuste no seu nível de no teste de conjurador.

A linha Resistência à Magia e o texto descritivo de uma magia indica se a Resistência à Magia protege a criatura contra aquela magia. Em geral, essa característica se aplica apenas quando a criatura é o alvo da magia, mas não quando ela encontra uma magia ativa em um local.

Os termos “objeto” e “inofensiva” têm o mesmo significado para a RM e para os testes de resistência. Uma criatura com Resistência à Magia precisa suprimir voluntariamente sua RM (uma ação padrão) para ser afetada por qualquer magia descrita como “inofensiva”. Nesse caso, você não precisa realizar o teste de conjurador descrito acima.

Texto Descritivo

Essa parte da descrição apresenta os efeitos da magia e seu funcionamento. Se qualquer um dos campos anteriores dizia “veja texto”, a explicação será encontrada nessa parte.

MAGIAS ARCANAS

Os magos, feiticeiros e bardos conjuram magias arcanas. Comparadas com as magias divinas, as magias arcanas têm mais chance de produzirem efeitos dramáticos.

Preparando Magias Arcanas

O nível de um mago limita a quantidade de magias que ele pode preparar e conjurar. Um valor elevado de Inteligência permite ao mago preparar e conjurar algumas magias adicionais. É possível preparar a

mesma magia mais de uma vez, mas cada preparação é considerada no limite diário. Para preparar magias arcanas, o mago precisa ter uma pontuação mínima de Inteligência equivalente a 10 + nível da magia.

Descanso: Para preparar suas magias diárias, um mago deve dormir durante 8 horas. Não é necessário dormir cada minuto desse tempo, mas o personagem não pode se deslocar, lutar, conjurar magias, usar perícias, conversar ou executar qualquer outra ação física ou mentalmente cansativa durante o período. Caso o sono do mago seja interrompido, cada interrupção adiciona 1 hora ao tempo total necessário para tranquilizar sua mente e ele deve ter no mínimo uma hora de sono ininterrupta imediatamente antes de preparar suas magias. Se o personagem não precisar dormir por qualquer razão, ele precisa de um descanso tranquilo de 8 horas antes de preparar qualquer magia.

Magias Recentes/Interrupções do Descanso: Se um mago conjurou magias recentemente, ele exauriu seus recursos e reduziu sua capacidade de preparar novas magias. Ao preparar magias para um novo dia, todas as magias conjuradas nas últimas oito horas são consideradas no limite diário do mago.

Ambiente de Preparação: Para preparar qualquer magia, o mago deve se concentrar adequadamente e isso exige paz, tranquilidade e conforto. Os arredores do mago não precisam ser luxuosos, mas não podem ter distrações. Exposição a intempéries impede a concentração, assim como ferimentos ou fracassos em testes de resistência que o mago experimentar enquanto estuda. O mago deve ter acesso a seu grimório e luz suficiente para ler. Existe uma exceção: um mago pode preparar ler magias sem o seu grimório.

Tempo de Preparação de Magias: Depois de descansar, um mago precisa estudar seu grimório para preparar as magias do dia. O processo de preparar todas as magias diárias disponíveis exige uma hora. Preparar uma quantidade inferior ao limite diário despense um tempo proporcionalmente menor, mas sempre exige 15 minutos, o mínimo requerido para atingir um estado mental propício.

Seleção e Preparação de Magias: As únicas magias disponíveis ao mago, até preparar as magias de seu grimório, são aquelas preparadas no dia anterior e que ainda não foram conjuradas. Durante o período de estudo, ele escolhe quais magias deseja preparar. Se o mago já tem magias preparadas (de um dia anterior), que ainda não tenham sido conjuradas, ele pode descartar algumas ou todas elas para dar espaço para novas magias.

Quando estiver preparando suas magias, o mago pode deixar parte de seu limite diário vazio. Depois, no mesmo dia, é possível repetir o processo de preparação em diversas ocasiões, caso o tempo e as circunstâncias permitam. Durante essas sessões extras de preparação, o mago será capaz de preencher os lugares de magia que ainda não foram utilizados, mas não poderá, no entanto, descartar

uma magia preparada para substituí-la ou preencher o lugar de uma magia que ele já conjurou naquele dia.

Esse tipo de preparação requer uma mente descansada. Similar à primeira sessão do dia, essa preparação exige pelo menos 15 minutos, mas precisará de mais tempo se o mago preparar mais de um quarto de suas magias.

Limite Diário: As várias tabelas das classes indicam a quantidade de magias de cada nível que o personagem é capaz de conjurar por dia. Essa quantidade diária de magias chama-se “limite diário”. Um conjurador sempre pode utilizar as magias de nível maior para preparar magias de nível inferior. Um conjurador que não tenha o valor mínimo de habilidade para conjurar as magias de nível mais elevado ainda terá acesso ao limite diário para aqueles níveis, mas será obrigado a preenchê-los com magias de nível inferior.

Conservação de Magias Preparadas: Depois que uma magia foi preparada, ela ficará na mente do mago até ele ativar os componentes designados para completá-la e efetivamente lançá-la, ou até que ela seja descartada. Outros eventos, como efeitos de itens mágicos ou ataques especiais de monstros, também podem remover uma magia memorizada da mente de um personagem.

Morte e Conservação de Magias Preparadas: Se um conjurador morrer, todas as magias que havia preparado são apagadas de sua mente. Algumas magias poderosas (como *reviver os mortos*, *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira*) podem recuperar essa energia perdida quando ressuscitarem o personagem.

Escritos Mágicos Arcanos

Para armazenar uma magia arcana na forma escrita, um personagem utiliza caracteres complexos que descrevem as forças mágicas envolvidas. A escrita usa o mesmo sistema, não importa o idioma ou cultura nativa do mago. No entanto, cada conjurador utiliza o sistema de seu próprio modo. Os escritos mágicos de outro mago são incompreensíveis, mesmo para o arqui-mago mais poderoso, até que ele tenha tempo para estudá-los e decifrá-los.

Para decifrar um escrito mágico arcano (como uma única magia escrita no grimório de outro mago ou em um pergaminho), o personagem deve obter sucesso em um teste de Arte da Magia (CD 20 + nível da magia). Se fracassar, o personagem não será capaz de tentar ler novamente aquela magia até o próximo dia. A magia *ler magias* decifra automaticamente um escrito mágico arcano, sem exigir um teste de perícia. Se o mago que criou o escrito mágico auxiliar na leitura, o sucesso também é automático.

Assim que o personagem decifrar um determinado escrito mágico, não precisará decifrá-lo novamente. Decifrar um escrito mágico permite que o mago identifique a magia e ofereça uma noção sobre seus efeitos (conforme indicado na descrição da magia). Se o escrito mágico for um pergaminho, e

o leitor puder conjurar magias arcanas, ele pode tentar usá-lo.

Magias Arcanas e Grimórios Emprestados

Um mago pode usar grimórios emprestados para preparar as magias que ele já conheça e estejam registradas em seu próprio grimório, mas o sucesso dessa preparação não é certo. Primeiro, o mago precisa decifrar a escrita do grimório (veja *Escritos Mágicos Arcanos*, acima). Depois que a magia de um grimório emprestado for decifrada, o leitor precisa realizar um teste de Arte da Magia (CD 15 + nível da magia) para prepará-la. Se obtiver sucesso, o mago conseguiu preparar a magia. Ele precisa repetir o teste para preparar a magia novamente, não importa quantas vezes já tenha feito isso antes. Se o teste fracassar, ele não conseguirá preparar aquela magia, a partir do mesmo grimório, até o próximo dia. No entanto, conforme explicado acima, não é necessário repetir o teste para decifrar a magia.

Adicionando Magias em um Grimório

Os magos podem adicionar novas magias ao seu grimório usando vários métodos. Se um mago especializou-se em uma escola de magia, não conseguirá aprender as magias das suas escolas proibidas.

Magias Adquiridas a cada Nível: Os magos realizam algumas pesquisas entre as suas aventuras. Sempre que um mago adquirir um nível, ele receberá duas magias de sua escolha para adicionar ao seu grimório. Essas magias devem pertencer aos níveis disponíveis ao mago. Se ele decidiu especializar-se em uma escola de magia, uma delas deve pertencer à sua escola especializada.

Magias Copiadas de Outros Grimórios ou de Pergaminhos: Um mago também pode adicionar magias ao seu grimório quando encontrar pergaminhos ou outros grimórios. Não importa a fonte da magia, o mago precisa decifrar o escrito arcano (veja *Escritos Mágicos Arcanos*, acima). Depois, ele deve gastar uma hora estudando a magia. No final dessa hora, ele deve realizar um teste de Arte da Magia (CD 15 + nível da magia). Um mago que tenha se especializado numa escola recebe +2 de bônus no teste de Arte da Magia caso a nova magia pertença à escola selecionada. Se obtiver sucesso no teste, o mago compreende a magia e pode copiá-la em seu grimório (veja *Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório*, a seguir). O processo deixa o grimório que foi copiado ileso, mas uma magia copiada com êxito a partir de um pergaminho mágico desaparece do pergaminho.

Se fracassar no teste, o mago não conseguiu entender ou copiar a magia. Ele não poderá tentar decifrar ou copiar aquela magia novamente até adquirir uma nova graduação em Arte da Magia. Nesse caso, uma magia que estava sendo copiada de um pergaminho não desaparece.

Em muitos casos, os magos cobram uma taxa pelo privilégio de cópia das magias de seu grimório.

Essa taxa geralmente equivale ao nível da magia x 50 PO.

Pesquisa Independente: Um mago também é capaz de pesquisar magias sozinho, duplicando as magias existentes ou criando uma inteiramente nova.

Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório

Assim que o mago compreender a nova magia, ele poderá escrevê-la em seu grimório.

Tempo: O processo exige 1 hora por nível da magia. Truque (magias de nível 0) levam 30 minutos para serem escritas.

Espaço no Grimório: Uma magia ocupa uma página do grimório por nível que possui. Uma magia de nível 0 (truque) ocupa uma única página. Um grimório tem 100 páginas.

Custos e Materiais: Os materiais para escrever a magia custam 100 PO por página.

Lembre-se que o mago não precisa pagar esses custos de tempo e dinheiro para as magias adquiridas a cada novo nível na classe.

Recuperando e Copiando Grimórios

Um mago pode usar o processo de aprendizado de magias para reconstruir um grimório perdido. Se ele tiver qualquer magia preparada, será capaz de escrevê-la diretamente em um grimório novo, a um custo de 100 PO por página (conforme descrito em Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório, acima). Esse processo remove a magia preparada da mente do personagem, como se tivesse sido conjurada. Se o mago não tiver magias preparadas, ele poderá prepará-las de um grimório emprestado e então escrevê-las em um novo grimório.

Duplicar um grimório existente utiliza o mesmo procedimento, mas a tarefa é muito mais fácil. O tempo e o dinheiro necessário equivalem à metade do normal.

Vendendo um Grimório

Os grimórios recuperados em batalha podem ser vendidos por um valor equivalente à metade do custo de comprar e escrever as magias que ele comporta (ou seja, metade de 100 PO por página de magia). Um grimório repleto de magias (com 100 páginas contendo magias escritas) vale 5.000 PO.

Feiticeiros e Bardos

Os feiticeiro e bardos conjuram magias arcanas, mas não possuem grimórios e não preparam suas magias. O nível de um feiticeiro ou bardo limita a quantidade de magias diárias que ele pode conjurar (veja a descrição dessas classes). Um valor elevado de Carisma permite que eles conjurem algumas magias adicionais. Os membros dessas classes precisam ter uma pontuação mínima de Carisma equivalente a 10 + nível da magia.

Preparação Diária para Conjuração: A cada dia, os feiticeiros e os bardos precisam focar sua mente para conjurar suas magias. Eles precisam de 8 horas

de descanso (como um mago) e, depois disso, de 15 minutos de concentração. Um bardo precisa cantar, recitar ou tocar um instrumento de algum tipo enquanto se concentra. Durante esse período, o feiticeiro ou bardo prepara sua mente para conjurar suas magias diárias. Sem esse período de descanso e preparação, o personagem não recupera seu limite diário utilizado no dia anterior.

Magias Recentes: Assim como os magos, quaisquer magias conjuradas nas últimas 8 horas são consideradas no limite diário dos feiticeiros ou bardos.

Adicionando Magias ao Repertório de Feiticeiros e Bardos: Um feiticeiro ou bardo receberá novas magias sempre que adquirir um nível de classe, mas nunca de outra forma. Quando seu feiticeiro ou bardo adquirir um novo nível, consulte a Tabela 4-4 ou a Tabela 4-13 para determinar quantas magias da lista apropriada ele aprenderá. Com a permissão do Mestre, os feiticeiros ou bardos podem selecionar as magias aprendidas entre as magias novas ou incomuns que tenham atingido algum entendimento.

MAGIAS DIVINAS

Os clérigos, druidas, paladinos e rangers experientes podem conjurar magias divinas. Diferente das magias arcanas, os efeitos divinos tiram seu poder de uma fonte divina. Os clérigos recebem suas magias de deuses ou de entidades divinas. A força divina da natureza concede poder aos druidas e aos rangers. As forças divinas da ordem e do bem concedem poder aos paladinos. As magias divinas costumam se concentrar na cura e na proteção e são menos espalhafatosas, destrutivas e violentas que as magias arcanas.

Preparando Magias Divinas

Os conjuradores divinos preparam suas magias de modo similar aos magos, com algumas diferenças. A habilidade relevante para as magias divinas é Sabedoria. Para preparar e conjurar uma magia divina, o personagem precisa ter uma pontuação mínima de Sabedoria equivalente a 10 + nível da magia. Da mesma forma, as magias adicionais dessas classes são baseadas em Sabedoria.

Momento do Dia: Um conjurador divino escolhe e prepara suas magias com antecedência, assim como os magos. Entretanto, eles não precisam descansar para preparar suas magias. Em vez disso, o personagem escolhe um momento do dia para rezar e receber suas magias. Quase sempre, esse momento está associado a um evento diário. Se alguma situação impedir que o personagem faça suas orações no momento apropriado, ele precisará fazê-lo o mais rápido possível. Se ele não orar na primeira oportunidade, precisará aguardar até o próximo dia para preparar suas magias.

Escolha e Preparação de Magias: Um conjurador divino seleciona e prepara suas magias com antecedência, através de preces e meditação, em um momento particular do dia. O tempo necessário para prepará-las é o mesmo de um mago (1 hora), assim

como as exigências de um local com relativa tranquilidade. Ele não precisa preparar todas as magias de uma vez. A mente do personagem será considerada vazia somente durante sua primeira preparação do dia, portanto ele não conseguirá preparar uma magia que conjurou no mesmo dia ou descartar um efeito preparado para substituí-lo.

Os conjuradores divinos não precisam de um grimório. No entanto, sua seleção de magias está limitada àquelas existentes na lista de sua classe. Os clérigos, druidas, paladinos e rangers têm listas de magias diferentes. Um clérigo ainda tem acesso a dois domínios, escolhidos durante a criação do personagem. Cada domínio concede ao personagem acesso a um número de habilidades especiais e magias extras.

Limite Diário: As tabelas das classes indicam a quantidade de magias de cada nível que o personagem é capaz de conjurar por dia.

Essa quantidade diária de magias chama-se “limite diário”. Um conjurador sempre pode utilizar as magias de nível maior para preparar magias de nível inferior. Um conjurador que não tenha o valor mínimo de habilidade para conjurar as magias de nível mais elevado ainda terá acesso ao limite diário para aqueles níveis, mas será obrigado a preenchê-los com magias de nível inferior.

Magias Recentes: Assim como as magias arcanas, na hora da preparação, qualquer magia conjurada nas últimas 8 horas conta no número de magias que podem ser preparadas.

Conversão Espontânea de Magias de Cura e Infligir Ferimentos: Um clérigo Bom (ou um clérigo de um deus Bom) é capaz de lançar espontaneamente uma magia *curar ferimentos* em substituição a outra magia preparada do mesmo nível ou superior, mas nunca no lugar de uma magia de domínio. Um clérigo Mau (ou um clérigo de um deus Mau) pode conjurar espontaneamente uma magia *infligir ferimentos* em substituição a outra magia preparada (exceto uma magia de domínio) do mesmo nível ou superior. Um clérigo Neutro de um deus Neutro é capaz de converter espontaneamente as magias de curar como um clérigo Bom ou as magias de *infligir ferimentos* como um clérigo Mau, de acordo com a opção do jogador durante a criação do personagem. A energia divina da magia preparada é convertida numa magia de curar ou infligir ferimentos, como se uma delas estivesse preparada para aquele dia.

Convertendo Espontaneamente Magias de Invocar Aliado da Natureza: Um druida é capaz de conjurar espontaneamente uma magia *invocar aliado da natureza* em substituição a outra magia preparada do mesmo nível ou superior. A energia divina da magia preparada é convertida numa magia de *invocar aliado da natureza*, como se ela estivesse preparada para aquele dia.

Escritos Mágicos Divinos

As magias divinas podem ser escritas e decifradas como as magias arcanas (veja Escritos Mágicos Arcanos, acima). Qualquer personagem com a

perícia Arte da Magia pode tentar decifrar um escrito mágico divino e identificá-lo. No entanto, somente os personagens que tenham a magia em questão (em sua forma divina) na sua lista de magias de classe são capazes de conjurá-la a partir de um pergaminho.

Novas Magias Divinas

Em geral, os conjuradores divinos adquirem magias de uma das duas seguintes formas.

Magias Adquiridas por Nível: Os conjuradores divinos realizam algumas pesquisas entre as suas aventuras. Sempre que um personagem adquirir um novo nível de magias divinas, ele aprende as novas magias desse nível automaticamente.

Pesquisa Independente: Um conjurador divino também é capaz de pesquisar magias independentemente, de forma similar aos conjuradores arcanos. Somente o criador da magia conseguirá prepará-la e conjurá-la, a menos que decida compartilhá-la com os outros.

HABILIDADES ESPECIAIS

Algumas classes e criaturas recebem o uso de certas habilidades especiais, muitas das quais funcionam como magias.

Habilidades Similares a Magia: Normalmente, uma habilidade similar a magia funciona da mesma forma que a magia homônima. Algumas delas são únicas e serão explicadas no texto onde são apresentadas.

Uma habilidade similar a magia não tem componente verbal, gestual ou material, não precisa de um. Ela é ativada mentalmente. As armaduras nunca afetam o uso de uma habilidade similar a magia, mesmo que seus efeitos sejam idênticos a uma magia arcana com componente gestual.

O tempo de execução de uma habilidade similar a magia é 1 ação padrão, exceto quando especificado o contrário na descrição da magia ou da habilidade. Em todos os demais aspectos, uma habilidade similar a magia funciona da mesma forma que uma magia.

As habilidades similares a magia estão sujeitas à Resistência a Magia e podem ser neutralizadas com *dissipar magia*. Elas não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou neutralizada. As habilidades similares a magia não podem ser usadas como contramágica e nem serem anuladas pela contramágica.

Algumas criaturas são efetivamente um tipo de feiticeiro. Elas conjuram magias arcanas como os feiticeiros, usando os componentes quando necessários. Na verdade, uma criatura pode ter habilidades similares a magia e também conjurar magias como um feiticeiro.

Habilidades Sobrenaturais: Essas habilidades não podem ser interrompidas num combate, como as magias, e geralmente não provocam ataques de oportunidade. As habilidades sobrenaturais não estão sujeitas à Resistência à Magia, à contramágica ou a *dissipar magia*, mas também não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou neutralizada.

Habilidades Extraordinárias: Essas habilidades não podem ser interrompidas num combate, como as magias, e geralmente não provocam ataques de oportunidade. Os efeitos ou áreas que neutralizam ou dissipam as magias não afetam as habilidades extraordinárias. Elas não estão sujeitas a *dissipar magia* e funcionam normalmente em um *campo antimagia*. Na verdade, as habilidades extraordinárias não são qualificadas como mágicas, embora possam desrespeitar algumas leis da física.

Habilidades Naturais: Nessa categoria se encontram as habilidades que uma criatura tem devido à sua natureza física. As habilidades naturais não são consideradas extraordinárias, sobrenaturais e nem similares a magia.

DOMÍNIOS

Domínio da Água (Water Domain)

NC	Habilidade
1º	<i>Raio de Gelo</i> (Sob): Como uma ação padrão, você pode lançar um raio de gelo em um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância. O <i>raio de gelo</i> causa 1d6 pontos de dano de frio +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.
2º	<i>Névoa Obscurecente</i> (SM): Você pode conjurar <i>névoa obscurecente</i> 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
4º	<i>Resistência a Elementos</i> (SM): Você pode conjurar <i>resistência a elementos</i> 1/dia, para proteger-se contra frio.
8º	<i>Manto de Gelo</i> (Sob): Um <i>manto de gelo</i> aparece nos seus ombros por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Enquanto esse manto permanecer ativo, qualquer inimigo adjacente que acerte você com um ataque corpo a corpo sofrerá 1d6 pontos de dano de frio +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.
12º	<i>Tempestade Glacial</i> (SM): Você pode conjurar <i>tempestade glacial</i> 1/dia.
16º	<i>Cone Glacial</i> (SM): Você pode conjurar <i>cone glacial</i> 3/dia.
20º	<i>Grupo de Elementais</i> (SM): Você pode conjurar <i>grupo de elementais</i> 1/dia, mas somente para criaturas da água.

Domínio dos Animais (Animal Domain)

NC	Habilidade
1º	<i>Invocar Companheiro</i> (Sob): Como uma ação padrão, você pode invocar um animal para auxiliá-lo como na magia <i>invocar aliado da natureza I</i> . A criatura permanece com você até que você a liberte, e você nunca pode ter mais de uma criatura a seu serviço ao mesmo tempo. Caso você liberte a criatura ou ela mora, você deve esperar 1 hora antes de invocar outra. No 6º nível e a cada quatro níveis subseqüentes, você pode invocar um companheiro mais poderoso, aumentando a magia <i>invocar aliado da natureza</i> em 1 (II no 6º nível, III no 10º, IV no 14º e V no 18º).
2º	<i>Falar com Animais</i> (SM): Você pode conjurar <i>falar com animais</i> 1/dia a cada dois níveis de conjurador.

4º	<i>Imobilizar Animal</i> (SM): Você pode conjurar <i>imobilizar animal</i> 1/dia.
8º	<i>Forma Animal</i> (Sob): Você pode assumir a forma de qualquer animal que você possa invocar usando sua habilidade de <i>invocar companheiro</i> por uma quantidade de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Em todos os demais aspectos, essa habilidade funciona como a magia <i>forma animal III</i> .
12º	<i>Comunhão com a Natureza</i> (SM): Você pode conjurar <i>comunhão com a natureza</i> 1/dia.
16º	<i>Cúpula de Proteção contra a Vida</i> (SM): Você pode conjurar <i>cúpula de proteção contra a vida</i> 3/dia.
20º	<i>Alterar Forma</i> (SM): Você pode conjurar <i>alterar forma</i> 1/dia.

Domínio do Ar (Air Domain)

NC	Habilidade
1º	<i>Arco de Eletricidade</i> (Sob): Como uma ação padrão, você pode lançar um arco de eletricidade em um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância. O <i>arco de eletricidade</i> causa 1d6 pontos de dano de eletricidade +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.
2º	<i>Névoa Obscurecente</i> (SM): Você pode conjurar <i>névoa obscurecente</i> 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
4º	<i>Lufada de Vento</i> (SM): Você pode conjurar <i>lufada de vento</i> 1/dia.
8º	<i>Andar no Ar</i> (Sob): Você pode andar no ar como se ele fosse sólido por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Em todos os demais aspectos, essa habilidade funciona como a magia <i>andar no ar</i> .
12º	<i>Corrente de Relâmpagos</i> (SM): Você pode conjurar <i>corrente de relâmpagos</i> 1/dia.
16º	<i>Controla o Clima</i> (SM): Você pode conjurar <i>controlar o clima</i> 1/dia.
20º	<i>Grupo de Elementais</i> (SM): Você pode conjurar <i>grupo de elementais</i> 1/dia, mas somente para criaturas do ar.

Domínio do Artífice (Artifice Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque do Artífice* (Sob): Você pode reparar objetos à vontade com um toque, como *consertar*. Em adição, você pode causar dano a objetos e constructos como um ataque de toque corpo a corpo que não provoca ataques de oportunidade. Objetos e constructos sofrem 1d6 pontos de dano +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Objetos atacados dessa forma ganham a condição de quebrados (veja o Capítulo 16: Glossário).
- 2º** *Animar Cordas* (SM): Você pode conjurar *animar cordas* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Moldar Madeira* (SM): Você pode conjurar *moldar madeira* 1/dia.
- 8º** *Criação* (Sob): Você pode criar objetos mundanos uma quantidade de vezes por dia igual a seu nível de conjurador. O volume dos itens criados não podem exceder 30cm cúbicos por nível de conjurador. Objetos criados de matéria vegetal, como madeira, duram 1 minuto por nível de conjurador. Objetos criados de materiais preciosos (como ouro, prata, adamantite ou diamantes), duram 1 rodada. Todos os outros objetos duram 1 rodada por nível de conjurador. Objetos criados dessa forma não podem ser usados como componentes materiais.
- 12º** *Compor* (SM): Você pode conjurar *compor* 1/dia.
- 16º** *Animar Objetos* (SM): Você pode conjurar *animar objetos* 3/dia.
- 20º** *Esfera Prismática* (SM): Você pode conjurar *esfera prismática* 1/dia.

Domínio do Bem (Good Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque do Bem* (Sob): Você pode tocar uma criatura como uma ação padrão, concedendo a ela um bônus a uma única jogada de ataque, teste de perícia, teste de habilidade ou teste de resistência igual ao seu nível de conjurador. Esse bônus dura por 3 rodadas ou até ser utilizado. Uma vez que uma criatura foi afetada pelo *toque do bem*, não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.

- 2º** *Proteção contra o Mal* (SM): Você pode conjurar *proteção contra o mal* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Tendência em Arma* (SM): Você pode conjurar *tendência em arma* 1/dia, de forma que a arma tocada torna-se bondosa para os propósitos de superar redução de dano.
- 8º** *Lança Sagrada* (Sob): Você pode fazer com que uma arma branca que você possua adquira a propriedade *sagrada* por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Se a arma sair de sua posse, ela perde essa habilidade.
- 12º** *Destruição Sagrada* (SM): Você pode conjurar *destruição sagrada* 3/dia.
- 16º** *Palavra Sagrada* (SM): Você pode conjurar *palavra sagrada* 1/dia.
- 20º** *Invocar Criaturas IX* (SM): Você pode conjurar *invocar criaturas IX* 1/dia, mas somente para criaturas bondosas.

Domínio do Caos (Chaos Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque do Caos* (Sob): Você pode imbuir um alvo com caos como um ataque de toque corpo a corpo. Durante as próximas 3 rodadas, toda vez que o alvo rolar um d20, ele deve rolar dois dados e ficar com o pior resultado. Esse efeito termina depois de 3 rodadas ou quando o alvo falhar em uma jogada de ataque, teste de resistência, perícia ou teste de habilidade. Uma vez que um alvo foi afetado pelo *toque do caos*, torna-se imune a seus efeitos por 1 dia.
- 2º** *Proteção contra a Ordem* (SM): Você pode conjurar *proteção contra a ordem* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Tendência em Arma* (SM): Você pode conjurar *tendência em arma* 1/dia, de forma que a arma tocada torna-se caótica para os propósitos de superar redução de dano.
- 8º** *Lâmina do Caos* (Sob): Você pode fazer com que uma arma branca que você possua adquira a propriedade *anárquica* por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Se a arma sair de sua posse, ela perde essa habilidade.
- 12º** *Martelo do Caos* (SM): Você pode conjurar *martelo do caos* 3/dia.

- 16º** *Palavra do Caos* (SM): Você pode conjurar *palavra do caos* 1/dia.
- 20º** *Invocar Criaturas IX* (SM): Você pode conjurar *invocar criaturas IX* 1/dia, mas somente para criaturas caóticas.

Domínio do Clima (Weather Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Explosão Tempestuosa* (Sob): Como uma ação padrão, você pode lançar uma explosão tempestuosa em um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância. A *explosão tempestuosa* causa 1d6 pontos de contusão +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Em adição, o alvo é atingido por ventos e raios, sofrendo -2 de penalidade em jogadas de ataque por 1 rodada.
- 2º** *Névoa Obscurecente* (SM): Você pode conjurar *névoa obscurecente* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Névoa* (SM): Você pode conjurar *névoa* 1/dia.
- 8º** *Senhor dos Trovões* (Sob): Você pode invocar um número de relâmpagos por dia igual ao seu nível de conjurador. Você pode invocar quantos relâmpagos desejar como uma ação padrão, mas não pode atingir o mesmo alvo com mais de um relâmpago, e todas as criaturas atingidas não podem estar a menos de 9 metros entre si. Essa habilidade funciona como *convocar relâmpagos*.
- 12º** *Controlar os Ventos* (SM): Você pode conjurar *controlar os ventos* 1/dia.
- 16º** *Controlar o Clima* (SM): Você pode conjurar *controlar o clima* 1/dia.
- 20º** *Tempestade da Vingança* (SM): Você pode conjurar *tempestade da vingança* 1/dia.

Domínio da Comunidade (Community Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque Calmante* (Sob): Você pode tocar uma criatura como uma ação padrão e curar 1d6 pontos de dano de contusão +1 ponto por nível de conjurador. Esse toque também remove as condições de fadiga, abalado ou adoecido (mas não possui efeitos em condições mais severas).
- 2º** *Benção* (SM): Você pode conjurar *bênção* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.

- 4º** *Condição* (SM): Você pode conjurar *condição* 1/dia.
- 8º** *Aura de Preces* (Sob): Você pode emitir uma aura de preces de 12 metros de raí por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Você e todos os seus aliados na área recebem +1 de bônus de sorte em jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência e perícias, enquanto seus inimigos sofrem -1 de penalidade nos mesmos testes. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Banquete de Heróis* (SM): Você pode conjurar *banquete de heróis* 1/dia.
- 16º** *Refúgio* (SM): Você pode conjurar *refúgio* 1/dia.
- 20º** *Cura Completa em Massa* (SM): Você pode conjurar *cura completa em massa* 1/dia.

Domínio do Conhecimento (Knowledge Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Guardião do Conhecimento* (Sob): Adicione todas as perícias de conhecimento às suas perícias de classe. Você pode tocar uma criatura para aprender sobre suas habilidades e fraquezas como um ataque de toque corpo a corpo. Caso obtenha sucesso, você recebe informação como se você tivesse obtido sucesso em um teste da perícia de Conhecimento adequada com um resultado igual a 10 + seu nível de conjurador + seu modificador de Inteligência.
- 2º** *Compreender Idiomas* (SM): Você pode conjurar *compreender idiomas* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Detectar Pensamentos* (SM): Você pode conjurar *detectar pensamentos* 1/dia.
- 8º** *Visão Remota* (Sob): Você pode ver e ouvir à distância por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Essa habilidade funciona como uma combinação de *clarividência* e *clariaudiência*.
- 12º** *Visão da Verdade* (SM): Você pode conjurar *visão da verdade* 1/dia.
- 16º** *Lendas e Histórias* (SM): Você pode conjurar *lendas e histórias* 1/dia.
- 20º** *Sexto Sentido* (SM): Você pode conjurar *sexto sentido* 1/dia.

Domínio da Cura (Healing Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Censurar a Morte* (Sob): você pode tocar uma criatura como uma ação padrão, curando 1d4 pontos de dano +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Você só pode utilizar essa habilidade em criaturas que estejam abaixo de 0 pontos de vida. Se você tocar um morto-vivo com essa habilidade, ela ficará abalada por um número de rodadas igual ao seu nível de conjurador.
- 2º** *Curar Ferimentos Leves* (SM): Você pode conjurar *curar ferimentos leves* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Restauração Menor* (SM): Você pode conjurar *restauração menor* 1/dia.
- 8º** *Bênção do Curandeiro* (Sob): Você pode emitir uma aura de cura de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Você e todos os seus aliados na área recebem cura acelerada igual a um quarto do seu nível de conjurador enquanto permanecerem na área. Essa cura acelerada só pode ser aplicada a danos causados após o início da aura. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Curar Ferimentos Leves em Massa* (SM): Você pode conjurar *curar ferimentos leves em massa* 1/dia.
- 16º** *Restauração Maior* (SM): Você pode conjurar *restauração maior* 1/dia.
- 20º** *Cura Completa em Massa* (SM): Você pode conjurar *cura completa em massa* 1/dia.

Domínio da Destruição (Destruction Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Golpe Destrutivo* (Sob): Como uma ação de rodada completa, você pode fazer um único ataque corpo a corpo contra um inimigo com um bônus de dano igual à metade do seu nível de conjurador (mínimo 1). Se o ataque acertar, todos os críticos contra aquele alvo serão automaticamente confirmados por uma rodada, inclusive esse ataque.
- 2º** *Infligir Ferimentos Leves* (SM): Você pode conjurar *infligir ferimentos leves* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.

- 4º** *Despedaçar* (SM): Você pode conjurar *despedaçar* 1/dia.
- 8º** *Aura da Destruição* (Sob): Você pode emitir uma aura de destruição de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Todos os ataques feitos contra alvos dentro dessa área (inclusive o conjurador) recebem um bônus de dano igual a metade do seu nível de conjurador e todos os críticos são automaticamente confirmados. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Infligir Ferimentos Críticos* (SM): Você pode conjurar *infligir ferimentos críticos* 3/dia.
- 16º** *Desintegrar* (SM): Você pode conjurar *desintegrar* 1/dia.
- 20º** *Implosão* (SM): Você pode conjurar *implosão* 1/dia.

Domínio do Encanto (Charm Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque Entorpecente* (Sob): Você pode deixar uma criatura viva pasma com um ataque de toque corpo a corpo. Essa habilidade não tem efeitos em criaturas de nível ou dados de vida superiores aos seus. Uma vez que um alvo foi afetado pelo *toque entorpecente*, torna-se imune a seus efeitos por 1 dia.
- 2º** *Enfeitiçar Pessoa* (SM): Você pode conjurar *enfeitiçar pessoa* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Acalmar Emoções* (SM): Você pode conjurar *acalmar emoções* 1/dia.
- 8º** *Toque Encantador* (Sob): Você pode usar *enfeitiçar monstro* como um ataque de toque corpo a corpo. Você só pode controlar uma criatura enfeitiçada a cada vez. A duração total do efeito por dia é igual a 1 rodada por nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Toda utilização dessa habilidade consome 1 rodada de sua duração, independente se a criatura obteve sucesso ou não em seu teste de resistência ao efeito.
- 12º** *Tarefa/Missão* (SM): Você pode conjurar *tarefa/missão* 1/dia.
- 16º** *Insanidade* (SM): Você pode conjurar *insanidade* 1/dia.
- 20º** *Dominar Monstro* (SM): Você pode conjurar *dominar monstro* 1/dia.

Domínio da Enganação (Trickery Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Cópia* (Sob): Você pode criar uma duplicata ilusória de você mesmo como uma ação padrão. Essa habilidade funciona como *reflexos* e dura uma quantidade de rodadas igual ao seu nível de conjurador (ou até ser dissipada ou destruída). Você não pode possuir mais de uma *cópia* ao mesmo tempo. Os efeitos dessa habilidade não se acumulam com *reflexos*.
- 2º** *Transformação Momentânea* (SM): Você pode conjurar *transformação momentânea* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Invisibilidade* (SM): Você pode conjurar *invisibilidade* 1/dia.
- 8º** *Mestre da Ilusão* (Sob): Você pode criar uma ilusão que esconde sua aparência e de qualquer número de aliados a até 9 metros por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essa habilidade funciona como *véu*. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Confusão* (SM): Você pode conjurar *confusão* 3/dia.
- 16º** *Invisibilidade em Massa* (SM): Você pode conjurar *invisibilidade em massa* 1/dia.
- 20º** *Parar o Tempo* (SM): Você pode conjurar *parar o tempo* 1/dia.

Domínio da Escuridão (Darkness Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque da Escuridão* (Sob): Como um ataque de toque corpo a corpo, você pode tornar a visão de uma criatura mais sombria e escura, causando -2 de penalidade em suas jogadas e ataque e testes contra efeitos de medo. Esse feito dura 1 rodada por nível de conjurador. Tocar uma criatura já afetada por essa habilidade apenas reinicia a contagem de rodadas, mas seus efeitos e duração não se acumulam. Esse toque também extingue automaticamente recursos de iluminação mundanos, como tochas e lanternas.
- 2º** *Névoa Obscurecente* (SM): Você pode conjurar *névoa obscurecente* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Cegueira* (SM): Você pode conjurar *cegueira* 1/dia.

- 8º** *Aura de Sombras* (Sob): Você pode emitir uma aura de sombras de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Você e todos os seus aliados na área recebem 20% de cobertura enquanto estiverem no alcance da aura. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Andar nas Sombras* (SM): Você pode conjurar *andar nas sombras* 1/dia.
- 16º** *Palavra de Poder, Cegar* (SM): Você pode conjurar *palavra de poder, cegar* 1/dia.
- 20º** *Aprisionamento* (SM): Você pode conjurar *aprisionamento* 1/dia.

Domínio do Fogo (Fire Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Raio de Fogo* (Sob): Como uma ação padrão, você pode lançar um raio de fogo em um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância. O *raio de fogo* causa 1d6 pontos de dano de fogo +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.
- 2º** *Mãos Flamejantes* (SM): Você pode conjurar *mãos flamejantes* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Resistência a Elementos* (SM): Você pode conjurar *resistência a elementos* 1/dia, para proteger-se contra fogo.
- 8º** *Coroa de Chamas* (Sob): Uma coroa de chamas pode aparecer na sua cabeça por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Enquanto a *coroa de chamas* permanecer ativa, qualquer inimigo adjacente que acerte você com um ataque corpo a corpo sofrerá 1d6 pontos de dano de fogo +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.
- 12º** *Muralha de Fogo* (SM): Você pode conjurar *muralha de fogo* 3/dia.
- 16º** *Tempestade de Fogo* (SM): Você pode conjurar *tempestade de fogo* 1/dia.
- 20º** *Grupo de Elementais* (SM): Você pode conjurar *grupo de elementais* 1/dia, mas somente para criaturas do fogo.

Domínio da Força (Strength Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Feito de Força* (Sob): Como uma ação padrão, você pode tocar uma criatura, concedendo a ela uma enorme força. Durante as próximas 3 rodadas, o alvo pode adicionar um bônus de melhoria igual a metade do seu nível de conjurador em uma jogada de ataque corpo a corpo ou teste de Força (mínimo +1). O alvo deve escolher utilizar esse bônus antes da rolagem do dado. Esse efeito termina depois de 3 rodadas ou quando o bônus for utilizado. Uma vez que um alvo foi afetado pelo *feito de força*, não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.
- 2º** *Aumentar Pessoa* (SM): Você pode conjurar *aumentar pessoa* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Força do Touro* (SM): Você pode conjurar *força do touro* 1/dia.
- 8º** *Força dos Deuses* (Sob): Você pode adicionar seu nível de conjurador como um bônus de melhoria ao seu valor de Força por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Esse bônus aplica-se somente a testes de Força ou testes de perícias com habilidade chave Força. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Força dos Justos* (SM): Você pode conjurar *força dos justos* 1/dia.
- 16º** *Força do Touro em Massa* (SM): Você pode conjurar *força do touro em massa* 3/dia.
- 20º** *Mão Esmagadora* (SM): Você pode conjurar *mão esmagadora* 1/dia.

Domínio da Glória (Glory Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque da Glória* (Sob): Você pode tocar uma criatura como uma ação padrão, concedendo a ela um bônus a uma perícia baseada em Carisma igual ao seu nível de conjurador. Esse bônus dura por 3 rodadas ou até ser utilizado. Uma vez que uma criatura foi afetada pelo *toque da glória*, não pode receber seus benefícios novamente por 1 hora.
- 2º** *Escudo da Fé* (SM): Você pode conjurar *escudo da fé* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Abençoar Arma* (SM): Você pode conjurar *abençoar arma* 1/dia.

- 8º** *Presença Divina* (Sob): Você pode emitir uma aura de presença de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Qualquer criatura que desferir um ataque diretamente contra você ou seus aliados na área devem fazer um teste de resistência de Vontade. A CD para esse teste é igual a 10 + metade do seu nível de conjurador + seu modificador de Carisma. Se fracassar no teste, o oponente não pode continuar o ataque, e a ação é perdida. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Se você ou um de seus aliados atacar um oponente ou sair da área, o efeito dissipa-se individualmente.
- 12º** *Força dos Justos* (SM): Você pode conjurar *força dos justos* 3/dia.
- 16º** *Ressurreição* (SM): Você pode conjurar *ressurreição* 1/dia.
- 20º** *Portal* (SM): Você pode conjurar *portal* 1/dia, mas somente para invocar criaturas bondosas.

Domínio da Guerra (War Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Golpe de Batalha* (Sob): Você pode tocar a arma favorita de seu deus e conceder a ela a habilidade de desferir um *golpe de batalha*. Durante as próximas 3 rodadas, qualquer um que esteja empunhando a arma pode adicionar metade do seu nível de conjurador como um bônus de melhoria para uma jogada de ataque. O alvo deve escolher utilizar esse bônus antes da rolagem de ataque. Esse efeito termina depois de 3 rodadas ou quando o bônus for utilizado. Uma vez que um alvo utilizou o *golpe de batalha*, não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.
- 2º** *Arma Mágica* (SM): Você pode conjurar *arma mágica* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Arma Espiritual* (SM): Você pode conjurar *arma espiritual* 1/dia.
- 8º** *Mestre da Arma* (Sob): Você recebe o uso de um talento de combate por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas e você pode trocar o talento escolhido toda vez que utilizar essa habilidade. Você ainda precisa atender aos pré-requisitos do talento.

- 12º** *Coluna de Chamas* (SM): Você pode conjurar *coluna de chamas* 1/dia.
- 16º** *Barreira de Lâminas* (SM): Você pode conjurar *barreira de lâminas* 3/dia.
- 20º** *Palavra de Poder, Matar* (SM): Você pode conjurar *palavra de poder, matar* 1/dia.

Domínio da Libertação (Liberation Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Palavra Inspiradora* (Sob): Como uma ação padrão, você pode falar de forma inspiradora a uma criatura a até 9 metros. Na próxima rodada, o alvo adiciona um bônus em suas jogadas de ataque, testes de perícia, testes de habilidade e testes de resistência igual ao seu bônus de Carisma. Uma vez que uma criatura foi afetada pela *palavra inspiradora*, não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.
- 2º** *Remover Medo* (SM): Você pode conjurar *remover medo* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Remover Paralisia* (SM): Você pode conjurar *remover paralisia* 1/dia.
- 8º** *Chamado da Liberdade* (Sob): Você pode emitir uma aura de liberdade de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Aliados na área não podem ser afetados pelas condições *confusão*, *agarrado*, *assustado*, *apavorado*, *paralisado*, *imobilizado* ou *abalado*. Essa aura apenas suprime esses efeitos, e eles retornam quando a criatura sair da área da aura ou quando ela terminar, se aplicável. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Dissipar Magia Aprimorado* (SM): Você pode conjurar *dissipar magia aprimorado* 1/dia.
- 16º** *Refúgio* (SM): Você pode conjurar *refúgio* 1/dia.
- 20º** *Libertação*(SM): Você pode conjurar *libertação* 1/dia.

Domínio da Loucura (Madness Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Visão da Loucura* (Sob): Você pode conceder a *visão da loucura* a uma criatura com um ataque de toque corpo a corpo. Escolha uma das seguintes rolagens:

jogadas de ataque, testes de resistência ou testes de perícia. O alvo recebe um bônus nas rolagens escolhidas igual ao seu modificador de Carisma e uma penalidade igual nos outros dois testes. O efeito termina após 3 rodadas. Uma vez que um alvo foi afetado pela *visão da loucura*, torna-se imune a seus efeitos por 1 dia.

- 2º** *Confusão Menor* (SM): Você pode conjurar *confusão menor* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Toque da Idiotice* (SM): Você pode conjurar *toque da idiotice* 1/dia.
- 8º** *Aura da Loucura* (Sob): Você pode emitir uma aura de loucura de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Inimigos na aura são afetados por *confusão* se não obterem sucesso num teste de resistência de Vontade quando entrarem na área (ou quando a aura for criada). Esse efeito de *confusão* termina imediatamente quando a criatura sair da área de efeito ou quando a aura expirar. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Assassino Fantasmagórico* (SM): Você pode conjurar *assassino fantasmagórico* 3/dia.
- 16º** *Insanidade* (SM): Você pode conjurar *insanidade* 1/dia.
- 20º** *Encarnação Fantasmagórica* (SM): Você pode conjurar *encarnação fantasmagórica* 1/dia.

Domínio da Mágica (Magic Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Mão do Acólito* (Sob): Como uma ação padrão, você pode invocar uma mão fantasmagórica para cumprir suas ordens. Essa habilidade funciona como *mãos mágicas* exceto pelas seguintes diferenças. Quando invocada, a mão pode sacar uma arma (incluindo uma arma mágica) que esteja em sua posse como uma ação livre, desde que você saiba usá-la. A mão pode ser direcionada para realizar um único ataque contra um inimigo a até 9 metros, usando seu bônus base de ataque, mais seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque e dano. A mão não possui área de ameaça e não pode realizar ataques de oportunidade. Você deve manter sua concentração na mão toda rodada, ou ela desaparece, trazendo de volta para você qualquer item antes de desaparecer.

- 2º** *Detectar Magia* (SM): Você pode conjurar *detectar magia* à vontade.
- 4º** *Boca Encantada* (SM): Você pode conjurar *boca encantada* 1/dia.
- 8º** *Toque Dissipante* (Sob): Você pode usar *dissipar magia* contra um alvo usando um ataque de toque corpo a corpo. Caso acerte, você rola o teste de dissipar normalmente contra as magias que estão afetando o alvo. Você pode utilizar essa habilidade 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 12º** *Resistência à Magia* (SM): Você pode conjurar *resistência à magia* 1/dia.
- 16º** *Reverter Magia* (SM): Você pode conjurar *reverter magia* 1/dia.
- 20º** *Disjunção* (SM): Você pode conjurar *disjunção* 1/dia.

Domínio do Mal (Evil Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque do Mal* (Sob): Você pode adoecer uma criatura com um ataque de toque corpo a corpo. Enquanto adoecida, a criatura é considerada de tendência bondosa para propósitos de magias com o descritos [Mal]. Esse efeito dura por 1 rodada contra criaturas malignas e neutras. Contra criaturas bondosas, o efeito dura por 3 rodadas. Uma vez que um alvo foi afetado pelo *toque do mal*, torna-se imune a seus efeitos por 1 dia.
- 2º** *Proteção contra o Bem* (SM): Você pode conjurar *proteção contra o bem* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Tendência em Arma* (SM): Você pode conjurar *tendência em arma* 1/dia, de forma que a arma tocada torna-se maligna para os propósitos de superar redução de dano.
- 8º** *Corte do Mal* (Sob): Você pode fazer com que uma arma branca que você possua adquira a propriedade *profana* por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Se a arma sair de sua posse, ela perde essa habilidade.
- 12º** *Nuvem Profana* (SM): Você pode conjurar *nuvem profana* 3/dia.
- 16º** *Blasfêmia* (SM): Você pode conjurar *blasfêmia* 1/dia.
- 20º** *Invocar Criaturas IX* (SM): Você pode conjurar *invocar criaturas IX* 1/dia, mas somente para criaturas malignas.

Domínio da Morte (Death Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque Sangrento* (Sob): Como um ataque de toque corpo a corpo, você pode causar 1d6 pontos de dano por rodada a uma criatura viva. O efeito dura 1 rodada por nível de conjurador ou pode ser cessado com um teste de perícia Cura (CD 15) ou qualquer magia ou efeito que cure pontos de vida. Tocar uma criatura já afetada por essa habilidade apenas reinicia a contagem de rodadas, mas seus efeitos e duração não se acumulam. Esse é um efeito de sangramento (veja o Capítulo 16: Glossário).
- 2º** *Causar Medo* (SM): Você pode conjurar *causar medo* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Drenar Força Vital* (SM): Você pode conjurar *drenar força vital* 1/dia.
- 8º** *Invocar Mortos-vivos* (Sob): Você pode invocar mortos-vivos para auxiliá-lo. Com essa habilidade você pode invocar um número de esqueletos e zumbis cujo total de dados de vida não excedam seu nível de conjurador. Esses mortos-vivos não contam no total de mortos-vivos que você pode controlar e manter até que sejam destruídos. Você não pode usar essa habilidade novamente até que se passe uma hora depois que o último morto-vivo invocado por esta habilidade seja destruído.
- 12º** *Matar* (SM): Você pode conjurar *matar* 1/dia.
- 16º** *Criar Mortos-vivos* (SM): Você pode conjurar *criar mortos-vivos* 3/dia.
- 20º** *Grito da Banshee* (SM): Você pode conjurar *grito da banshee* 1/dia.

Domínio da Nobreza (Nobility Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Bênção Nobre* (Sob): Como uma ação padrão, você pode tocar uma criatura e conceder a ela uma bênção nobre. O alvo recebe +2 de bônus de moral em jogadas de ataque, testes de perícia, testes de habilidade e testes de resistência. Esse efeito dura por um número de rodadas igual ao seu nível de conjurador. Uma vez que um alvo foi afetado pela *bênção nobre*,

	não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.
2º	<i>Auxílio Divino</i> (SM): Você pode conjurar <i>auxílio divino</i> 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
4º	<i>Cativar</i> (SM): Você pode conjurar <i>cativar</i> 1/dia.
8º	<i>Comando Divino</i> (Sob): Você pode dar um número de comandos por dia igual ao seu nível de conjurador. Esse efeito funciona como <i>comando maior</i> , exceto que só afeta criatura a até 9 metros. Uma criatura não pode ser afetada pelo seu <i>comando divino</i> mais de uma vez por dia.
12º	<i>Tarefa/Missão</i> (SM): Você pode conjurar <i>tarefa/missão</i> 1/dia.
16º	<i>Repulsão</i> (SM): Você pode conjurar <i>repulsão</i> 1/dia.
20º	<i>Tempestade da Vingança</i> (SM): Você pode conjurar <i>tempestade da vingança</i> 1/dia.

Domínio da Ordem (Law Domain)

NC	Habilidade
1º	<i>Toque da Ordem</i> (Sob): Como uma ação padrão, você pode tocar uma criatura, concedendo a ela a habilidade de considerar uma rolagem de d20 como um resultado natural 11. Essa habilidade dura por 3 rodadas ou até ser utilizada. Essa habilidade pode ser usada após uma rolagem de dado para modificar o resultado. Uma vez que uma criatura foi afetada pelo <i>toque da ordem</i> , não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.
2º	<i>Proteção contra o Caos</i> (SM): Você pode conjurar <i>proteção contra o caos</i> 1/dia.
4º	<i>Tendência em Arma</i> (SM): Você pode conjurar <i>tendência em arma</i> 1/dia, de forma que a arma tocada torna-se ordeira para os propósitos de superar redução de dano.
8º	<i>Bastão da Ordem</i> (Sob): Você pode fazer com que uma arma branca que você possua adquira a propriedade <i>axiomática</i> por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Se a arma sair de sua posse, ela perde essa habilidade.
12º	<i>Cólera da Ordem</i> (SM): Você pode conjurar <i>cólera da ordem</i> 3/dia.
16º	<i>Ditado</i> (SM): Você pode conjurar <i>ditado</i> 1/dia.

20º	<i>Invocar Criaturas IX</i> (SM): Você pode conjurar <i>invocar criaturas IX</i> 1/dia, mas somente para criaturas ordeiras.
-----	--

Domínio das Plantas (Plant Domain)

NC	Habilidade
1º	<i>Punho de Madeira</i> (Sob): Seus ataques desarmados não provocam ataques de oportunidade e recebem um bônus de dano igual à metade do seu nível de conjurador.
2º	<i>Construção</i> (SM): Você pode conjurar <i>construção</i> 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
4º	<i>Pele de Árvore</i> (SM): Você pode conjurar <i>pele de árvore</i> 1/dia.
8º	<i>Armadura de Espinhos</i> (Sob): Vários espinhos de madeira nascem de sua pele por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Quando em efeito, qualquer inimigo que acertar você com ataques naturais ou armas brancas, receberá 1d6 pontos de dano +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
12º	<i>Muralha de Espinhos</i> (SM): Você pode conjurar <i>muralha de espinhos</i> 1/dia.
16º	<i>Animar Plantas</i> (SM): Você pode conjurar <i>animar plantas</i> 1/dia.
20º	<i>Homens Vegetais</i> (SM): Você pode conjurar <i>homens vegetais</i> 1/dia.

Domínio da Proteção (Protection Domain)

NC	Habilidade
1º	<i>Toque Resistente</i> (Sob): Você recebe um bônus de resistência de +1 em todos os seus testes de resistência. Esses bônus aumentam em +1 a cada 5 níveis que você possuir. Como uma ação padrão, você pode tocar um aliado e conceder a ele esse bônus de resistência por 1 minuto. Quando você utiliza essa habilidade, você perde os bônus concedidos por essa habilidade por 1 minuto.
2º	<i>Santuário</i> (SM): Você pode conjurar <i>santuário</i> 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
4º	<i>Proteger Outro</i> (SM): Você pode conjurar <i>proteger outro</i> 1/dia.

8º *Aura de Proteção* (Sob): Você pode emitir uma aura de proteção de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Você e seus aliados na aura recebem um bônus de resistência de +1 os seus testes de resistência e +1 de bônus de deflexão na CA. Esses bônus aumentam em +1 a cada 4 níveis de conjurador que você possuir acima do 8º. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.

12º *Resistência à Magia* (SM): Você pode conjurar *resistência à magia* 1/dia.

16º *Repulsão* (SM): Você pode conjurar *repulsão* 1/dia.

20º *Esfera Prismática* (SM): Você pode conjurar *esfera prismática* 1/dia.

Domínio do Repouso (Repose Domain)

NC Habilidade

1º *Descanso Gentil* (Sob): Você pode colocar uma criatura viva para imergir em sono durante 1 rodada como um ataque de toque corpo a corpo. Essa habilidade não tem efeitos em criaturas de nível ou dados de vida superiores aos seus. Mortos-vivos tocados pela habilidade tornam-se *lentos* por um número de rodadas igual ao seu modificador de Carisma. Uma vez que uma criatura foi afetada pelo *descanso gentil*, torna-se imune a seus efeitos por 1 dia.

2º *Visão da Morte* (SM): Você pode conjurar *visão da morte* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.

4º *Descanso Tranqüilo* (SM): Você pode conjurar *descanso tranqüilo* 1/dia.

8º *Aura Contra a Morte* (Sob): Você pode emitir uma aura contra a morte de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Criaturas vivas na área tornam-se imunes a efeitos de morte, dreno de energia e efeitos que causem níveis negativos. Essa aura não remove níveis negativos que foram impostos a um personagem antes ou fora da aura, mas níveis negativos não têm efeitos dentro da área protegida. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.

12º *Destruir Mortos-vivos* (SM): Você pode conjurar *destruir mortos-vivos* 1/dia.

16º *Destruição* (SM): Você pode conjurar *destruição* 1/dia.

20º *Grito da Banshee* (SM): Você pode conjurar *grito da banshee* 1/dia.

Domínio das Runas (Rune Domain)

NC Habilidade

1º *Runa Menor* (Sob): Como uma ação padrão, você pode criar uma *runa menor* em um quadrado adjacente. Qualquer criatura que entre nesse quadrado sofrerá 1d6 pontos de dano +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Essa runa causa dano por ácido, eletricidade, fogo ou frio, escolhido quando você cria a runa. A runa é invisível e dura uma quantidade de rodadas igual ao seu nível de conjurador ou até ser descarregada. Você não pode criar uma runa em um quadrado ocupado por uma criatura.

2º *Apagar* (SM): Você pode conjurar *apagar* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.

4º *Página Secreta* (SM): Você pode conjurar *página secreta* 1/dia.

8º *Runa Maior* (Sob): Você pode criar uma *runa maior* em um quadrado adjacente como uma ação padrão. Qualquer criatura que entre nesse quadrado sofrerá 1d6 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Essa runa causa dano por ácido, eletricidade, fogo ou frio, escolhido quando você cria a runa. A runa é invisível e dura uma quantidade de rodadas igual ao seu nível de conjurador ou até ser descarregada. Você pode criar um número de *runas maiores* por dia igual ao seu nível de conjurador. Você também pode criar essas runas em portas, baús ou outros objetos que podem estar abertos ou fechados, de forma que abrir o objeto funciona como gatilho para a runa. Você não pode criar a runa em um quadrado ocupado por uma criatura ou em um objeto que esteja em sua posse.

12º *Símbolo de Proteção Maior* (SM): Você pode conjurar *símbolo de proteção maior* 1/dia.

16º *Símbolo do Atordoamento* (SM): Você pode conjurar *símbolo do atordoamento* 1/da.

20º *Símbolo da Morte* (SM): Você pode conjurar *símbolo da morte* 3/dia.

Domínio do Sol (Sun Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Toque do Sol* (Sob): Você pode destruir uma criatura morta-viva com um ataque de toque corpo a corpo, causando 1d8 pontos de dano de energia positiva +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Essa toque não tem efeito em criaturas vivas.
- 2º** *Criar Chamas* (SM): Você pode conjurar *criar chamas* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Esquentar Metal* (SM): Você pode conjurar *esquentar metal* 1/dia.
- 8º** *Nuvem de Luz* (Sob): Você pode emitir uma aura de luz de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Mortos-vivos dentro da área de efeito sofrem 1d8 pontos de dano de energia positiva +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Magias e habilidades similares a magia com o descrito [Ecuridão] são automaticamente dissipadas se estiverem dentro da *nuvem de luz*. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. *Nuvem de luz* não tem efeito em criaturas vivas.
- 12º** *Coluna de Chamas* (SM): Você pode conjurar *coluna de chamas* 1/dia.
- 16º** *Raio de Sol* (SM): Você pode conjurar *raio de sol* 1/dia.
- 20º** *Esfera Prismática* (SM): Você pode conjurar *esfera prismática* 1/dia.

Domínio da Sorte (Luck Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Pouco de Sorte* (Sob): Como uma ação padrão, você pode tocar uma criatura, concedendo a ela um pouco de sorte. Durante as próximas 3 rodadas, toda vez que o alvo rolar um d20, ele pode rolar o dado duas vezes e ficar com o melhor resultado. O alvo deve escolher utilizar essa habilidade antes de rolar a jogada. Esse efeito termina depois de 3 rodadas ou quando o alvo utilizar a rolagem extra. Uma vez que um alvo foi afetado por um *pouco de sorte*, não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.
- 2º** *Ataque Certo* (SM): Você pode conjurar *ataque certo* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.

- 4º** *Nublado* (SM): Você pode conjurar *nublado* 1/dia.
- 8º** *Aura de Sorte* (Sob): Você pode emitir uma aura de sorte de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Aliados na área automaticamente obtêm sucesso em testes de estabilização, para superar camuflagem, e recebem +2 de bônus de sorte em todas as rolagens de d20. Se um ataque ou teste de resistência realizado por um aliado na aura obter um resultado natural 1, ele não é considerado automaticamente uma falha. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Cancelar Encantamento* (SM): Você pode conjurar *cancelar encantamento* 1/dia.
- 16º** *Reverter Magia* (SM): Você pode conjurar *reverter magia* 1/dia.
- 20º** *Milagre* (SM): Você pode conjurar *milagre* 1/dia.

Domínio da Terra (Earth Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Dardo de Ácido* (Sob): Como uma ação padrão, você pode lançar um dardo de ácido em um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância. O *dardo de ácido* causa 1d6 pontos de dano de ácido +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.
- 2º** *Pedra Encantada* (SM): Você pode conjurar *pedra encantada* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Amolecer Terra e Pedra* (SM): Você pode conjurar *amolecer terra e pedra* 1/dia.
- 8º** *Corpo de Pedra* (Sob): Sua pele pode tomar a aparência de pedra por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Quando afetado dessa maneira, você adquire redução de dano 5/adamante. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.
- 12º** *Muralha de Pedra* (SM): Você pode conjurar *muralha de pedra* 1/dia.
- 16º** *Terremoto* (SM): Você pode conjurar *terremoto* 1/dia.
- 20º** *Grupo de Elementais* (SM): Você pode conjurar *grupo de elementais* 1/dia, mas somente para criaturas da terra.

Domínio da Viagem (Travel Domain)

NC Habilidade

- 1º** *Passo Dimensional* (Sob): Você pode teleportar até 3 metros por nível de conjurador por dia como uma ação rápida. Esse teletransporte deve ser usado em incrementos de 1,5 metros e esse movimento não provoca ataques de oportunidade. Você pode fazer com que outras criaturas voluntárias teleportem-se com você, mas deve gastar uma quantidade igual de distância para cada criatura que viaje com você.
- 2º** *Recuo Acelerado* (SM): Você pode conjurar *recuo acelerado* 1/dia a cada dois níveis de conjurador.
- 4º** *Levitação* (SM): Você pode conjurar *levitação* 1/dia.
- 8º** *Vôo* (Sob): Você pode voar com um deslocamento igual ao seu movimento terrestre por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Sua capacidade de manobra quando está voando desta maneira é perfeita, e você possui um bônus racial de +8 no testes da perícia Vôo.
- 12º** *Porta Dimensional* (SM): Você pode conjurar *porta dimensional* 3/dia.
- 16º** *Teletransporte Maior* (SM): Você pode conjurar *teletransporte maior* 1/dia.
- 20º** *Projeção Astral* (SM): Você pode conjurar *projeção astral* 1/dia.

ESCOLAS ARCANAS

Muitos magos escolhem uma escola de magia sobre todas as outras. Por essa devoção, eles ganham um número de habilidades baseadas na escola escolhidas. Em adição, cada escola garante ao mago especialista uma habilidade bônus desde que não prepare qualquer magia das escolas a que ele se opõe. Magos sem uma escola escolhida ganham acesso à escola Universal e não recebem habilidades bônus por ser um especialista.

Escolas arcanas garantem habilidades no 1º nível, 8º nível e 20º nível, como apresentado em suas descrições. Exceto se especificado o contrário, essas habilidades são ativadas como uma ação padrão. O nível do mago é utilizado para determinar o nível de conjurador desses efeitos. A CD para qualquer teste é igual a 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do conjurador. Poderes de escolas arcanas que copiam magias são habilidades similares a magia, enquanto os outros são sobrenaturais.

Em adição a essas habilidades, cada escola também garante um número de magias extras. Quando um mago atinge o nível listado, ele pode escolher uma magia de um nível menor, e prepará-la duas vezes por dia (exceto no 2º nível). Um generalista (universalista) pode escolher magias de qualquer escola. Uma vez escolhidas, essas magias não podem ser mudadas.

2º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de primeiro nível da escola escolhida. Essa magia é preparada uma vez por dia a cada dois níveis de conjurador que ele possuir.

4º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de segundo nível da escola escolhida uma vez por dia.

6º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de terceiro nível da escola escolhida uma vez por dia.

10º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de quinto nível da escola escolhida uma vez por dia.

12º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de sexto nível da escola escolhida uma vez por dia.

14º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de sétimo nível da escola escolhida uma vez por dia.

16º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de oitavo nível da escola escolhida uma vez por dia.

18º nível: O mago pode conjurar qualquer magia de nono nível da escola escolhida uma vez por dia.

Abjuração

Bônus de Especialista: Você ganha resistência 5 a qualquer tipo de energia à sua escolha, escolhido quando você prepara suas magias. Essa resistência

pode ser trocada cada dia. No 11º nível, essa resistência aumenta para 10.

NC Habilidade

1º *Aura Protetora* (Sob): Como uma ação padrão, você pode criar um campo de proteção mágica de 3 metros de raio centrado em você. Todos os aliados na área recebem +1 de bônus de deflexão na CA por uma rodada. Esse bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis de conjurador que você possuir.

8º *Absorção de Energia* (Sob): Você ganha uma absorção de energia igual a 3 vezes o seu nível de conjurador por dia. Toda vez que você receber um dano de energia, aplique resistências e imunidades antes, e o restante para essa absorção, reduzindo o dano total. Qualquer dano que exceda sua absorção é aplicado a você normalmente.

20º *Imunidade Elemental* (Sob): Escolha um elemento ao atingir o 20º nível. Você torna-se imune a qualquer dano causado por esse elemento.

Adivinhação

Bônus de Especialista: Você sempre pode agir no turno surpresa, mas você ainda é considerado surpreso até que tome sua ação.

NC Habilidade

1º *Sorte do Adivinhador* (Sob): Você pode tocar uma criatura como uma ação padrão, concedendo a ela um bônus de melhoria a uma única jogada de ataque, teste de perícia, teste de habilidade ou teste de resistência igual ao seu nível de conjurador. Esse bônus dura por 3 rodadas ou até ser utilizado. Uma vez que uma criatura foi afetada pela *sorte do adivinhador*, não pode receber seus benefícios novamente por 1 dia.

8º *Adepto da Vidência* (Sob): Você está sempre alerta se esta sendo observado via magia, como se você estivesse permanentemente sob *detectar vidência*. Em adição, sempre que você observar alguém, trate o alvo como um passo mais familiar para você. Alvos muito familiares recebem -10 de penalidade nos seus testes contra suas vidências.

20º *Onisciência* (Sob): Você nunca está surpreso e não pode ser flanqueado. Você pode conjurar *vidência* à vontade, e alvos recebem -10 de penalidade em seu teste, independente de o quão familiar ele for para você. Você pode usar essa habilidade em áreas protegidas contra vidência, entretanto o alvo recebe um bônus de +5 em seu teste de resistência.

Conjuração

Bônus de Especialista: Você ganha +2 de bônus de armadura na sua CA. Esse bônus aumenta em +1 a cada 5 níveis de conjurador que você possuir, até um máximo de +6 no 20º nível.

NC Habilidade

1º *Dardo de Ácido* (Sob): Como uma ação padrão, você pode lançar um dardo de ácido em um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância. O *dardo de ácido* causa 1d6 pontos de dano de ácido +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.

8º *Passo Dimensional* (Sob): Você pode teleportar até 3 metros por nível de conjurador por dia como uma ação padrão. Esse teletransporte deve ser usado em incrementos de 1,5 metros e esse movimento não provoca ataques de oportunidade. Você pode fazer com que outras criaturas voluntárias teleportem-se com você, mas deve gastar uma quantidade igual de distância para cada criatura que viaje com você.

20º *Mestre Invocador* (Sob): Uma vez por dia, você pode conjurar qualquer magia *invocar criatura* que você tenha preparado, estendendo sua duração por 1 dia.

Criaturas invocadas dessa maneira possuem o máximo de pontos de vida e recebem +2 de bônus de intuição em testes de habilidades, jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias.

Encantamento

Bônus de Especialista: Você recebe +2 de bônus de encantamento nos testes de perícia de Blefar, Diplomacia e Intimidar. Esse bônus aumenta em +1 a cada 5 níveis de conjurador que você possuir, até um máximo de +6 no 20º nível.

NC Habilidade

1º *Toque Entorpecente* (Sob): Você pode deixar uma criatura viva pasma com um ataque de toque corpo a corpo. Essa habilidade não tem efeitos em criaturas de nível ou dados de vida superiores aos seus. Uma vez que um alvo foi afetado pelo *toque entorpecente*, torna-se imune a seus efeitos por 1 dia.

8º *Aura do Desespero* (Sob): Você pode emitir uma aura de desespero de 9 metros de raio por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador.

Inimigos na aura sofrem -2 de penalidade nos testes de habilidade, jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência e testes de perícia. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.

20º *Encantamento Lendário* (Sob): Você pode conjurar *dominar monstro* 1/dia com duração permanente. Você nunca pode ter mais de uma criatura a seu serviço ao mesmo tempo. Se você conjurar a magia novamente, a primeira criatura é imediatamente libertada.

Evocação

Bônus de Especialista: Toda vez que você conjurar uma magia de evocação que cause dano, ela causa +1 de dano. Esse bônus só se aplica uma vez por magia, não uma vez por míssil ou raio. Esse dano é do mesmo tipo que a magia. Esse bônus aumenta em +1 a cada 5 níveis de conjurador que você possuir, até um máximo de +6 no 20º nível.

NC Habilidade

1º *Raio de Energia* (Sob): Como uma ação padrão, você pode lançar um raio de energia em um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância. O *raio de energia* causa 1d6 pontos de dano +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. O tipo do dano é ácido, eletricidade, frio ou fogo, escolhido quando você lançar o raio. Seu bônus de especialista não se aplica a essa habilidade.

8º *Muralha Elemental* (Sob): Você pode criar uma muralha de energia que dura um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Essa muralha causa dano por ácido, eletricidade, frio ou fogo, escolhido quando você a criar. Em todos os demais aspectos, essa habilidade funciona como *muralha de fogo*.

20º *Poder Elemental* (Sob): Criaturas afetadas pelas suas magias recebem apenas metade de sua resistência a energias. Criaturas com imunidade a energia são tratadas como se possuíssem resistência 20 contra o tipo de energia adequado.

Ilusão

Bônus de Especialista: Qualquer ilusão que você conjure com uma duração igual a “concentração” durará 2 rodadas após o término de sua concentração. Esse bônus aumenta em 1 rodada a cada cinco níveis de conjurador que você possuir, até um máximo de 6 rodadas no 20º nível.

NC Habilidade

1º *Raio Cegante* (Sob): Como uma ação padrão, você pode disparar um raio cegante visando um inimigo a até 9 metros como um ataque de toque à distância.

Esse raio deixa as criaturas alvo cegas por 1 rodada. Criaturas com mais níveis ou dados de vida que o seu nível de conjurador ficam ofuscadas por 1 rodada. Criaturas cegas são imunes a esses efeitos.

8º *Campo Invisível* (Sob): Você pode tornar-se invisível como uma ação rápida por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Em todos os demais aspectos, essa habilidade funciona como *invisibilidade maior*.

20º *Mestre das Ilusões* (Sob): Você pode assumir a forma de uma criatura do seu tamanho como uma ação padrão. Você pode fazer com que pareça que esteja carregando qualquer tipo de itens ou vestes. Você também pode utilizar essa habilidade para imitar perfeitamente qualquer criatura observada por 1 minuto ou mais no dia passado. Essa ilusão inclui todos os cinco sentidos e não irradia magia se detectada. *Visão verdadeira* e efeitos similares revelam que o efeito é uma ilusão, mas não a identidade verdadeira do conjurador.

Necromancia

Bônus de Especialista: Você pode controlar o equivalente a até 8 dados de vida de criaturas mortas-vivas por nível de conjurador. Se você preparar magias de suas escolas proibidas, essas criaturas imediatamente são libertadas e não retornam ao seu controle quando você receber essa habilidade novamente. Você pode libertar as criaturas quando desejar.

NC Habilidade

1º *Toque do Cemitério* (Sob): Como uma ação padrão, você pode fazer um ataque de toque corpo a corpo que causa 1d6 pontos de dano +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir. Criaturas atingidas por esse ataque automaticamente falham em todos os testes de estabilização feitos no próximo minuto.

8º *Animar* (Sob): Você pode animar um número de esqueletos e zumbis por dia com um total de dados de vida igual ao seu nível de conjurador. Em todos os demais aspectos, essa habilidade funciona como *criar mortos-vivos menor* sem os gastos com componentes materiais.

20º *Morte Menor* (Sob): Você cessa de envelhecer e seu tipo muda para morto-vivo, garantindo a você todas as imunidades e fraquezas de mortos-vivos. Você é imune a dano de energia positiva.

Transmutação

Bônus de Especialista: Você recebe +1 de bônus de encantamento na pontuação de uma habilidade física (Força, Destreza ou Constituição). Esse bônus aumenta em +1 a cada 5 níveis de conjurador que você possuir, até um máximo de +6 no 20º nível. Você pode mudar esse bônus para uma nova habilidade quando prepara suas magias.

NC Habilidade

1º *Punho Telecinético* (Sob): Como uma ação padrão, você pode atingir um inimigo com um punho telecinético a até 9 metros como um ataque de toque à distância. O *punho telecinético* causa 1d4 pontos de dano de concussão +1 a cada dois níveis de conjurador que você possuir.

8º *Mudar Forma* (Sob): Você pode mudar sua forma por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Em todos os demais aspectos, essa habilidade funciona como *forma bestial II* ou *corpo elemental I*.

20º *Forma Fluida* (Sob): Como uma ação rápida, você adquire uma das seguintes habilidades: sentido cego com um alcance de 9 metros, escavar com um deslocamento de 9 metros, escalar com um deslocamento de 18 metros, visão no escuro com alcance de 36 metros, vôo com deslocamento de 36 metros, forma gasosa, ou natação com deslocamento de 18 metros. Você só pode possuir uma dessas habilidades por vez, mas você pode mudá-la à vontade.

Universal

A escola universal não garante bônus de especialista.

NC Habilidade

1º *Mão do Aprendiz* (Sob): Como uma ação padrão, você pode invocar uma mão fantasmagórica para cumprir suas ordens. Essa habilidade funciona como *mãos mágicas* exceto pelas seguintes diferenças. Quando invocada, a mão pode sacar uma arma (incluindo uma arma mágica) que esteja em sua posse como uma ação livre, desde que você saiba usá-la. A mão pode ser direcionada para realizar um único ataque contra um inimigo a até 9 metros, usando seu bônus base de ataque, mais seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque e dano. A mão não possui área de ameaça e não pode realizar ataques de oportunidade. Você deve manter sua concentração na mão toda rodada, ou ela desaparece, trazendo de volta para você qualquer item antes de desaparecer.

8º *Maestria Metamágica (Sob)*: Você pode aplicar um talento metamágico que você conheça a uma magia que você seja capaz de conjurar. Esse talento não altera o nível da magia ou o tempo de conjuração. Você pode utilizar essa habilidade uma vez por dia a cada dois níveis de conjurador que você possuir.

Quando utilizar essa habilidade para aplicar um talento metamágico que aumente o nível de uma magia mais que 1, você deve consumir uma utilização diária extra dessa habilidade para cada nível de acima de 1 adicionado à magia.

20º *Maestria de Todas as Escolas (Sob)*: Todas as CDs de suas magias são aumentadas em +2 e você recebe +4 de bônus de intuição nos testes de conjurador feitos para superar resistência à magia.

CLASSES DE PRESTÍGIO

As classes de prestígio oferecem uma nova forma de multiclasse. Diferente das classes básicas, os personagens precisam atender a requisitos específicos antes que possam adquirir seu primeiro nível em uma classe de prestígio. Caso o personagem não atenda aos pré-requisitos de uma classe de prestígio antes de receber os benefícios daquele nível, o personagem não poderá adquirir aquela classe de prestígio. Os personagens que adquiram níveis em uma classe de prestígio não recebem os bônus da classe favorecida para aqueles níveis.

Definições dos Termos

Aqui estão as definições de Alguns termos utilizados nesta seção.

Classe Base: Uma das onze classes padrão.

Nível de Conjurador: Geralmente é igual ao número de níveis de classe (veja abaixo) em uma classe conjuradora. Algumas classes de prestígio adicionam níveis de conjurador a uma classe já existente.

Nível de Personagem: O total de níveis do personagem, na qual seria a soma de todos os níveis de classe possuídos pelo personagem.

Nível de Classe: O nível de um personagem e uma classe em particular. Para personagens com níveis em apenas uma classe, o nível de classe e o nível de personagem são os mesmos.

ARQUEIRO ARCANO

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um arqueiro arcano, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Foco em Arma (arco curto ou arco longo), Tiro Certo, Tiro Preciso.

Magia: Habilidade de conjurar magias arcanas de 1º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe do arqueiro arcano (e a habilidade chave de cada perícia) são Cavalgar (Des), Furtividade (Des), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Tabela 12–1: Arqueio Arcano

Nível	Bônus				
	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+1	+1	+0	Encantar flecha (magia)
2º	+2	+1	+1	+1	Flecha carregada
3º	+3	+2	+2	+1	Encantar flecha (elemental)
4º	+4	+2	+2	+1	Flecha perseguidora
5º	+5	+3	+3	+2	Encantar flecha (distância)
6º	+6	+3	+3	+2	Flecha alternante
7º	+7	+4	+4	+2	Encantar flecha (explosão elemental)
8º	+8	+4	+4	+3	Chuva de flechas
9º	+9	+5	+5	+3	Encantar flecha (tendência)
10º	+10	+5	+5	+3	Flecha da morte

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio arqueiro arcano.

Usar Armas e Armaduras: O arqueiro arcano sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

Encantar Flecha (Sob): No primeiro nível, toda flecha mundana que o arqueiro arcano preparar e disparar se tornará mágica, recebendo +1 de bônus de melhoria. Diferente das armas mágicas criadas de forma convencional, o arqueiro arcano não precisa gastar pontos de experiência ou peças de ouro para completar esta tarefa. Contudo, as flechas mágicas do arqueiro arcano apenas funcionam com ele. Além disso, as flechas do arqueiro arcano recebem certo número de habilidades adicionais conforme ele adquire níveis adicionais de arqueiro arcano. As habilidades elemental, explosão elemental e tendência podem ser alteradas uma vez por dia, alterando o tipo da habilidade recebida. Essas habilidades podem ser alteradas sempre que o arqueiro arcano preparar magias ou espaços de magias a cada dia.

No 3º nível, cada flecha mundana disparada pelo arqueiro arcano recebe a habilidade especial, congelante, elétrica ou flamejante.

No 5º nível, cada flecha mundana disparada pelo arqueiro arcano recebe a habilidade especial distância.

No 7º nível, cada flecha mundana disparada pelo arqueiro arcano recebe a habilidade especial explosão congelante, explosão elétrica ou explosão flamejante. Esta habilidade substitui a habilidade adquirida no 3º nível.

No 9º nível, cada flecha mundana disparada pelo arqueiro arcano recebe a habilidade especial anárquica, axiomática, profana ou sagrada. O arqueiro arcano não consegue escolher uma habilidade que seja oposta a sua tendência (um arqueiro arcano Leal e Bom não poderia escolher a habilidade especial anárquica ou profana).

Carregar Flecha (SM): No 2º nível, o arqueiro arcano recebe a habilidade especial de carregar uma

flecha com uma magia de área. Quando a flecha é disparada, a magia de área é centralizada onde a flecha atingir, mesmo se a magia pudesse ser centralizada apenas no conjurador. Esta habilidade permite o arqueiro arcano utilizar o alcance do arco em vez do alcance da magia. Ele utiliza uma ação padrão para conjurar a magia e disparar a fleche. A flecha deve ser disparada na mesma rodada que a magia é conjurada, caso contrário a magia será gasta.

Flecha Perseguidora (SM): No 4º nível, uma vez por dia, o arqueiro arcano consegue disparar uma flecha e atingir um alvo a sua escolha dentro do alcance do arco, a flecha atingirá o alvo mesmo depois de uma curva. Apenas um obstáculo intransponível ou o limite do alcance da flecha previne que a flecha atinja seu alvo. Esta habilidade anula os modificadores de cobertura e camuflagem, porém a jogada de ataque é realizada normalmente. Utilizar esta habilidade consome uma ação padrão (e disparar a flecha é parte desta ação).

Flecha Alternante (SM): No 6º nível, uma vez por dia, o arqueiro arcano consegue disparar uma flecha em um alvo a sua escolha dentro do alcance do arco, a flecha viajará em linha reta ultrapassando barreiras não mágicas ou paredes em seu caminho (qualquer barreira mágica impedirá a flecha). Esta habilidade ignora coberturas ou camuflagem, até mesmo modificadores de armadura, porém a jogada de ataque é realizada normalmente. Utilizar esta habilidade consome uma ação padrão (e disparar a flecha é parte desta ação).

Chuva de Flechas (SM): Em vez de utilizar seus ataques regulares, uma vez por dia o arqueiro arcano de 8º nível ou superior consegue disparar uma flecha em todos os alvos dentro do alcance do arco, até o máximo de um alvo para cada nível de arqueiro arcano que ele possui. Cada ataque utiliza o bônus de ataque primário do arqueiro, e cada inimigo pode ser atingido por apenas uma flecha.

Flecha da Morte (SM): No 10º nível, o arqueiro arcano consegue criar uma *flecha da morte* que força o alvo, caso seja atingido pela flecha, a obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou morrerá imediatamente. Exige um dia inteiro para criar uma *flecha da morte*, a flecha apenas funcionará para o arqueiro arcano que a criou. A *flecha da morte* permanece durante um ano, e o arqueiro arcano consegue apenas ter uma dessas flechas por vez.

ASSASSINO

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um assassino, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer maligno.

Perícias: Disfarce 2 graduações, Furtividade 5 graduações.

Especial: O personagem precisa ter matado alguém sem nenhum motivo para se juntar aos assassinos.

Perícias de Classe

As perícias de classe do assassino (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacias (Des), Arte da Fuga (Des), Blear (Car), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Linguística (Int), Natação (For), Operar Mecanismos (Int), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Tabela 12–2: Assassino

Nível	Bônus Base de				Especial
	Ataque	Fort	Ref	Von	
1º	+0	+0	+1	+0	Ataque furtivo +1d6, ataque mortal, usar venenos
2º	+1	+1	+1	+1	+1 teste de resistência contra venenos, esquiva sobrenatural
3º	+2	+1	+2	+1	Ataque furtivo +2d6
4º	+3	+1	+2	+1	+2 teste de resistência contra venenos, armas escondidas
5º	+3	+2	+3	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada, ataque furtivo +3d6
6º	+4	+2	+3	+2	+3 teste de resistência contra venenos, morte silenciosa
7º	+5	+2	+4	+2	Ataque furtivo +4d6
8º	+6	+3	+4	+3	+4 teste de resistência contra veneno, mimetismo
9º	+6	+3	+5	+3	Ataque furtivo +5d6
10º	+7	+3	+5	+3	+5 teste de resistência contra veneno, morte rápida

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio assassino.

Usar Armas e Armaduras: Os assassinos sabem usar as armas adaga (qualquer tipo), arco curto (normal e composto), besta (de mão, leve ou pesada), dardo, espada curta porrete e rapier. Assassinos sabem usar armaduras leves mas não escudos.

Ataque Furtivo: Esta habilidade funciona exatamente como a habilidade de ladino de mesmo nome. O dano adicional desferido aumenta em +1d6 a cada nível par (2º, 4º, 6º, 8º, e 10º). Caso o assassino receba a habilidade ataque furtivo de outra fonte, o dano adicional se acumula.

Ataque Mortal: Caso o assassino estude sua vítima durante 3 rodadas e então realizar um ataque furtivo com uma arma corpo a corpo que tenha sucesso em infligir dano, o ataque furtivo possuirá o efeito adicional de possivelmente ainda paralisar ou matar o alvo (pela escolha do assassino). Enquanto estuda a vítima, o assassino conseguirá realizar outras ações desde que mantenha sua atenção concentrada no alvo e que o alvo não detecte o assassino ou reconheça o assassino como um inimigo. Caso a vítima deste ataque falhe em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + o nível de

classe do assassino + o modificador de Int de Assassino) contra o efeito de morte, ela morrerá. Caso o teste de resistência falhe contra o efeito de paralisia, a vítima ficará indefesa e incapaz de agir durante 1d6 rodadas mais 1 rodada por nível do assassino. Caso a vítima obtenha sucesso em seu teste de resistência, o ataque será apenas um ataque furtivo regular. Uma vez que o assassino tenha completado as 3 rodadas de estudo, ele precisa desferir o ataque mortal durante as próximas 3 rodadas.

Caso o ataque mortal falhe (a vítima obtém sucesso em seu teste de resistência) ou caso o assassino não desfira o ataque em 3 rodadas após completar o estudo, 3 novas rodadas de estudo serão necessárias antes que ele consiga realizar outro ataque mortal.

Usar Venenos: Os assassinos são treinados na utilização de venenos e nunca correm o risco de se envenenarem acidentalmente quando aplicam veneno em uma lâmina.

Resistência Contra Venenos: O assassino recebe um bônus natural nos testes de resistência contra todos os venenos a partir do 2º nível que aumenta em +1 a cada dois níveis adicionais que o assassino adquire.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Iniciando no 2º nível, o assassino conserva seu bônus de Destreza na CA (caso possua) mesmo que ele tenha sido surpreendido ou atacado por um atacante invisível (ele ainda perderá seu bônus de Destreza na CA caso seja imobilizado).

Caso o personagem receba a habilidade esquiva sobrenatural de uma segunda classe, o personagem automaticamente receberá a habilidade esquiva sobrenatural aprimorada (veja abaixo).

Armas Escondidas (Ext): No 4º nível, o assassino se tornará um mestre de esconder armas em seu corpo. Ele adicionará seu nível de assassino em todos os testes da perícia Prestidigitação realizados para camuflar armas e assim prevenir que os outros a encontrem.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): No 5º nível, o assassino não poderá mais ser flanqueado, uma vez que ele consegue reagir aos oponentes de lados opostos a ele tão facilmente quanto ele reage a um único atacante. Essa defesa impede que um ladino desfira um ataque furtivo quando flanqueia o assassino. A menos que o ladino possua no mínimo quatro níveis acima do assassino, assim ele conseguirá flanqueá-lo (a também desferir ataques de oportunidade).

Caso o personagem receba a habilidade esquiva sobrenatural (veja acima) de um segunda classe, o personagem receberá automaticamente a habilidade esquiva sobrenatural aprimorada, e os níveis daquela classe se acumulam com os níveis de assassino para determinar o nível de ladino exigido para que ele consiga flanquear o personagem.

Morte Silenciosa: No 6º nível, sempre que o assassino matar uma criatura utilizando seu ataque mortal, ele também conseguirá realizar um teste resistido de Furtividade para prevenir que alguém próximo o identifique como o autor do crime. Caso obtenha sucesso, aqueles que estiverem próximos podem nem mesmo perceber que o alvo está morto durante pouco tempo, permitindo assim que o assassino evite ser detectado. Esta habilidade não pode ser utilizada durante o combate.

Mimetismo (Sob): No 8º nível, o assassino consegue utilizar sua perícia Furtividade mesmo quando estiver sendo observado. Caso ele esteja a 3 m de alguma espécie de sombra, o assassino conseguirá esconder-se em campo aberto mesmo se não houver nenhuma cobertura adequada.

Ele não conseguirá entretanto, esconder-se em sua própria sombra.

Morte Rápida: No 10º nível, uma vez ao dia, o assassino conseguirá desferir um ataque mortal contra um adversário sem precisar estudá-lo de antemão. Ele ainda precisará atacá-lo furtivamente utilizando uma arma de ataque corpo a corpo para infligir o dano.

CAVALEIRO ARCANO

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um cavaleiro arcano, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Usar Arma: Saber usar todas as armas comuns.

Magias: Habilidade de conjurar magias arcanas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cavaleiro arcano (e a habilidade chave de cada perícia) são Cavalgar (Des), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Escalar (For), Linguística (Int), Natação (For), Ofício Mágico (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Tabela 12–3: Cavaleiro Arcano

Bônus						
Base de						
Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia
1º	+1	+1	+0	+0	Feito adicional, treinamento diversificado	—
2º	+2	+1	+1	+1	—	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+3	+2	+1	+1	—	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+4	+2	+1	+1	—	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+5	+3	+2	+2	Feito adicional	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+6	+3	+2	+2	—	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+7	+4	+2	+2	—	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+8	+4	+3	+3	—	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+9	+5	+3	+3	Feito adicional	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+10	+5	+3	+3	Magia crítica	+1 nível de classe arcana anterior

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio cavaleiro arcano.

Usar Armas e Armaduras: Os cavaleiros arcanos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Feito Adicional: No 1º nível, o cavaleiro arcano pode escolher um feito de combate adicional. Este feito é somado aos feitos que um personagem de qualquer classe normalmente adquire ao avançarem de nível. O personagem ainda precisa atender aos pré-requisitos para estes feitos adicionais. O cavaleiro arcano recebe um feito de combate adicional no 5º e no 9º nível.

Treinamento Diversificado: O cavaleiro arcano adiciona seu nível a quaisquer níveis de guerreiro que ele possa ter para atender aos pré-requisitos dos feitos. Ele também adiciona seu nível a quaisquer níveis em uma classe conjuradora arcana para atender aos pré-requisitos dos feitos.

Magias por Dia: Do 2º nível em diante, quando um novo nível de cavaleiro arcano é adquirido, o personagem recebe novas magias por dias como se ele houvesse também adquirido um nível em uma classe conjuradora arcana que ele pertencia antes de adquirir esta classe de prestígio. Contudo, ele não receberá quaisquer outros benefícios que um personagem daquela classe receberia. Isto essencialmente significa que ele adiciona o nível de cavaleiro arcano ao nível de outra classe conjuradora arcana que o personagem possua, para assim determinar as magias por dia e seu nível de conjurador.

Caso o personagem possua mais do que uma classe conjurador antes de ter se tornado um cavaleiro arcano, ele deve decidir em qual classe ele adicionará cada nível de cavaleiro arcano para determinar suas magias por dia.

Magia Crítica (Sob): No 10º nível, sempre que o cavaleiro arcano confirmar um sucesso decisivo, ele

conseguirá conjurar uma magia como uma ação rápida. A magia deve incluir o alvo do ataque como um de seus alvos ou dentro de sua área de efeito. Conjurar esta magia não prova Ataques de oportunidade. O conjurador ainda deve atender a todos os componentes da magia e deve jogar a falha de magia arcana caso seja necessário.

CRONISTA DESBRAVADOR

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um cronista Desbravador, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Perícias: Atuação (oratória) 5 graduações, Linguística 3 graduações, Profissão (escriba) 5 graduações.

Especial: Deve ter escrito e publicado algo (qualquer coisa além de um pergaminho mágico ou outro instrumento) na qual outra pessoa (não um personagem jogador) pagou no mínimo 50 po.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cronista Desbravador (e a habilidade chave de cada perícia) são Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Intimidar (Car), Linguística (Int), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 8 + modificador de Int.

Tabela 12–4: Cronista Desbravador

Bônus					
Base de					
Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+1	+1	Conhecimento de bardo, bolsos fundos, mestre escriba
2º	+1	+1	+1	+1	Viver para contar uma história, desbravar
3º	+2	+1	+2	+2	Música de bardo, ajuda aprimorada
4º	+3	+1	+2	+2	Contos épicos
5º	+3	+2	+3	+3	Campanha de difamação
6º	+4	+2	+3	+3	Inspirar ação (movimento)
7º	+5	+2	+4	+4	Invocar as lendas
8º	+6	+3	+4	+4	Contos épicos maior
9º	+6	+3	+5	+5	Inspirar ação (padrão)
10º	+7	+3	+5	+5	Balada do morto exaltado

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio cronista Desbravador.

Conhecimento de Bardo (Ext): Esta habilidade é idêntica a habilidade da classe bardo, e os níveis desta classe se acumulam com os níveis de qualquer outra classe que forneça uma habilidade semelhante.

Bolsos Fundos (Ext): O cronista Desbravador coleciona itens tão bem quanto conhecimento, colhendo pequenas quantidades disso ou daquilo através de suas viagens. Como resultado, ele pode carregar até 5 kg de equipamentos não específicos que custem até 100 po por nível de classe. Este equipamento pode ser de qualquer espécie de equipamento mundano que consiga caber razoavelmente em uma mochila. Mais tarde, como uma ação de rodada completa, o cronista pode procurar em seus bolsos para retirar um item específico a tempo, deduzindo seu valor da quantidade distribuída de custo e peso. Quando o custo e peso alcançarem a 0, o cronista não conseguirá retirar mais nenhum item até que ele preencha novamente seus bolsos fundos gastando poucas horas e 100 po em qualquer estabelecimento.

Além disso, caso ele gaste 1 hora para guardar seus pertences a cada dia, ele receberá +4 de bônus na Força para determinar capacidade de carga leve. Isto não afeta sua capacidade de carga máxima. A distribuição eficiente do peso simplesmente encobre menos que a mesma quantidade de peso que normalmente deveria. Finalmente, o cronista recebe +4 de bônus nos testes de Prestidigitação realizados para camuflar objetos pequenos em seu corpo.

Mestre Escriba (Ext): O cronista Desbravador adiciona seu nível de classe como um bônus em todos os testes de Linguística e Profissão (escriba), assim como nos testes de Usar Instrumento Mágico que envolvam pergaminhos ou outros itens mágicos escritos. O cronista Desbravador consegue realizar testes de Linguística para decifrar textos como uma ação de rodada completa e sempre pode escolher 10 nos testes de Linguísticas e Profissão (escriba), mesmo se estiver distraído ou com pressa.

Viver para Contar uma História (Ext): No 2º nível, uma vez ao dia a cada dois níveis de classe, o cronista Desbravador consegue realizar um novo teste de resistência contra qualquer condição contínua na qual ele havia falhado em seu teste de resistência na rodada anterior, mesmo se o efeito normalmente seja permanente. Esta habilidade não possui efeitos em condições em que não permitam testes de resistência ou contra efeitos instantâneos.

Desbravar (Ext): O cronista Desbravador desenvolveu um excelente senso de direção e perícia em conduzir os outros através de terreno difícil ou em seguir mapas antigos. O cronista Desbravador recebe +5 de bônus nos testes de Sobrevivência realizados para evitar que se perca e nos testes de Inteligência para escapar da magia *labirinto*. Além disso, ele sempre utiliza o modificador de movimento de viagem “estrada ou trilha” mesmo em terrenos sem trilhas, seja a pé ou montado. Com um sucesso em um teste de Sobrevivência (CD 15), o cronista Desbravador consegue estender este benefício a uma companhia por nível de classe.

Música de Bardo (Sob): Esta habilidade funciona como a habilidade da classe bardo de mesmo nome, exceto pelo fato que o nível efetivo de bardo do cronista é seu nível de cronista menos 2. Os níveis nesta classe se acumulam com os níveis de quaisquer outras classes que forneçam uma habilidade semelhante para determinar seu nível efetivo de bardo.

Ajudar Aprimorada (Ext): Os cronistas Desbravadores freqüentemente servem como companheiros de grandes heróis, permanecendo ao seu lado e registrando suas façanhas, mas às vezes oferecendo uma mão amiga. O cronista Desbravador utiliza a ação prestar auxílio fornecendo +4 de bônus em vez do +2 regular.

Contos Épicos (Sob): No 4º nível o cronista Desbravador consegue escrever um conto tão evocativo e tão comovente que o conto transmite os efeitos da música de bardo através da palavra escrita. Criar um conto épico exige duas utilizações diárias de sua habilidade música de bardo, e quaisquer graduações de perícias relevantes ou testes são realizados com a perícia Profissão

(escriba) em vez de Atuação (oratória). Um conto épico afeta apenas o leitor, porém ele fornece todos os benefícios que normalmente se aplicaria ao ouvir uma canção. O cronista Desbravador pode aplicar os efeitos de quaisquer talentos que afetam a música de bardo em seus contos épicos. Um conto épico conserva sua potência sobrenatural durante 1 dia por nível de classe. Ele exige 1 hora para ser escrito, uma ação de rodada completa para ser ativado e dura por 1 minuto. Uma vez ativado, a magia do conto épico é consumida.

Campanha de Difamação (Ext): Os cronistas Desbravadores influenciam o mundo através de seu controle das informações e da habilidade de moldar a percepção pública. No 5º nível, com uma utilização especial da música de bardo, o cronista Desbravador consegue criar o efeito da magia *desespero* como se fosse conjurada por um feiticeiro de seu nível de classe para denunciar a personalidade de uma criatura. Este efeito depende de um idioma.

Por outro lado, o cronista consegue denunciar um alvo em particular (um indivíduo ou um grupo de criaturas definíveis) para os demais. Esta forma da música de bardo cria o efeito da magia *cativar*, mas no final da atuação todas as criaturas que falharem em seus testes de resistência alteram sua atitude para o alvo da oratória em um passo (na direção escolhida pelo cronista Desbravador) durante 1 dia por nível de classe.

Inspirar Ação (Sob): Com uma utilização especial da música de bardo, o cronista Desbravador de 6º nível consegue estimular qualquer aliado que o ouça a realizar subitamente uma ação, permitindo seu aliado a receber imediatamente uma ação de movimento adicional. Este movimento não conta no número de ações que seu aliado possui em seu próprio turno. No 9º nível, ele consegue estimular um aliado a realizar imediatamente uma ação padrão em vez da ação de movimento.

Invocar as Lendas (Sob): No 7º nível, uma vez por semana como uma ação de rodada completa, o cronista Desbravador consegue invocar 2d4 humanos bárbaros de 4º nível, como se tivesse utilizado uma *trombeta do Valhalla* de bronze, na qual o servirão com lealdade total. Esses bárbaros invocados são constructos, não pessoas (apesar de parecerem). Eles possuem o conjunto inicial regular para bárbaros (LdJ página 26) e atacam qualquer pessoa que o cronista designar.

Contos Épicos Maior (Sob): Esta habilidade imbui até mesmo o maior poder da palavra escrita do cronista Desbravador. Esta habilidade funciona de modo semelhante a habilidade contos épicos do cronista, exceto pelo fato que caso o conto seja lido em voz alta, a música de bardo sofre os efeitos como se o autor tivesse utilizado a habilidade, mas os efeitos são centrados no leitor e utiliza o valor de Carisma do leitor sempre que aplicável.

Balada do Morto Exaltado (Sob): Uma vez por semana como uma ação de rodada completa, o cronista Desbravador de 10º nível consegue invocar 1d4+1 bárbaros humanos de 5º nível, como se tivesse utilizado uma *trombeta do Valhalla* de ferro.

Os bárbaros invocados o servirão com lealdade total e inquestionável. Eles são constructos, não pessoas (apesar de aparentarem ser criaturas vivas). Eles possuem o conjunto inicial regular para bárbaros (LdJ página 26) assim como também com *machados grandes +1 do toque espectral* e atacam qualquer pessoa que o cronista designar. Para o cronista e seus aliados, esses mortos exaltados aparentam ser uma tropa nobre de guerreiros espectrais. Seus inimigos contudo, verão e ira terrível de dos heróis antigos e precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão abalados durante 1 rodada por bárbaro invocado (CD 15 + o modificador de Carisma do cronista Desbravador).

DANÇARINO DAS SOMBRAS

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um dançarino das sombras, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Perícias: Atuação (dança) 2 graduações, Furtividade 5 graduações.

Feitos: Esquiva, Mobilidade, Reflexos de Combate.

Perícias de Classe

As perícias de classe do dançarino das sombras (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Furtividade (Des), Percepção (Car), Prestidigitação (Des) e Procurar (Int).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Int.

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio dançarino das sombras.

Usar Armas e Armaduras: Os dançarinos das sombras sabem usar a adaga (qualquer tipo), arco curto (normal e composto), bordão, besta (mão, leve ou pesada), clava, dardo, espada curta, maça, maça estrela, porrete e rapier. Os dançarinos da sombra sabem usar armaduras leves mas não escudos.

Mimetismo (Sob): O dançarino das sombras consegue utilizar sua perícia Furtividade mesmo quando estiver sendo observado. Caso ele esteja a 3 m de alguma espécie de sombra, o assassino conseguirá esconder-se em campo aberto mesmo se não houver nenhuma cobertura adequada.

Tabela 12–5: Dançarino das Sombras

Bônus					
Base de					
Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+1	+0	Mimetismo
2º	+1	+1	+1	+1	Evasão, visão no escuro, esquiva sobrenatural
3º	+2	+1	+2	+1	<i>Ilusão sombria</i> , invocar sombras
4º	+3	+1	+2	+1	Salto das sombras 6 m
5º	+3	+2	+3	+2	Amortecer impacto, esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+4	+2	+3	+2	Salto das sombras 12 m, invocar sombras
7º	+5	+2	+4	+2	Mente escorregadia
8º	+6	+3	+4	+3	Salto das sombras 24 m
9º	+6	+3	+5	+3	Invocar sombras
10º	+7	+3	+5	+3	Salto das sombras 48 m, evasão aprimorada

Evasão (Ext): No 2º nível, o dançarino das sombras recebe a habilidade evasão. Caso seja exposto a qualquer efeito que normalmente permita realizar um teste de resistência de Reflexos para sofrer apenas metade do dano, ele não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso em seu teste de resistência. O dançarino das sombras apenas consegue utilizar evasão caso esteja vestindo uma armadura leve ou caso esteja sem nenhuma armadura.

Visão no Escuro (Sob): No 2º nível, o dançarino das sombras consegue enxergar no escuro como se estivesse permanentemente dentro dos efeitos da magia *escuridão*.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Iniciando no 2º nível, o dançarino das sombras conserva seu bônus de Destreza na CA (caso possua) mesmo que ele tenha sido surpreendido ou atacado por um atacante invisível (ele ainda perderá seu bônus de Destreza na CA caso seja imobilizado).

Caso o personagem receba a habilidade esquiva sobrenatural de uma segunda classe, o personagem automaticamente receberá a habilidade esquiva sobrenatural aprimorada (veja abaixo).

Ilusão Sombria (SM): Quando o dançarino das sombras alcança o 3º nível, ele conseguirá criar ilusões visuais. O efeito dessa habilidade é idêntico ao da magia arcaica *imagem silenciosa* e pode ser utilizada uma vez ao dia.

Invocar Sombras (Sob): No 3º nível, o dançarino das sombras consegue Invocar uma sombra, um tipo de morto vivo. Diferente das sombras comuns, a tendência dessa sombra será igual à do dançarino das sombras e a criatura não consegue utilizar sua habilidade cria. A sombra invocada não pode ser expulsa, fascinada ou comandada. Esta sombra servirá como uma companheira para o dançarino das sombras e conseguirá se comunicar com inteligência com o dançarino das sombras. A cada três níveis adquiridos pelo dançarino das sombras, adicione +2 DVs (e o bônus base de ataque e bônus base dos testes de resistência aumenta de acordo) à sua companheira sombra.

Caso a companheira sombra seja destruída, ou caso o dançarino das sombras decida libertá-la, o dançarino das sombras precisa realizar um teste de Fortitude (CD 15). Caso o teste falhe, o dançarino das sombras receberá um nível negativo. Um teste de resistência bem sucedido evita este nível negativo. Uma companheira sombra destruída ou liberta não poderá ser substituída durante 30 dias.

Salto das Sombras (Sob): No 4º nível, o dançarino das sombras recebe a habilidade de viajar entre as sombras de forma similar a magia *porta dimensional*. A limitação é que o transporte mágico deve começar e terminar em uma área com pelo menos uma sombra. O dançarino das sombras consegue saltar até um total de 6 m ao dia desta maneira; isto pode significar um simples salto de 6 m ou dois saltos de 3 m cada. A cada dois níveis após o 4º nível, a distância que o dançarino das sombras consegue saltar dobra (12 m no 6º nível, 24 m no 8º nível e 48 m no 10º nível). Esta quantidade pode ser dividida em diversos saltos, mas em cada salto, independente que distância percorrida seja muito pequena, contará como uma distância de 3 m.

Amortecer Impacto (Ext): Iniciando no 5º nível, uma vez ao dia, quando o dançarino das sombras poderia ser reduzido a 0 pontos de vida ou menos por se danificado em combate (por armas ou outros golpes, mas não por magias ou habilidades especiais), ele poderá tentar amortecer esse impacto. Ele precisa realizar um teste de resistência de Reflexos (CD = ao dano causado). Caso obtenha sucesso, ele sofrerá apenas metade do dano do ataque. Ele precisa estar ciente do ataque e de ser capaz de reagir a ele para realizar o amortecimento—caso não possa utilizar seu bônus de Destreza na CA, ele não poderá utilizar esta habilidade.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): No 5º nível, o dançarino das sombras não poderá mais ser flanqueado, uma vez que ele consegue reagir aos oponentes de lados opostos a ele tão facilmente quanto ele reage a um único atacante. Essa defesa impede que um ladino desfira um ataque furtivo quando flanqueia o dançarino das sombras. A menos que o ladino possua no mínimo quatro níveis acima do dançarino das sombras, assim ele conseguirá flanqueá-lo (e também desferir ataques de oportunidade).

Caso o personagem receba a habilidade esquiva sobrenatural (veja acima) de uma segunda classe, o personagem receberá automaticamente a habilidade esquiva sobrenatural aprimorada, e os níveis daquela classe se acumulam com os níveis de dançarino das sombras para determinar o nível de ladino exigido para que ele consiga flanquear o personagem.

Mente Escorregadia (Ext): No 7º nível, caso o dançarino das sombras se torne alvo de uma magia ou efeito de encantamento e falhe em seu teste de resistência, ele poderá realizar um novo teste, com a mesma CD, após 1 rodada. Ele recebe somente uma oportunidade adicional para realizar o teste de

resistência. Caso falhe também neste teste, o efeito da magia ocorrerá normalmente.

Evasão Aprimorada (Ext): Esta habilidade, adquirida no 10º nível, funciona como evasão (veja acima). O dançarino das sombras não sofrerá dano em um teste de resistência de Reflexos bem sucedido contra os ataques, porém ele sofrerá apenas metade do dano caso falhe do teste de resistência.

DISCÍPULO DO DRAGÃO

Dado de Vida: d12.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um discípulo do dragão, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Raça: Qualquer não dragão (não pode ser um meio dragão).

Perícias: Conhecimento (arcano) 5 graduações.

Idiomas: Dracônico.

Conjuração: Habilidade de conjurar magias arcanas de 1º nível sem a necessidade de preparação. Caso o personagem possua níveis de feiticeiro, ele precisa possuir a linhagem dracônica. Caso o personagem receba níveis de feiticeiro após adquirir esta classe, ele precisa selecionar a linhagem dracônica.

Especial: O jogador seleciona uma variedade de dragão ao adquirir o primeiro nível desta classe de prestígio.

Perícias de Classe

As perícias de classe do discípulo do dragão (e a habilidade chave de cada perícia) são Arte da Fuga (Des), Arte da Magia (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Diplomacia (Car) e Percepção (Int).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Tabela 12–6: Discípulo do Dragão

Nível	Bônus				Especial	Magias por dia
	Ataque	Fort	Ref	Von		
1º	+0	+1	+0	+1	Sangue de dragões, armadura natural +1	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+1	+1	+1	Aumento de habilidade (For +2), feito de linhagem	—
3º	+2	+2	+1	+2	Sopro	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+3	+2	+1	+2	Aumento de habilidade (For +2), armadura natural +2	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+3	+3	+2	+3	Percepção às cegas 9 m, feito de linhagem	—
6º	+4	+3	+2	+3	Aumento de habilidade (Con +2)	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+5	+4	+2	+4	Forma do dragão (1/dia), armadura natural +3	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+6	+4	+3	+4	Aumento de habilidade (Int +2), feito de linhagem	—
9º	+6	+5	+3	+5	Asas	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+7	+5	+3	+5	Percepção às cegas 18 m, forma do dragão (2/dia)	+1 nível de classe arcana anterior

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio discípulo do dragão.

Usar Armas e Armaduras: Os discípulos do dragão não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias por Dia: Nos níveis indicados, o discípulo do dragão recebe novas magias por dia como se ele houvesse também adquirido um nível em uma classe conjuradora arcana que ele pertencia antes de adquirir esta classe de prestígio. Contudo, ele não receberá quaisquer outros benefícios que um personagem daquela classe receberia, exceto para um nível efetivo de conjuração. Caso o personagem possua mais do que uma classe conjurador antes de ter se tornado um discípulo do dragão, ele deve decidir em qual classe ele adicionará seu novo nível para determinar suas magias por dia.

Sangue dos Dragões: O discípulo do dragão adiciona seu nível a seus níveis de feiticeiro quando

determinam os poderes recebidos devido a sua linhagem. Caso o discípulo do dragão não possua níveis de feiticeiro, em vez disso ele recebe os poderes de linhagem da linhagem dracônica, utilizando seu nível de discípulo do dragão para determinar os bônus recebidos. Ele deve selecionar um tipo de dragão quando ele adquire seu primeiro nível nesta classe e este tipo deve ser o mesmo do seu tipo de feiticeiro. Esta habilidade não fornece magias adicionais para um feiticeiro a menos que ele possua espaços de magia de um nível apropriado. Magias adicionais perdidas são automaticamente fornecidas caso o feiticeiro receba espaço de magias do nível de magia.

Armadura Natural (Ext): No 1º, 4º e 7º nível, o discípulo do dragão recebe uma melhoria na armadura natural do personagem (caso possua), como indicado na Tabela 12–6: Discípulo do Dragão (os números representam a melhoria total recebida

até aquele ponto). Conforme sua pele endurece, o discípulo do dragão adquire mais e mais o aspecto físico de seu progenitor.

Aumento de Habilidade (Ext): Conforme o discípulo do dragão adquire níveis nesta classe de prestígio, seus valores de habilidade aumentam conforme mostrado na Tabela: Discípulo do Dragão.

Essas melhorias se acumulam e são recebidas como se através de aumento de nível.

Feito de Linhagem: Ao alcançar o 2º nível, e a cada três níveis subseqüentes, o discípulo do dragão recebe um feito adicional, escolhido da lista de feitos adicionais da linhagem dracônica.

Sopro (Sob): No 3º nível, o discípulo do dragão adquire o poder de linhagem sopro, mesmo que seu nível ainda não garanta este poder. Uma vez que seu nível esteja alto o suficiente para fornecer esta habilidade através da linhagem, o discípulo do dragão recebe uma utilização adicional de seu sopro a cada dia. O tipo e o formato do sopro dependerão do tipo de dragão selecionado pelo discípulo do dragão.

Percepção às Cegas (Ext): No 5º nível, o discípulo do dragão recebe a habilidade percepção às cegas com alcance de 9 m. Utilizando-se de percepções não visuais o discípulo do dragão percebe coisas que ele não consegue ver. Geralmente ele não precisa realizar um teste de Percepção para perceber e descobrir a localização das criaturas dentro do alcance de sua habilidade percepção às cegas, considerando que ele possui uma linha de efeito para aquela criatura.

Os oponentes que o discípulo do dragão não conseguir enxergar ainda possuirão camuflagem total contra ele, e o discípulo do dragão ainda possui a chance de erro normal ao atacar inimigos que possuam camuflagem. A visibilidade ainda afeta o movimento de uma criatura com percepção às cegas. Uma criatura com percepção às cegas ainda perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura contra ataques de criaturas que ele não consegue enxergar. No 10º nível, o alcance desta habilidade aumenta para 18 m.

Forma do Dragão (SM): No 7º nível, o discípulo do dragão consegue assumir a forma de um poderoso dragão durante um período limitado de tempo. Esta habilidade funciona semelhante à magia *forma do dragão I*. Ativar esta habilidade é uma ação padrão. No 10º nível, esta habilidade funciona semelhante à magia *forma do dragão II* e o discípulo do dragão conseguirá utilizar esta habilidade duas vezes ao dia.

Asas (Ext): No 9º nível, o discípulo do dragão recebe o poder de linhagem asas, mesmo que seu nível ainda não garanta este poder. Uma vez que seu nível esteja alto o suficiente para fornecer esta habilidade através da linhagem, o deslocamento do discípulo do dragão aumenta para 27 m.

APÊNDICE: MAGIAS

As duas magias a seguir funcionam como habilidades similares à magia para a classe de prestígio Discípulo do Dragão

Forma do Dragão I

Escola: Transmutação (metamorfose); **Nível:** feiticeiro/mago 6.

Execução

Tempo de Execução: 1 ação padrão.

Componentes: V, G, M (uma escama do tipo de dragão que você planeja assumir)

Efeito

Alcance: Pessoal.

Alvo: Você.

Duração: 1 min/nível (D)

Teste de Resistência: Veja abaixo; **RM:** Não.

Descrição

Quando você conjura esta magia, você assume a forma de um dragão cromático ou metálico Médio. Você recebe as seguintes habilidades: +4 de bônus de melhoria na Força, +2 de bônus de melhoria na Constituição, +4 de bônus de armadura natural, deslocamento de voo 18 m (ruim), visão do escuro 18 m, um sopro e resistência a um elemento. Você também adquire os ataques de mordida (1d8), duas garras (1d6) e dois ataques com asas (1d4). Seu sopro e resistência dependerão do tipo de dragão na qual você se transformar. Você conseguirá utilizar seu sopro uma vez ao conjurar esta magia. Todo sopro causa 6d8 pontos de dano e ele permitirá um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. Além disso, alguns tipos de dragão fornecem habilidades adicionais como mostrado abaixo.

Dragão azul: Linha de eletricidade de 18 m, resistência à eletricidade 20, deslocamento de escavar 6 m.

Dragão branco: Cone de frio de 9 m, resistência ao frio 20, deslocamento de natação 18 m, vulnerabilidade ao fogo.

Dragão negro: Linha de ácido de 18 m, resistência ao ácido 20, deslocamento de natação 18 m.

Dragão verde: Cone de ácido de 9 m, resistência ao ácido 20, deslocamento de natação 12 m.

Dragão vermelho: Cone de fogo de 9 m, resistência ao fogo 30, vulnerabilidade ao frio.

Dragão de bronze: Linha de eletricidade 18 m, resistência à eletricidade 20, deslocamento de natação 18 m.

Dragão de cobre: linha de ácido de 18 m, resistência ao ácido 20, *patas de aranha* (sempre ativa).

Dragão de latão: Linha de fogo de 18 m, resistência ao fogo 2, deslocamento de escavar 9 m, vulnerabilidade ao frio.

Dragão de ouro: Cone e fogo de 9 m, resistência ao fogo 20, deslocamento de natação 18 m.

Dragão de prata: Cone de frio de 9 m, resistência ao frio 30, vulnerabilidade ao fogo.

Forma do Dragão II

Escola: Transmutação (metamorfose); **Nível:** feiticeiro/mago 7.

Descrição

Esta magia funcionar semelhante à *forma do dragão I*, exceto pelo fato que ela também permite que você assuma a forma de um dragão cromático ou metálico Grande. Você recebe as seguintes habilidades: +6 de bônus de melhoria na Força, +4 de bônus de melhoria na Constituição, +6 de bônus de armadura natural, deslocamento de voo 27 m (ruim), visão do escuro 18 m, um sopro, RM 5/magia e resistência a um elemento. Você também adquire os ataques de mordida (2d6), duas garras (1d8) e dois ataques com asas (1d6) e um golpe com a cauda (1d8). Você conseguirá utilizar seu sopro duas vezes ao conjurar esta magia e você deve esperar 1d4 rodadas para utilizar seu sopro após ter utilizado pela primeira vez. Todo sopro causa 8d8 pontos de dano e ele permitirá um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. Sopros de linha aumentam para linhas de 24 m e sopros de cone aumentam para cones de 12 m.

DUELISTA

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um duelista, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Acrobacias 2 graduações, Atuação 2 graduações.

Feitos: Acuidade com Armas, Esquiva, Mobilidade.

Perícias de Classe

As perícias de classe do duelista (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Percepção (Car) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio duelista.

Usar Armas e Armaduras: Os duelistas sabem usar todas as armas simples e comuns. Os duelistas sabem usar armaduras leves mas não escudos.

Defesa Sagaz (Ext): Quando estiver usando uma armadura leve ou caso esteja sem armadura e não esteja utilizando um escudo, o duelista adiciona 1 ponto de bônus da Inteligência (caso possua) por nível de classe de duelista ao seu bônus de Destreza para modificar a Classe de Armadura enquanto estiver empunhando uma arma de ataque corpo a corpo. Caso o duelista seja pego surpreendido ou

caso perca seu bônus de Destreza por algum outro motivo, ele também perderá este bônus.

Tabela 12-7: Duelista

Nível	Bônus Base de				Especial
	Ataque	Fort	Ref	Von	
1º	+1	+0	+1	+0	Defesa sagaz, ataque preciso
2º	+2	+1	+1	+1	Reação aprimorada +2, aparar
3º	+3	+1	+2	+1	Mobilidade aprimorada
4º	+4	+1	+2	+1	Reflexos de combate, graça
5º	+5	+2	+3	+2	Revidar
6º	+6	+2	+3	+2	Investida acrobática
7º	+7	+2	+4	+2	Defesa aprimorada
8º	+8	+3	+4	+3	Reação aprimorada +4
9º	+9	+3	+5	+3	Desviar objetos, sem retirada
10º	+10	+3	+5	+3	Decisivo incapacitante

Ataque Preciso (Ext): O duelista adquire a habilidade de atacar precisamente com uma arma de perfuração leve ou de uma mão, adicionando seu nível de duelista à sua jogada de dano. Ao realizar um ataque preciso, o duelista não conseguirá atacar com uma arma em sua outra mão ou utilizar um escudo. O ataque preciso do duelista apenas funciona contra criaturas vivas que possuam uma anatomia discernível. As criaturas que sejam imunes a sucessos decisivos não são vulneráveis ao ataque preciso, e qualquer item ou habilidade que proteja uma criatura de sucessos decisivos também a protege de um ataque preciso.

Reação Aprimorada (Ext): No 2º nível, o duelista recebe +2 de bônus nos testes de iniciativa. No 8º nível, o bônus aumenta para +4. Este bônus se acumula com os benefícios fornecidos pelo feito Iniciativa Aprimorada.

Aparar (Ext): No 2º nível, o duelista aprende a aparar os ataques de outras criaturas, fazendo-as errar o golpe. Sempre que o duelista realiza uma ação de ataque total com uma arma de perfuração leve ou de uma mão, ele pode resolver não desferir um de seus ataques. A qualquer momento antes de seu próximo turno ele pode tentar aparar um ataque contra ele ou contra um aliado adjacente como uma ação imediata. Para aparar o ataque, o duelista realizar uma jogada de ataque, utilizando o mesmo bônus do ataque que ele escolheu não desferir anteriormente. Caso a jogada de ataque seja maior do que a jogada da criatura atacante, o ataque automaticamente erra. Para cada categoria de tamanho que a criatura seja maior que o duelista, o duelista sofrerá -4 de penalidade em sua jogada de ataque. O duelista também sofre -4 de penalidade ao tentar aparar um ataque desferido contra um aliado adjacente. O duelista deve declarar a utilização dessa habilidade após o ataque ter sido anunciado, mas antes que a jogada seja feita.

Mobilidade Aprimorada (Ext): Quando estiver usando uma armadura leve ou caso esteja sem armadura e não esteja utilizando um escudo, o duelista recebe +4 de bônus adicional na CA contra

ataques de oportunidade provocados ao sair de um quadrado ameaçado.

Reflexos de Combate: No 4º nível, o duelista recebe os benefícios do feito Reflexos de Combate ao utilizar uma arma de perfuração leve ou de uma mão.

Graça (Ext): No 4º nível, o duelista recebe +2 de bônus de competência adicional em todos os testes de resistência de Reflexos. Esta habilidade funciona apenas quando o duelista estiver usando uma armadura leve ou caso esteja sem armadura e não esteja utilizando um escudo.

Revidar (Ext): No 5º nível, o duelista consegue desferir um ataque de oportunidade contra qualquer criatura na qual seu ataque tenha sido aparado com sucesso, desde que a criatura esteja dentro de seu alcance.

Investida Acrobática (Ext): No 6º nível, o duelista adquire a habilidade de realizar investidas em situações que os demais não conseguem. Ele pode realizar investidas sobre terreno difícil na qual normalmente dificultariam seu movimento. Dependendo da circunstância, ele ainda pode precisar realizar os testes apropriados para se deslocar com sucesso sobre o terreno.

Defesa Aprimorada (Ext): A partir do 7º nível, caso o duelista escolha combater defensivamente ou utilizar a defesa total em um combate corpo a corpo, ele receberá +1 de bônus de esquiva adicional na CA para cada nível de duelista que possua.

Desviar Objetos: No 9º nível, o duelista adquire os benefícios do feito Desviar Objetos quando utilizar uma arma perfurante leve ou de uma mão.

Sem Retirada (Ext): No 9º nível, os inimigos adjacentes ao duelista que realizarem a ação recuar provocam ataques de oportunidade do duelista.

Decisivo Incapacitante (Ext): Sempre que você confirmar um sucesso decisivo utilizando uma arma de perfuração leve ou de uma mão, você conseguirá aplicar uma das seguintes penalidades além do dano

causado: reduzir todo o deslocamento do alvo em 3 m (mínimo de 1,5 m), provocar 1d4 pontos de dano na Força ou Destreza, -4 de penalidade em todos os testes de resistência, -4 de penalidade na Classe de Armadura, ou 2d6 pontos de dano por sangramento. Estas penalidades duram por 1 minuto, exceto pelo dano de habilidade, na qual deve ser curado normalmente, e do dano por ferimento, que continuará até que o alvo receba cura mágica ou através de um teste da perícia Cura (CD 15).

MESTRE DO CONHECIMENTO

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um mestre do conhecimento, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (dois quaisquer) 7 graduações em cada.

Feitos: Quaisquer três feitos metamágicos ou de criação de itens mais Foco em Perícia (Conhecimento [qualquer perícia de conhecimento]).

Magias: Habilidade de conjurar sete magias de adivinhação diferentes, na qual uma deve ser de 3º nível ou maior.

Perícias de Classe

As perícias de classe do mestre do conhecimento (e a habilidade chave de cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Arte da Magia (Int), Atuação (Car), Avaliação (Int), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Linguística (Int) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Tabela 12–8: Mestre do Conhecimento

Bônus Base de						
Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia
1º	+0	+0	+0	+1	Segredo	+1 nível de classe anterior
2º	+1	+1	+1	+1	Conhecimento	+1 nível de classe anterior
3º	+1	+1	+1	+2	Segredo	+1 nível de classe anterior
4º	+2	+1	+1	+2	Idioma adicional	+1 nível de classe anterior
5º	+2	+2	+2	+3	Segredo	+1 nível de classe anterior
6º	+3	+2	+2	+3	Conhecimento maior	+1 nível de classe anterior
7º	+3	+2	+2	+4	Segredo	+1 nível de classe anterior
8º	+4	+3	+3	+4	Idioma adicional	+1 nível de classe anterior
9º	+4	+3	+3	+5	Segredo	+1 nível de classe anterior
10º	+5	+3	+3	+5	Conhecimento verdadeiro	+1 nível de classe anterior

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio mestre do conhecimento.

Usar Armas e Armaduras: Os mestres do conhecimento não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias por Dia/Magias Conhecidas: Quando um novo nível de mestre do conhecimento é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia (e magias por dia, caso necessário) como se ele houvesse também adquirido um nível em uma classe conjuradora que ele pertencia antes de adquirir esta classe de prestígio. Contudo, ele não receberá quaisquer outros benefícios que um personagem daquela classe receberia. Isto essencialmente significa que ele adiciona o nível de mestre do conhecimento ao nível de outra classe conjuradora que o personagem possuía, para assim determinar as magias por dia, magias conhecidas e seu nível de conjurador.

Segredo: No 1º nível, e a cada 2 níveis após o 1º (3º, 5º, 7º e 9º), o mestre do conhecimento escolhe um segredo da tabela abaixo. Seu nível mais seu modificador de Inteligência determinam o número total de segredos que ele consegue escolher. Ele não conseguirá escolher o mesmo segredo duas vezes.

Conhecimento: No 2º nível, o mestre do conhecimento seleciona uma perícia Conhecimento. Ele receberá 1 ponto de perícia adicional para colocar naquela perícia Conhecimento e um ponto de perícia adicional sempre que ele adquire um nível de mestre do conhecimento. Além disso, o mestre do conhecimento adiciona ½ de seu nível em todos os testes das perícias de Conhecimento e poderá realizar estes testes sem treinamento. Os bônus adquiridos desta habilidade se acumulam com aqueles adquiridos do Conhecimento de Bardo. O mestre do conhecimento com a habilidade conhecimento de bardo deve escolher uma perícia Conhecimento diferente para esta habilidade.

Segredos do Mestre do Conhecimento

Nível + Modificador de Int	Segredo	Efeito
1	Maestria instantânea	4 graduações em uma perícia na qual o personagem não possuía graduações
2	Segredo da vitalidade	+3 pontos de vida
3	Segredos da força interior	+2 de bônus nos testes de resistência de Vontade
4	Segredos da vitalidade verdadeira	+2 de bônus nos testes de resistência de Fortitude
5	Conhecimento secreto da esQUIVA	+2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos
6	Truque de arma	+1 de bônus nas jogadas de ataque
7	Truque de esQUIVA	+1 de bônus de esQUIVA na CA
8	Conhecimento aplicável	Qualquer feito
9	Arcana recente	1 magia adicional de 1º nível*
10	Arcana mais recente	1 magia adicional de 2º nível*

*Como uma magia adquirida devido a um valor elevado de habilidade

Idioma Adicional: O mestre do conhecimento pode selecionar um novo idioma no 4º e no 8º nível.

Conhecimento Maior (Ext): No 6º nível, o mestre do conhecimento adquire a habilidade de entender os itens mágicos. Sempre que o mestre do conhecimento examina um item mágico para determinar suas propriedades, ele recebe +10 de bônus de circunstância no teste da perícia Avaliação.

Conhecimento Verdadeiro (Ext): No 10º nível, uma vez ao dia o mestre do conhecimento consegue utilizar seu conhecimento para adquirir o efeito da magia *lendas e histórias* ou *analisar encantamento*.

TEURGISTA MÍSTICO

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um teurgista místico, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (arcano) 3 graduações, Conhecimento (religião) 3 graduações.

Magias: Habilidade de conjurar magias divinas de 2º nível e magias arcanas de 2º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe do teurgista místico (e a habilidade chave de cada perícia) são Arte da Magia (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio teurgista místico.

Usar Armas e Armaduras: Os teurgistas místicos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias por Dia: Quando um novo nível de teurgista místico é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se ele houvesse também adquirido um nível em uma classe conjuradora arcana que ele pertencia antes de adquirir esta classe de prestígio e em uma classe conjuradora divina que ele pertencia antes. Contudo, ele não receberá quaisquer outros benefícios que um personagem daquela classe receberia. Isto essencialmente significa que ele adiciona o nível de teurgista místico ao nível de outra classe conjuradora arcana e classe conjurador divina que o personagem possuía, para assim determinar as magias por dia e seu nível de conjurador. Caso o personagem possuía mais do que uma classe conjuradora arcana e mais de uma classe conjuradora divina antes de ter se tornado um teurgista místico, ele deve decidir em qual classe ele adicionará seu novo nível de teurgista místico para determinar suas magias por dia.

Tabela 12–9: Teurgista Místico

Bônus						Magias por dia
Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	
1º	+0	+0	+0	+1	Magia combinada (1º)	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+1	+1	+1	—	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
3º	+1	+1	+1	+2	Magia combinada (2º)	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
4º	+2	+1	+1	+2	—	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
5º	+2	+2	+2	+3	Magia combinada (3º)	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
6º	+3	+2	+2	+3	—	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
7º	+3	+2	+2	+4	Magia combinada (4º)	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
8º	+4	+3	+3	+4	—	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
9º	+4	+3	+3	+5	Magia combinada (5º)	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior
10º	+5	+3	+3	+5	Síntese mágica	+1 nível de classe arcana anterior/+1 nível de classe divina anterior

Magia Combinada (Sob): O teurgista místico consegue preparar e conjurar magias utilizando os espaços de magia disponíveis de qualquer uma de suas classes conjuradoras disponíveis. As magias preparadas ou conjuradas dessa maneira ocupam um espaço de magia um nível superior do qual originalmente ocupariam. Esta habilidade não consegue ser utilizada para conjurar uma magia um nível inferior caso aquela magia exista em ambas as listas de magias. No 1º nível, o teurgista místico consegue preparar magias de 1º nível de uma de suas classes conjuradoras utilizando os espaços de magias de 2º nível de outra classe conjuradora. A cada dois níveis subseqüentes, o nível das magias que ele consegue conjurar desta maneira aumenta em um, até o máximo de magias do 5º nível no 9º nível (estas magias devem ocupar espaços de magia de magias do 6º nível). Os componentes para estas magias não mudam, por outro lado elas seguem as regras das classes conjuradoras utilizadas para conjurar a magia. Conjuradores espontâneos apenas conseguem selecionar magias que eles possuem preparadas naquele dia utilizando classes não espontâneas para esta habilidade, mesmo que as magias já tenham sido conjuradas. Por exemplo, um clérigo/feiticeiro/teurgista místico poderia utilizar esta habilidade para conjurar espontaneamente uma magia de *bênção* utilizando os espaços de magia de 2º nível de feiticeiro, caso o personagem tenha preparado a magia *bênção* utilizando um espaço de magia de 1º nível de clérigo, mesmo que aquela magia já tenha sido conjurada naquele dia.

Síntese Mágica (Sob): No 10º nível, o teurgista místico consegue conjurar duas magias, umas de cada uma de suas classes conjuradoras, utilizando uma ação. Ambas as magias devem possuir o mesmo tempo de execução. O teurgista místico consegue

tirar qualquer decisão em relação as magias independentemente. Os alvos afetados por ambas as magias sofre –2 de penalidade nos testes de resistência realizados contras essas magias. O teurgista místico recebe +2 de bônus nos testes de nível de conjurador realizados para vencer a resistência à magia com essas duas magias. O teurgista místico pode utilizar esta habilidade uma vez ao dia.

TRAPACEIRO ARCANO

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se qualificar em um trapaceiro arcano, o personagem precisa atender os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer não leal.

Perícias: Arte da Fuga 4 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Operar Mecanismos 4 graduações.

Magias: Habilidade de conjurar *mãos mágicas* e no mínimo 1 magia arcana de 3º nível ou maior.

Especial: Ataque furtivo +2d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe do trapaceiro arcano (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacias (Des), Arte da Fuga (Des), Arte da Magia (Int), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Natação (For), Operar Mecanismos (Des), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Tabela 12–10: Trapaceiro Arcano

Bônus Base de						Magias por dia
Nível	Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	
1º	+0	+0	+1	+1	Prestidigitação à distância 1/dia	+1 nível de classe anterior
2º	+1	+1	+1	+1	Ataque furtivo +1d6	+1 nível de classe anterior
3º	+1	+1	+2	+2	Ataque furtivo improvisado 1/dia	+1 nível de classe anterior
4º	+2	+1	+2	+2	Ataque furtivo +2d6	+1 nível de classe anterior
5º	+2	+2	+3	+3	Prestidigitação à distância 2/dia	+1 nível de classe anterior
6º	+3	+2	+3	+3	Ataque furtivo +3d6	+1 nível de classe anterior
7º	+3	+2	+4	+4	Ataque furtivo improvisado 2/dia	+1 nível de classe anterior
8º	+4	+3	+4	+4	Ataque furtivo +4d6	+1 nível de classe anterior
9º	+4	+3	+5	+5	Prestidigitação à distância 3/dia	+1 nível de classe anterior
10º	+5	+3	+5	+5	Ataque furtivo +5d6, magias surpresas	+1 nível de classe anterior

Características de Classe

Todas as características a seguir são características de classe da classe de prestígio trapaceiro arcano.

Usar Armas e Armaduras: Os trapaceiros arcanos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias por Dia: Quando um novo nível de trapaceiro arcano é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se ele houvesse também adquirido um nível em uma classe conjuradora que ele pertencia antes de adquirir esta classe de prestígio. Contudo, ele não receberá quaisquer outros benefícios que um personagem daquela classe receberia, exceto para um nível efetivo de conjuração. Caso o personagem possua mais do que uma classe conjuradora antes de ter se tornado um trapaceiro arcano, ele deve decidir em qual classe ele adicionará seu novo nível de trapaceiro arcano para determinar suas magias por dia.

Prestidigitação à Distância: O trapaceiro arcano consegue realizar uma das seguintes perícias de classe com alcance de 9 m: Abrir Fechaduras, Operar Mecanismos ou Prestidigitação. Trabalhar a esta distância aumenta o teste da CD regular da perícia em 5, além disso o trapaceiro arcano não conseguirá escolher 10 neste teste. Qualquer objeto que será manipulado deve pesar 2,5 quilos ou menos.

O trapaceiro arcano consegue utilizar a prestidigitação à distância uma vez ao dia inicialmente, duas vezes ao dia quando alcança o 5º nível, e três vezes ao dia no 9º nível para cima. Ele apenas consegue utilizar esta habilidade caso ele possua no mínimo 1 graduação na perícia que será utilizada.

Ataque Furtivo: Esta habilidade funciona exatamente como a habilidade de ladino de mesmo nome. O dano adicional desferido aumenta em +1d6 a cada nível par (2º, 4º, 6º, 8º, e 10º). Caso o trapaceiro arcano receba a habilidade ataque furtivo de outra fonte, o dano adicional se acumula.

Ataque Furtivo Improvisado: A partir do 3º nível, uma vez ao dia o trapaceiro arcano pode declarar que um ataque corpo a corpo ou à distância que ele desfira seja um ataque furtivo (o alvo não pode estar a mais 9 m de distância caso seja um ataque à distância). O alvo de um ataque furtivo improvisado perde qualquer bônus de Destreza na CA, mas

apenas contra aquele ataque. O poder pode ser utilizado contra qualquer alvo, porém as criaturas imunes a sucessos decisivos não sofrerão o dano adicional (Apesar delas ainda perderem seu bônus de Destreza na CA contra o ataque).

No 7º nível, o trapaceiro arcano conseguirá utilizar esta habilidade duas vezes ao dia.

Magia Surpresa: No 10º nível, o trapaceiro arcano conseguirá mesclar seu ataque furtivo à qualquer magia que cause dano, caso os alvos estejam surpreendidos. Este dano adicional apenas se aplica a magias que causem pontos de dano e o dano adicional será do mesmo tipo do dano da magia. Caso a magia permita realizar um teste de resistência para evitar o dano ou reduzi-lo à metade, ela também irá evitar o ataque furtivo ou reduzi-lo à metade.



NOME DO PERSONAGEM _____ TENDENCIA _____ JOGADOR _____
 NIVEL DE PERSONAGEM _____ CAMPANHA _____ TERRA NATAL _____
 RACA _____ DIVINDADE _____ TAMANHO _____ SEXO _____ IDADE _____ ALTURA _____ PESO _____ CABELO _____ OLHOS _____

ATRIBUTOS	VALOR DE ATRIBUTO	MODIFICADOR ATRIBUTO	BONUS OU PENALIDADE	MODIFICADOR
FOR FORÇA				
DES DESTREZA				
CONS CONSTITUICAO				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABEDORIA				
CAR CARISMA				

PV
PONTOS DE VIDA

TOTAL _____ RD _____

FERIMENTOS/ PV ATUAL

DANO NAO LETAL

INICIATIVA
MODIFICADOR

TOTAL _____ = _____ + _____
DES. MODIF. VARIADO MODIF.

CA
CLASSE DE ARMAD.

TOTAL _____ = 10 + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____
BONUS ARMAD. BONUS ESCUDO MODIF. DE DES MODIF. TAMANHO ARMADURA NATURAL MODIF. DEFLEXAO MODIF. VARIADO

TOQUE
CLASSE DE ARMAD.

MODIFICADORES _____

TESTES DE RESISTENCIA

FORTITUDE
(CONSTITUICAO)

TOTAL _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____
BONUS BASE MODIF. ATRIB. MODIF. MAGICO MODIF. VARIADO MODIF. TEMPORARIO MODIFICADORES

REFLEXO
(DESTREZA)

TOTAL _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

VONTADE
(SABEDORIA)

TOTAL _____ = _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____

BONUS BASE DE ATAQUE _____ **RESISTENCIA A MAGIA** _____

BMC
BONUS DE MANOBRAS DE COMBATE

TOTAL _____ = _____ + _____ + _____ + _____
BONUS BASE DE ATAQUE MODIF. FORÇA MODIF. TAMANHO MODIFIERS

ARMA _____ **BONUS DE ATAQUE** _____ **DECISIVO** _____

TIPO _____ ALCANCE _____ MUNICAO _____ DANO _____

ARMA _____ **BONUS DE ATAQUE** _____ **DECISIVO** _____

TIPO _____ ALCANCE _____ MUNICAO _____ DANO _____

ARMA _____ **BONUS DE ATAQUE** _____ **DECISIVO** _____

TIPO _____ ALCANCE _____ MUNICAO _____ DANO _____

ARMA _____ **BONUS DE ATAQUE** _____ **DECISIVO** _____

TIPO _____ ALCANCE _____ MUNICAO _____ DANO _____

ARMA _____ **BONUS DE ATAQUE** _____ **DECISIVO** _____

TIPO _____ ALCANCE _____ MUNICAO _____ DANO _____

DESLOC
TERRA

M. QUAD. _____ M. QUAD. _____
DESLOC. BASE COM ARMADURA

M. _____ M. _____ M. _____ M. _____
VOO CAPACID. DE MANOBRA NADAR ESCALAR CAVAR

PERICIAS

NOME DAS PERICIAS	BONUS TOTAL	MODIF. HABILIDADE	MODIF. GRAD.	MODIF. VARDIADOS
<input type="checkbox"/> ACROBACIA	_____ =DES	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> ADESTRAR ANIMAIS	_____ =CAR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> ARTE DA FUGA	_____ =DES	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> ARTE DA MAGIA	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> ATUACAO	_____ =CAR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> AVALIACAO	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> BLEFAR	_____ =CAR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CAVALGAR	_____ =DES	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (ARCANO)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (ENGENHARIA)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (GEOGRAFIA)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (HISTORIA)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (LOCAL)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (MASMORRA)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (NATUREZA)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (NOBREZA)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (PLANOS)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CONHECIM. (RELIGIAO)	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> CURA	_____ =SAB	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> DIPLOMACIA	_____ =CAR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> DISFARCE	_____ =CAR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> ESCALAR	_____ =FOR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> FURTIVIDADE	_____ =DES	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR	_____ =CAR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> LINGUISTICA	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> NATACAO	_____ =FOR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> OFICIO _____	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> OFICIO _____	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> OFICIO _____	_____ =INT	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> OPERAR MECANISMO	_____ =DES	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> PERCEPCAO	_____ =SAB	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> PRESTIDIGITACAO	_____ =DES	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> PROFISSAO _____	_____ =SAB	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> PROFISSAO _____	_____ =SAB	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> PROFISSAO _____	_____ =SAB	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> SENTIR MOTIVACAO	_____ =SAB	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> SOBREVIVENCIA	_____ =SAB	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> USAR INSTRUMENTO MAGICO	_____ =CAR	_____ +	_____ +	_____
<input type="checkbox"/> VOO	_____ =DES	_____ +	_____ +	_____

MODIFICADORES CONDICIONAIS

LINGUAS
