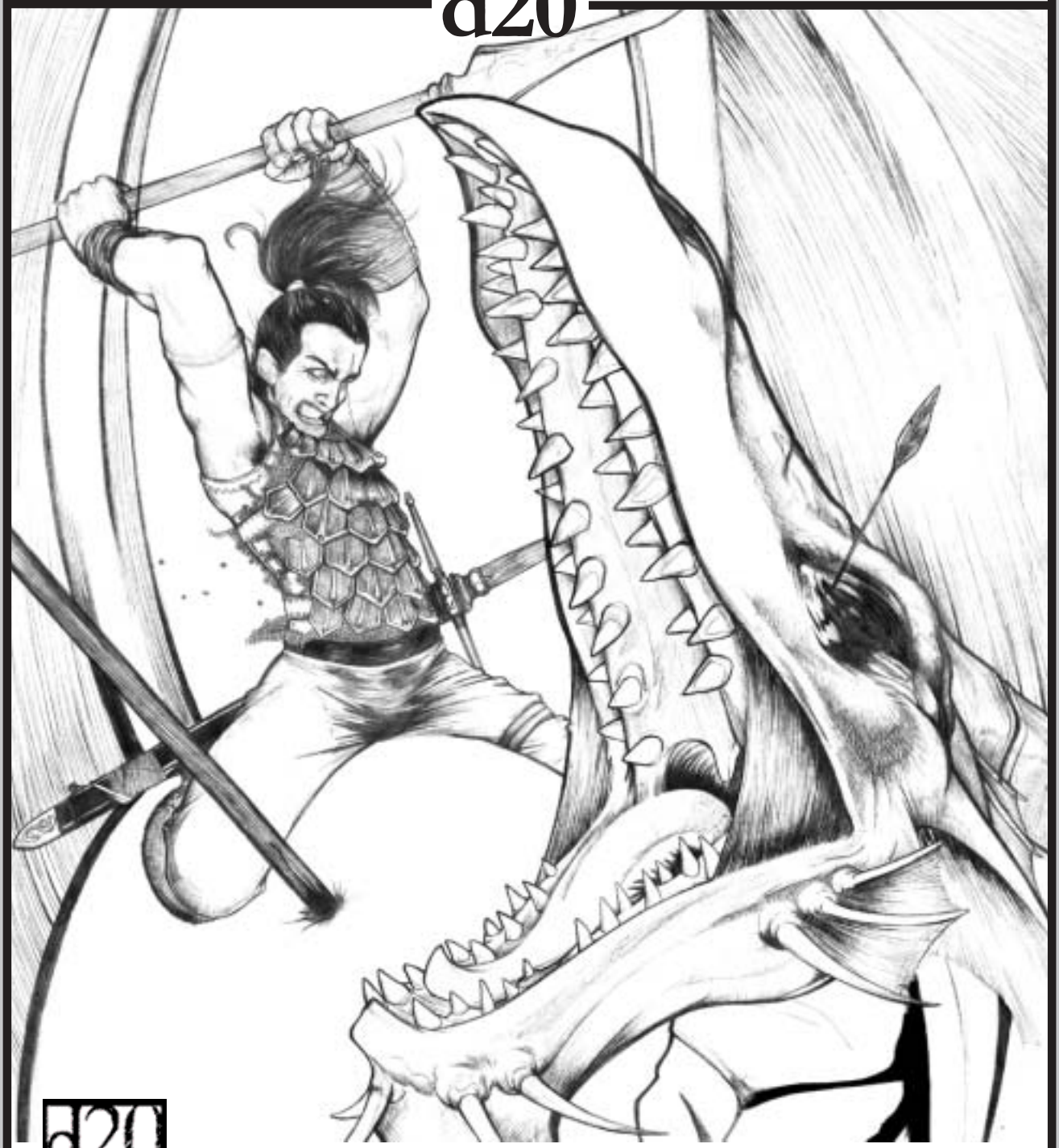
Projeto Netbook d20

CLASSES DE PRESTÍGIO

d20



d20 system

Novas Classes de Prestígio para D&D

Volume 2

REDERPG

Classes de Prestígio d20
Volume 2

Projeto **Netbook d20** da **REDE**RPG

Revisão e coordenador do projeto de netbooks da REDE RPG:
Marcelo Telles

Criação e Desenvolvimento:
Além de todos os autores devidamente citados em cada uma de suas contribuições, tornaram possível este projeto os seguintes sites e listas de discussão:

REDE RPG
http://www.rederpg.com.br

D&D Brasil
http://www.dndbrasil.rg3.net

Darith
http://www.darith.tk

Devotos do Beholder
http://www.devotos.tk

O Olho/Os Arautos
http://www.oolho.tk

A Torre do Mago
http://www.roleplaying.kit.net

Listas de Discussão:
rederpg@yahoogrupos.com.br
brasild20@yahoogrupos.com.br
advanced_dungeons_and_dragons@yahoogrupos.com.br
dnd3br@yahoogroups.com
d20fubar@yahoogrupos.com.br
dungeonwalker@yahoogrupos.com.br

Coordenação do Projeto:
Bruno "Mestre Alkazar" Zanelli, Eduardo "Sauron" Barreto, Marcelo Telles, Rafael "D.Brain" Cardoso Sampaio e Tzimisce.

Projeto Gráfico e Diagramação:
Adriana Almeida

Ilustração de capa: Birous

REDERPG

Coordenador Geral e Editor Chefe:
Marcelo Telles

Webmaster, Editora de Arte e Programação Visual:
Adriana Almeida

Redatores:
Alexandre Kappel, Daniel "Talude", Eduardo "Arijani" Peret, Eduardo "Sauron" Barreto, Fabiano Silva, Haroudo "DL" Xavier, Justin Case, Lúcio Nöthlich Pimentel, Marcelo Cortimiglia, Márcio Fiorito, Marcos Archanjo, Richard Garrell, Tzimisce & Ubiratan "Bira" Alberton.

Layout e Design:
Claudio Delamare

Colorização de imagens:
Diogo Viegas, H-Minus e Rômulo Galvani

Edição de imagens e programação:
Adriana Almeida

Ilustradores:
"Bar", Bernardo Vieira, "Birous", Carla Henrique, Claudio Delamare, "Ronin", Érica Girotto, Fábio McBaltz, Frederico Amorin, Haroudo Xavier, H-Minus, Leonel Domingos, Manoel Magalhães, Márcio Fiorito, Marco Morte, Neriga e Ramos.

Editoração eletrônica de netbooks:
Adriana Almeida, Frederico Amorim, Lúcio Nöthlich Pimentel, Marcelo Cortimiglia e Marcos Archanjo

Este é um suplemento digital gratuito para o jogo Dungeons & Dragons, da Wizard of The Coast Inc. Todos os direitos reservados. Cedido à REDE RPG. Rio de Janeiro - Novembro de 2003.

Apresentação

Conforme o *Livro do Mestre* do D&D 3ª edição, classes de prestígio representam papéis e posições exclusivas em uma campanha. Esses papéis especiais oferecem habilidades e poderes inacessíveis de outra forma aos personagens dos jogadores, concentrando-se em capacidades específicas e interessantes. Os personagens de classes de prestígio são mais especializados e, talvez, um pouco melhores.

Em outras palavras, as classes de prestígio representam escolhas determinantes na vida de um personagem, o seu amadurecimento perante os acontecimentos do mundo. Em contra partida às suas escolhas, ele adquire poderes e capacidades únicas, que o irão diferenciar inclusive de outros aventureiros e heróis.

Diferentes das classes básicas, elas possuem pré-requisitos que precisam ser adquiridos, mas por outro lado, não possuem as penalidades em pontos de experiência que muitas vezes personagens multiclasse possuem.

Este é o segundo netbook de classes de prestígio do Projeto NETBOOK D20, o terceiro netbook do nosso projeto. Com ele encerramos a primeira etapa do projeto.

Novamente agradecemos a todos que colaboraram com este trabalho. Cada netbook é a concretização deste sonho feito a muitas mãos. Obrigado a todos que colaboraram.

Marcelo Telles
Coordenador do Projeto NETBOOK D20
Coordenador da **REDE**RPG

Índice

Créditos ____ pag 02
Apresentação ____ pag 03
Mago Glácial ____ pag 04
Matador de Dragões ____ pag 06
Menestrel Urbano ____ pag 08
Mestre Conjurador ____ pag 10
Mestre da Morte ____ pag 12
Mestre dos Vermes ____ pag 14
Mestre Ladino ____ pag 16
Monge Shao Lin ____ pag 18
O Ohoti-Bedu ____ pag 20
O Pumasonco ____ pag 24
Rato Invasor ____ pag 26
Sábio dos Dragões ____ pag 28
Sentinela ____ pag 31
Tecelão de Ilusões ____ pag 33
Templário Negro ____ pag 37
Urbanus ____ pag 40
Licença D20 ____ pag 42

Mago Glacial

Alkazar de Liberska - mestre_alkazar@yahoo.com.br

Enquanto muitos magos sucumbem ao poder barato e simplório do fogo, o mago glacial enxerga a verdade: o frio, conhecido como *o elemento verdadeiro*, é de onde vem o verdadeiro poder. Somente o poder do frio pode ser eficiente como uma energia que atravessa a matéria, ou sólido como uma muralha de gelo, ou cortante como uma espada, ou cicatrizante como um medicamento.

Criada pelo elfo negro conhecido como *Marcais, O Gélido*, a escola glacial de magia é o caminho escolhido por muitos magos para desenvolver o seu poder. Os magos glaciais abandonam o poder fácil e simplista do fogo, mas ganham muito em troca: o domínio absoluto sobre o frio.



Ilustração: H-Minus

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mago glacial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Conhecimento (Arcano): 8 graduações.

Sobrevivência: 4 graduações.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas de 3º nível.

Talentos: Dominar Magias (Raio de Gelo, Suportar Elementos, Nevasca).

Especial: O mago não pode ser especializado em nenhuma escola de magia.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago glacial (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (Arcano) (Int), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um mago glacial não ganha proficiências adicionais em armas e continua não usando nenhuma armadura ou escudo.

Conjuração: O mago glacial continua seus estudos mágicos tradicionais, enquanto se aprofunda na escola glacial. Quando um personagem adquire um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias - como se tivesse avançado um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou criação de itens, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de mago glacial é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador, são determinados. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mago glacial, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e o nível de conjurador, sempre que alcançar um novo nível de mago glacial.

Inaptidão com Fogo: A partir do 1º nível, o mago glacial começa a aprender os segredos do frio, mas isto tem um preço: a partir de agora, ele se torna

incapaz de conjurar magias que manipulem fogo ou calor.

Substituição de Energia: O mago glacial é capaz de alterar qualquer magia que manipule outro elemento (exceto fogo) para que ela produza frio ao invés do elemento atual. Por exemplo, um mago glacial é capaz de alterar a magia *toque chocante* para produzir um toque congelante, *relâmpago* para produzir uma rajada de frio ou *névoa ácida* para produzir uma névoa gélida. Todos os efeitos das magias continuam os mesmos, mas o tipo de dano muda para frio.

Poder do Frio: O entendimento excepcional sobre os segredos do frio faz as magias do Mago Glacial mais eficientes. Toda vez que o personagem conjurar uma magia com o subtipo [frio], recebe um bônus de +2 na CD dos testes de resistência. Este bônus se acumula com o *Foco em Magia* (se houver).

Cicatrizar (SM): Dentre seus muitos poderes, o gelo também é muito eficaz para cicatrizar feridas. Aprendendo a manipular de forma eficiente este poder, no segundo nível o mago glacial é capaz de modificar a magia *raio de gelo* para curar 1d3 de dano, ao invés de infligir. Embora de utilidade limitada, esta pequena capacidade de cura pode ser a diferença entre a vida e a morte em uma batalha.

Especialização em Frio: A partir do 3º nível, o mago glacial atingiu tal nível de domínio sobre o poder do frio que é considerado um especialista. Ele recebe todos os benefícios da *especialização em escola*, inclusive preparar uma magia adicional de cada nível, para magias com o subtipo [frio]. No entanto, ele não precisa escolher uma escola proibida: na verdade, ele já fez, isso, renegando ao poder arcaico do fogo.

Contramágica Gélida: A partir do 4º nível, o mago glacial pode usar qualquer magia que tenha preparada como contramágica contra uma magia do subtipo [fogo]. Ele pode transformar qualquer magia em uma onda de energia gélida que anula magias de fogo. Para ter efeito, no entanto, a magia usada como contramágica precisa ser no do mesmo nível ou superior à magia que está sendo conjurada.

Suportar Frio (Ext): À medida que seus estudos avançam, o mago glacial adquire uma familiaridade tão grande com o frio que é capaz de resistir melhor aos seus efeitos. No 6º nível, ele ignora 5 pontos de dano de frio por rodada, de qualquer fonte. No décimo nível, essa resistência aumenta para 10.

Toque Gélido (Sob): A partir do 8º nível, o grau de integração do mago glacial é tão grande que ele passa a emanar uma aura de frio naturalmente. Seu simples toque provoca 1d6 de dano por frio em criaturas, congela pequenas quantidades de água e extingue chamas. Esta é uma habilidade sobrenatural que funciona continuamente, e o Mago Glacial pode desativá-la como uma ação padrão.

Resfriar o Clima (SM): Como ápice de seus poderes, o mago glacial é capaz de alterar o clima de uma região. Uma vez por dia ele é capaz de provocar um dos seguintes efeitos:

-Uma chuva de granizo;
-Uma nevasca;
-Reduzir a temperatura local em até 15ºC;
-Fazer nevar suavemente

O clima se altera em um raio de 3 km ao redor do conjurador. Uma chuva de granizo ou nevasca dura 2d4 horas. Reduzir a temperatura ou fazer nevar suavemente tem duração de 4d6 horas. Esta é uma habilidade similar à magia.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Substituição de energia, Poder do frio, Inaptidão com Fogo	+1 nível de classe existente
2º	+1	+0	+0	+3	Cicatrizar	+1 nível de classe existente
3º	+1	+1	+1	+3	Especialização em Frio	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+1	+4	Contramágica Gélida	+1 nível de classe existente
5º	+2	+1	+1	+4		+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+2	+5	Suportar frio (5)	+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+2	+5		+1 nível de classe existente
8º	+4	+2	+2	+6	Toque Gélido	+1 nível de classe existente
9º	+4	+3	+3	+6		+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+3	+7	Suportar Frio (10), Resfriar o Clima	+1 nível de classe existente

Matador de Dragões

Cristiano Ramos "Normal" da Cunha
normalmenteeusounormal@yahoo.com.br



Ilustração: Birous

Muitas vezes o herói de comunidades isoladas e aterrorizadas. Outras, um caçador cruel e implacável... O matador de dragões é um guerreiro especializado em caçar e perseguir essas feras ancestrais. Seja qual for o motivo, um matador de dragões sempre será odiado pelos diversos tipos de dragões que assolam o mundo.

Nem todo matador caça indiscriminadamente: alguns se dedicam a apenas uma espécie. Outros já preferem caçar apenas aqueles que aterrorizem comunidades, já alguns dedicam suas vidas a caçar e matar aqueles que sejam malignos, enquanto outros caçam qualquer um, pelo prazer da caçada ou qualquer outro motivo.

Rangers em geral se tornam os melhores matadores de dragões, principalmente aqueles que já os tinham como inimigos favorecidos. Paladinos, monges, guerreiros e bárbaros, por serem combatentes treinados, também fornecem bons matadores. Clérigos, magos e feiticeiros utilizam-se de seus conhecimentos e magias para melhor afetá-los. Já um bardo ou um ladrão dificilmente seriam um matador, mas os que conseguissem os caçariam de maneira furtiva e discreta.

As habilidades de um matador de dragões afetam também outras criaturas que sejam consideradas 'dragões', como meio-dragões.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um matador de dragões, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Línguas: Dracônico.

Bônus Base de Ataque: +8.

Conhecimento (Dragões): 2 graduações.

Talentos: para todas as classes, Crítico Aprimorado – conjuradores também devem ter Foco em Magia (qualquer escola).

Especial: O personagem já deve ter matado, ou ajudado a matar, pelo menos um dragão, de qualquer idade, diferente de filhote.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um matador de dragões (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Dragões) (Int); Furtividade (Des), Cura (Sab), Intimidar (Car), Profissão (Sab), Observar (Sab), Sobrevivência (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um matador de dragões sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Conhecimento sobre Dragões: No 1° nível, o matador de dragões aprende profundamente sobre o comportamento e ecologia dos dragões, de modo que ele ganha um bônus de +1 nos testes de Blefar, Furtividade, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência quando usadas contra um dragão. Baseado nesse conhecimento, o personagem também é capaz de escapar melhor do Sopro dos dragões. Ele ganha um bônus igual à metade de seu nível de matador de dragões (arredondado para baixo) em todos os testes de Reflexos que envolvam o Sopro de um dragão, além de quaisquer outros bônus que ele tenha.

Coragem (Ext): Ao se tornar um matador de dragões, o personagem se torna automaticamente imune ao *medo* gerado por eles. Ele também pode *remover o medo*, como na magia, uma vez por dia, de alguém que tenha sido afetado pelo *medo* causado por um dragão.

Talento Adicional: Começando no segundo nível, e depois a cada três níveis (5°, 8°, etc), o matador de dragões ganha um Talento adicional qualquer.

Destruir Dragões (Ext): Durante suas lutas contra dragões, o matador de dragões vai adquirindo conhecimento suficiente sobre a anatomia dos dragões de modo que ele sabe onde e como acertá-los. O personagem ganha um bônus adicional igual à metade de seu nível de matador de dragões (arredondado para baixo) nas jogadas de ataque, e um bônus igual ao seu nível de matador de dragões no dano, a partir do 3° nível. Assim, um matador de 5° nível com uma espada longa teria um bônus adicional de +2 no ataque e causaria dano de 1d8+5, além dos bônus no ataque e dano devido à Força e outros modificadores. Se o personagem é capaz de lançar magias, ele adiciona uma dificuldade igual à metade de seu nível de matador de dragões (arredondado para baixo) nos testes para resistir às suas magias. Assim, as magias de um matador de dragões teriam uma CD total de 10 + nível da magia + metade de seu nível de matador + modificador do atributo relevante (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) para resistir, contra dragões. Ele também ganha um bônus de +2 em testes para quebrar a resistência à magia dos dragões.

Matador Perfeito (Ext): No 10° nível, o matador de dragões se torna o pior pesadelo destas criaturas. Nesse ponto, seu conhecimento sobre os dragões é tal, que ele é capaz de se safar dos mais terríveis efeitos de seus Sopros, ou ainda matá-los instantaneamente. Caso ele tenha sucesso nas jogadas de resistência de Reflexos que envolvam o Sopro do dragão, o personagem escapa ileso; e se falhar, sofre metade dos efeitos. Adicionalmente, se o matador conseguir rolar um Sucesso Decisivo, além de sofrer o dano, o dragão deve ser bem sucedido num teste de Fortitude com CD igual a 10 + nível de matador de dragões + modificador de Força ou morrerá instantaneamente.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Conhecimento sobre dragões , Coragem
2º	+2	+3	+3	+0	Talento Adicional
3º	+3	+3	+3	+1	Destruir Dragões
4º	+4	+4	+4	+1	
5º	+5	+4	+4	+1	Talento Adicional
6º	+6	+5	+5	+2	
7º	+7	+5	+5	+2	
8º	+8	+6	+6	+2	Talento Adicional
9º	+9	+6	+6	+3	
10º	+10	+7	+7	+3	Matador Perfeito

Menestrel Urbano

Daniel Chiaretti - chiaretti@netsite.com.br

Você não é um bardo usual, acostumado a cantar sobre a vida de aventureiros, nobres, deuses, etc. Ao invés disso, você canta sobre o povo comum, que vive nas cidades. Você sabe que a vida deles é difícil, e que sobreviver em um grande centro urbano é, muitas vezes, tão difícil quanto enfrentar monstros em masmorras. Assim, você desenvolveu sua arte juntamente com suas habilidades de sobrevivência nesse ambiente hostil, tornando-se um mestre nas cidades. Além disso, geralmente suas canções têm cunho social, seja enfocando atenção nos problemas, seja simplesmente destilando seu ódio contra as pessoas que não o agradam.



Ilustração: Erichan Girotto

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um menestrel urbano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Atuação: 9 graduações.

Obter informações: 6 graduações.

Blefar: 6 graduações.

Especial: Capacidade de usar as habilidades de Música de Bardo.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um menestrel urbano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Alquimia (Int), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Obter Informações (Car), Ofícios (Int), Saltar (For), Senso de Direção (Sab) e Usar Mecanismo Mágico (Int). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um menestrel urbano não ganha nenhuma proficiência adicional em armas, armaduras ou escudos.

Música de Bardo: Um menestrel urbano continua ganhando as habilidades musicais de bardo normalmente, conforme suas graduações em Atuação.

Conhecimento de Bardo: Um menestrel urbano ainda pode usar seus conhecimentos de bardo normalmente. Para o teste, ele deve somar os níveis com bardo + nível de menestrel urbano + modificador de Inteligência.

Conjuração: Um menestrel urbano continua progredindo normalmente a lista de magias de bardo. Quando um personagem adquire um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias - como se tivesse avançado um nível como bardo. Essencialmente, isso significa que o nível de menestrel urbano é somado ao nível de bardo

do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador, são determinados.

Conhecimento Urbano: Um menestrel urbano tem um amplo conhecimento sobre as grandes cidades. Ele consegue saber sobre os figurões, guildas, nobres, aventureiros, história, etc. O nível para fazer esse teste é igual ao nível de bardo + nível de menestrel urbano + modificador de Inteligência. A dificuldade é determinada pelo Mestre, conforme a tabela abaixo:

CD	Tipo de conhecimento	Exemplo
10	Comum, conhecido por uma parcela significativa da cidade.	Nome do prefeito, família mais poderosa, maiores heróis, etc.
20	Incomum, mas disponível, conhecido por uns poucos da cidade.	Nome da principal guilda de ladinos, histórias sobre um mercador corrupto, etc.
25	Obscuro, conhecido por umas poucas pessoas bem específicas.	Nome do chefe da guilda de ladrões, passagem que leva da taverna para refúgio de elfos negros, nome da amante do prefeito, etc.
30	Extremamente obscuro, conhecido por um ou outro sujeito que está muito ligado ao fato.	Tumba que serve de esconderijo para um vampiro, local onde o mago local guarda os tesouros, etc.

Manha: Um menestrel urbano consegue extrair muitas informações das ruas, devido aos contatos que consegue estabelecer e ao modo com que ele interage com os outros. Adicione um modificador igual ao nível de menestrel urbano nos testes de Obter Informações.

Contatos: O menestrel urbano tem uma grande capacidade de estabelecer contatos nas cidades. Esses contatos são tão fortes, que eles podem até ultrapassar os limites de uma cidade, chegando a se refletirem em outras. Basicamente, toda vez que o personagem ganhar esse poder, ele poderá escolher uma área de atuação específica. Destro desta área, ele terá um bônus de +5 em todas as perícias relacionadas com Carisma. Esse bônus é cumulativo com os bônus de Lábia e Manha. Alguns exemplos de áreas de atuação: guildas de ladrões, nobreza, mercadores, taverneiros, magos, clérigos, bardos, aventureiros etc.

Lábia: Devido ao tempo de atuação nas ruas, o menestrel urbano conseguiu desenvolver sua capacidade de convencer e enganar as pessoas. Adicione um modificador igual ao seu nível de menestrel urbano nos teste de Blefar e Diplomacia.

Ataque Furtivo: Nas ruas, o menestrel urbano é muito hábil, podendo causar um dano extra quando encontrar uma situação favorável. Toda vez que o personagem estiver agindo em uma região urbana e seu inimigo estiver sem o bônus de destreza na CA, ele ganhará um dano extra que está listado na tabela da classe.

Esgueirar-se: Nesse ponto, o ambiente urbano se tornou o habitat natural do menestrel urbano. Quando o personagem estiver numa área urbana, ele terá direito a um modificador igual ao seu nível de menestrel urbano nos testes de Esconder-se e Furtividade.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+2	+2	Música de Bardo, Conhecimento de Bardo, Conhecimento Urbano	+1 nível de classe existente
2º	+1	+0	+3	+3	Manha	+1 nível de classe existente
3º	+2	+1	+3	+3	Contatos I	+1 nível de classe existente
4º	+3	+1	+4	+4		+1 nível de classe existente
5º	+3	+1	+4	+4	Lábia	+1 nível de classe existente
6º	+4	+2	+5	+5	Ataque Furtivo +1d4	+1 nível de classe existente
7º	+5	+2	+5	+5		+1 nível de classe existente
8º	+6	+2	+6	+6	Esgueirar-se	+1 nível de classe existente
9º	+6	+3	+6	+6	Contatos II	+1 nível de classe existente
10º	+7	+3	+7	+7	Ataque Furtivo +2d4	+1 nível de classe existente

Mestre Conjurador

Daniel Chiaretti - chiaretti@netsite.com.br

Mestres conjuradores são magos especializados na escola da Conjuração. Em determinado ponto de suas vidas, a habilidade deles em convocar criaturas e matéria atinge um enorme grau de poder, permitindo-o manipular essa habilidade muito mais adequadamente. Para isso os mestres conjuradores fazem um amplo estudo de sua escola e dos Planos, conseguindo então extrair desta junção uma capacidade inigualável de convocação.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre conjurador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Conhecimento (Arcano): 8 graduações.
Conhecimento (Os Planos): 8 graduações.
Talentos: Qualquer talento metamágico.
Especial: Mago especializado na escola de Conjuração, capacidade de lançar magias de 5º nível.

Além disso, como o mago irá se concentrar na Conjuração, deverá escolher outra escola como proibida, além daquelas já escolhidas quando o personagem foi criado. Todas as magias que você já possuía dessa escola não serão perdidas, mas você não mais irá aprender magias dessa escola.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre conjurador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Espionar (Int), Identificar Magias (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magias (Int). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.



Ilustração: Leonel Domingos

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um mestre conjurador não ganha proficiências adicionais em armas e continua não usando nenhuma armadura ou escudo.

Conjuração: O mestre conjurador continua seus estudos mágicos tradicionais, enquanto se aprofunda na escola de Conjuração. Quando um personagem adquire um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias - como se tivesse avançado um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou criação de itens, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de mestre conjurador é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador, são determinados. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mestre conjurador, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e o nível de conjurador, sempre que alcançar um novo nível de mestre conjurador.

Fortalecer Conjuração: Você deve aplicar esse bônus à Classe de Dificuldade para resistir a qualquer magia da escola de Conjuração.

Convocação Aprimorada: Devido aos estudos arcanos e planares, você consegue imbuir suas criaturas com energia mística

retirada dos Planos da Energia Negativa ou Positiva, dependendo da tendência da criatura. Com isso elas ganham uma gama de poderes. A cada nível que você ganhar essa habilidade (2º, 6º e 8º) você deverá escolher um dos poderes abaixo listados. Com isso, todas as criaturas que você convocar serão afetadas por esse poder escolhido:

- *Resistência superior:* Suas criaturas são mais resistentes que a média, possuindo 50% a mais de pontos de vida. Assim, um urso negro que geralmente tem 19 pontos de vida, terá 28. Note que esse acréscimo é dado em relação os pontos de vida médios das criaturas, ou seja, aqueles apresentados no *Livro dos Monstros*.

- *Ferocidade:* **S**uas criaturas são mais habilidosas no combate. Acrescente ao ataque um bônus de +1 a cada dois níveis como mestre conjurador.

- *Armadura natural:* Suas criaturas são mais difíceis de serem machucadas. Elas ganham um bônus mágico na CA igual ao seu bônus na Inteligência.

- *Melhorar habilidades:* Com essa habilidade suas criaturas se tornam mais combativas. Acrescente metade de seu bônus de Inteligência à Força, Destreza e Constituição da criatura, fazendo todas as modificações necessárias (ataques, danos, resistências, CA etc).

- *Criaturas múltiplas:* Toda vez que você convocar uma criatura de uma tabela inferior ao nível da magia lançada, você poderá convocar mais criaturas. Para a tabela imediatamente anterior, convoque 1d4+1 criaturas. Para a tabela que está a dois níveis, 1d6+1. E, para todas as outras tabelas, 1d8+1 criaturas.

- *Elo empático:* Você consegue se comunicar telepaticamente com a criatura convocada enquanto ela estiver num raio de 1,5 km. Você não é capaz de ver através de seus olhos, mas pode conversar com ela, desde que ambos dominem a mesma língua.

- *Dividir magias:* Você pode dividir qualquer magia pessoal com a criatura que você convocou. Essa habilidade só funciona com criaturas que estejam num raio de 9 metros.

Matéria Superior: Com essa habilidade, você consegue conjurar somente objetos da melhor qualidade. Assim, todos os objetos ganham um acréscimo de 40% na dureza e nos pontos de vida, além de apresentarem +2 na CD para quebrá-los, destruí-los, derrubá-los, etc. Assim, uma *muralha de ferro* teria 42 pontos de vida/4 níveis, ao invés dos 30 atuais, e uma dureza de 14, ao invés de 10.

Maestria Planar: Após muito estudar a ligação da conjuração com a estrutura dos Planos, você consegue utilizar as magias dessa escola que tenham conexões planares de forma mais adequada. Assim, qualquer fator numérico (exceto as Resistências) apresentado no texto da magia é aumentado em 40%. Isso é válido para alcance, restrição quanto a dados de vida, duração etc. Exemplo: a versão normal de *âncora planar menor* é limitada a criaturas de até 8 DVs. Com essa habilidade, essa limitação sobre para 11 DVs. Já em relação a um *portal dimensional*, o alcance seria maior e também o peso máximo.

Convocação Suprema: Nesse ponto você não está mais restrito a invocar criaturas celestiais e infernais. Agora você é capaz de invocar virtualmente *qualquer* criatura. O nível de Convocar Monstros utilizado dependerá somente do julgamento do mestre, que deverá comparar a criatura escolhida a outras das tabelas. Assim, nunca será possível convocar um Tarrasque, que é poderoso demais até para tabelas do 9º nível, mas seria possível invocar um Gigante do Fogo nesse nível.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Fortalecer Conjuração +1	+1 nível de classe existente
2º	+1	+0	+0	+3	Convocação Aprimorada I	+1 nível de classe existente
3º	+1	+1	+1	+3	Matéria Superior	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+1	+4	Talento Extra	+1 nível de classe existente
5º	+2	+1	+1	+4	Fortalecer Conjuração +2	+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+2	+5	Convocação Aprimorada II	+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+2	+5	Maestria Planar	+1 nível de classe existente
8º	+4	+2	+2	+6	Convocação Aprimorada III	+1 nível de classe existente
9º	+4	+3	+3	+6	Fortalecer Conjuração +3	+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+3	+7	Convocação Suprema	+1 nível de classe existente

Mestre da Morte

D.brain - dbrainaj@yahoo.com.br

Os mestres da morte formam uma organização secreta de necromantes que estudam a vida após a morte, mais especificadamente eles estudam os mortos-vivos. Os poucos que conhecem a ordem, não sabem se eles desejam a imortalidade ou apenas não tem limites para ganhar conhecimento. A verdade é que poucos magos acabam se juntando a esta organização e cada um costuma ter objetivos próprios.

Os mestres da morte não são necessariamente malignos e raramente agem em conjunto para conseguir dinheiro, poder e afins, mas já houve casos de vários membros serem enviados para pesquisar artefatos necromantes e rumores sobre mortos-vivos especiais.

Os mestres da morte são essencialmente magos, mas existem vários clérigos do deus da morte entre suas fileiras. São clérigos malignos que teriam traído as suas próprias divindades e teriam ensinado seus poderes aos magos, tudo em troca, obviamente, de mais poder.

Alguns dizem que só pela intercessão deste deus é que os mestres da morte conseguem usar seus poderes, mas não há notícias de arcanos que teriam perdido suas capacidades por desagradarem a esta entidade.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre da morte, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: + 4.

Classes: Necromante, feiticeiros e clérigos.

Tendência: Qualquer uma não-boa.

Talentos: Foco em Magia (Necromancia) e duas outras da seguinte lista: Expulsão Adicional, Dominar Magia ou qualquer talento metamágico ou de criação de itens.

Perícias: Conhecimento (Anatomia ou Necrologia) 10 graduações e duas perícias da seguinte lista com 8 graduações em cada: Alquimia, Conhecimento Arcano, Conhecimento (Religião).

Magias: Capacidade de conjurar e preparar magias de 3º nível ou maior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre da morte (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todas as perícias, pegas individualmente) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int) e Profissão (Sab). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um mestre da morte é proficiente com quaisquer tipos de adagas, foice curta, foice longa e bordão. Mestres da morte não são proficientes com qualquer tipo de armadura ou escudo.

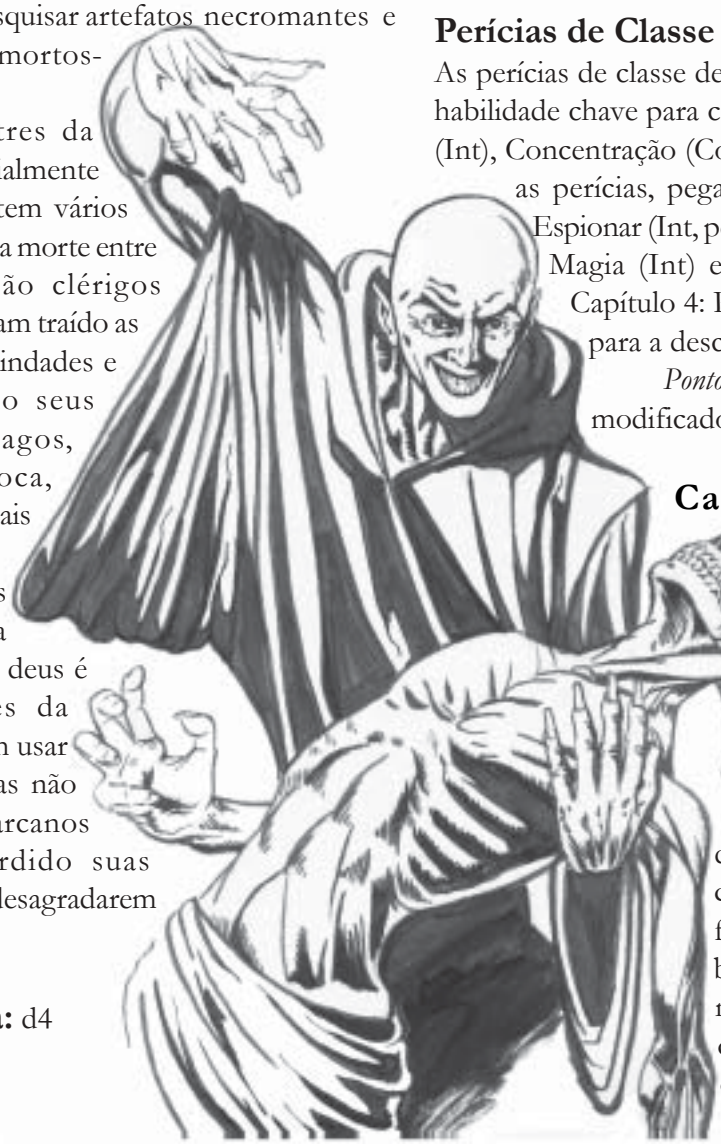


Ilustração: Bernardo Vieira

Conjuração: O mestre da morte continua seus estudos mágicos tradicionais, enquanto se aprofunda no estudo sobre a vida e a morte. Quando um personagem adquire um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias - como se tivesse avançado um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou criação de itens, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de mestre da morte é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador, são determinados. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mestre da morte, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e o nível de conjurador, sempre que alcançar um novo nível de mestre da morte.

A exceção a esta regra é o 10º nível de mestre da morte, onde a transformação em arquilich já é poderosa e cansativa demais, logo este nível não é somado ao nível de outra classe conjuradora de magias prévia.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Um mestre da morte de 1º nível tem a habilidade sobrenatural de fascinar e comandar mortos vivos (veja o *Livro do Jogador* páginas 139-140). Ele fascina e comanda mortos-vivos com um clérigo maligno de nível igual (nível do mestre da morte). Se o mestre da morte é um clérigo que possui o domínio da Morte ou um necromante, ele pode adicionar os níveis de uma dessas classes com seus níveis de mestre da morte para determinar o mais poderoso mortos-vivos que ele pode fascinar, seu dano de expulsão e o número de mortos-vivos que ele pode comandar simultaneamente. O mestre da morte é capaz de comandar mortos-vivos um número de vezes igual a 3 + seu bônus de Carisma.

Expulsão Adicional: No 5º e no 9º nível, o mestre da morte ganha este talento de graça.

Acesso à Morte: No 3º nível, o mestre da morte ganha acesso a todas as magias da escola de Necromancia. Se a classe conjuradora de magia prévia dele usava magia divina, então todas as novas magias são preparadas e conjuradas como magia divina. Se a classe conjuradora de magia prévia do mestre da morte usava magia arcana, então todas as novas magias são aprendidas, preparadas e conjuradas como magias divinas. No caso de magias que requerem um foco divino como componente mágico, a versão da magia substitui este componente com um foco não-divino, um pedaço de osso (retirado de um ser vivo pensante antes que esse estivesse morto) inscrito com diversas runas arcanas de necromancia. O nível da magia para o mestre da morte é sempre o menor possível, logo se um necromante/mestre da morte com nível suficiente quiser usar *criar mortos-vivos menor*, ele terá de gastar um espaço para magia de 3º nível (como um clérigo faria) e não do 5º nível. Outro exemplo seria que um clérigo/mestre da morte com nível suficiente poderia conjurar a magia *dedo da morte* com um espaço para uma magia de 7º nível, como um mago faria.

Resistência à Morte: No 4º nível, o mestre da morte passa a ganhar um bônus profano de + 2 para seus testes de resistência contra magias de morte (apenas necromânticas, logo o bônus não se aplicaria à magia *desintegrar*, por exemplo) e contra todas as magias conjuradas por mortos-vivos.

Imbuir Resistência a Expulsão (Ext): No 7º nível, o mestre da morte ganha a habilidade extraordinária de imbuir resistência a expulsão nos mortos-vivos que ele cria ou em si mesmo (ver poder especial Archlich), esta resistência é igual ao bônus de carisma do mestre da morte e não é adicionada a qualquer outra resistência a expulsão natural do morto-vivo (como a que vampiros e lichs já têm) ou com si mesma, prevalecendo, assim, a maior resistência. Os mortos-vivos criados pelo mestre da morte não ganha esta resistência automaticamente, são necessárias 3 rodadas da ação completa e o número de mortos-vivos afetados a cada vez que este processo é utilizado é igual ao bônus de Sabedoria do mestre da morte, contudo uma vez que a resistência foi imbuída, ela será permanente.

Arquilich: No 10º nível, o mestre da morte desvenda o segredo do processo de se tornar um arquilich. O uso deste conhecimento é opcional e o mestre da morte pode escolher não se

transformar imediatamente após alcançar a este nível. O processo de transformação gasta o equivalente a 20.000 peças de ouro e 5.000 XP´s, sendo que o processo leva quase um mês para ser realizado. Como arquilich, o personagem pode escolher depositar sua essência em algum item ou não, sendo que um arquilich que tem sua essência depositada em algum item retorna à vida (depois de ter sido morto em combate ou por qualquer outro motivo que o tenha levado à "morte") em um número de horas igual a soma dos seus níveis de personagem. Ou seja, um necromante 8/mestre da morte 5 retornaria em 13 horas ao invés de 1d10 dias. A partir do momento em que o processo for concluído, aplique todos os modificadores do modelo do lich do *Livro dos Monstros* para personagem, mas com certas exceções. Não aplique a organização e o tesouro do modelo, pois eles devem ser ganhos no jogo. Arquilichs mantém sua tendência original e não precisam se inclinar para o lado do mal, apesar disso ser algo bem comum. Um arquilich tem a habilidade similar à magia de um permanente *descanso tranqüilo* sobre si mesmo, o que impede seu corpo de degenerar como aconteceria a um lich comum. Contudo esta habilidade não é perfeita, pois seu corpo continua envelhecendo (apodrecendo), embora isto acontece numa taxa três vezes menor que a normal para sua raça, de modo que, um dia, sua carne acabará ficando apodrecida e horrenda. Depois de se transformar em um arquilich é quase impossível reverter à forma normal, sendo que mesmo magias poderosas como *desejo* e *milagre* não seriam capazes de fazê-lo, ou seja, possivelmente apenas uma intervenção divina, um artefato maior ou um local mágico extremamente poderoso seriam capazes de reverter a transformação. Um arquilich só é destruído se o objeto que guarda sua essência for destruída e se ele mesmo for derrotado depois disso.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Fascinar Mortos-Vivos	+1 nível de classe existente
2º	+1	+0	+0	+3		+1 nível de classe existente
3º	+1	+1	+1	+3	Acesso à Morte	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+1	+4	Resistência à Morte	+1 nível de classe existente
5º	+2	+1	+1	+4	Expulsão Adicional	+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+2	+5		+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+2	+5	Imbuir Resistência à Expulsão	+1 nível de classe existente
8º	+4	+2	+2	+6		+1 nível de classe existente
9º	+4	+3	+3	+6	Expulsão Adicional	+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+3	+7	Archlich	---

Mestre dos Vermes

Cristiano Ramos "Normal" da Cunha
normalmenteeusounormal@yahoo.com.br

Amantes da natureza, eremitas exclusos ou estudiosos obcecados por insetos. Vários são os tipos de pessoas que eventualmente vêm a tornarem-se mestres dos vermes, mas todos têm algo em comum: amam as criaturas rastejantes, desde formigas até centopéias e escorpiões.

Um mestre dos vermes chama a atenção por não sentir absolutamente nenhum desconforto com seus insetos e vermes. Muitos são as salvações de lavouras atacadas por pragas, outros são verdadeiras maldições ambulantes. Um mestre dos vermes bondoso é o típico amante da natureza, que respeita a maioria das formas de vida da floresta, em particular seus adoráveis insetos. Já os malignos trazem a praga por onde passam, aterrorizam fazendeiros e exigem favores ou dinheiro em troca de não destruírem suas plantações e até mesmo suas vidas; sendo que alguns são visões aterradoras, pois não se importam de andar com seus vermes e insetos rastejando por seu corpo.

Os druidas sempre fornecem os melhores mestres dos vermes, mas também é possível que magos, feiticeiros ou clérigos de divindades ligadas à natureza tornem-se um senhor dos vermes.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre dos vermes, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Neutra e Boa, Neutra, ou Neutra e Maligna.

Adestrar Animais: 10 graduações.

Conhecimento (Natureza): 15 graduações.

Sobrevivência: 6 graduações.

Habilidade: Sabedoria 16+.

Magias: Capacidade de lançar magias Arcanas ou Divinas de 5º nível ou maior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre dos vermes (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (Natureza) (Int), Cura (Sab), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.



Ilustração: Marco Morte

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um mestre dos vermes sabe usar todas as armas simples e armaduras leves e médias que sejam feitas de materiais naturais, como couro, escamas, ossos, etc. Eles não ganham proficiência adicional em escudos.

Imunidade a Insetos (Sob): O mestre dos vermes se torna imune ao ataque de todo o tipo de inseto comum, como centopéias, escorpiões, besouros, aranhas, etc; isto é, seus ataques não causam dano, nem seus venenos têm efeito. Essa imunidade não se aplica a versões gigantes de insetos.

Controlar Vermes (Sob): Com um teste bem sucedido de Adestrar Animais CD 20, um mestre dos vermes pode controlar as criaturas de um local para servirem sua vontade, até uma área máxima de 100 m² + 10 m² / nível nessa classe de prestígio durante 5 minutos. Ele pode ordenar que gafanhotos ataquem uma plantação, ou que saiam dela, ou ainda fazer com que minhocas saiam da terra ou um enxame de abelhas e moscas atrapalhem a visão de inimigos. Ele não pode ordenar ataques físicos diretos contra nenhuma criatura, e os insetos podem ser dispersos por meios comuns, como uma tocha, por exemplo.

Uma aplicação interessante, e repugnante, dessa habilidade é ordenar que os insetos e vermes subam em seu corpo e sirvam de escudo. Isso é muito comum entre mestres dos vermes malignos. Caso isso seja feito, o mestre tem seu carisma temporariamente reduzido em 2 pontos e sofre um redutor de –5 em todos os testes sociais, como Diplomacia, Adestrar Animais, etc; mas ganha um bônus de circunstância de +5 em testes de Intimidar e +1 natural em sua CA. Ele não pode controlar mais de uma horda de insetos ao mesmo tempo.

Invocar Insetos (SM): A partir do 2º nível, o mestre pode *invocar insetos* uma vez por dia, como na magia.

Praga de Insetos (SM): A partir do 3º nível, o mestre pode invocar uma *praga de insetos* uma vez por dia, como na magia.

Maldição Rastejante (SM): No 4º nível, o mestre pode lançar a magia *maldição rastejante* uma vez por dia.

Domínio dos Vermes (Sob): No 5º nível, o mestre adquire total controle sobre todo tipo de inseto, verme, etc. Funciona como Controlar Vermes, mas agora ele já pode ordenar que insetos comuns realizem ataques contra criaturas de tamanho Grande no máximo, causando 1 ponto de dano por rodada de exposição. A CD do teste de Adestrar Animais sobe para 27. A área de efeito aumenta para 1000 m^2 e a horda invocada pode ser dispersa se levar mais de 100 pontos de dano de uma só vez, ou um total de 2000 pontos de dano, ou causar um dano total de 1500 pontos distribuídos em quaisquer números de alvos. Cada alvo não pode levar mais que um ponto de dano por rodada. Conjurar magias se torna impossível dentro da área afetada, exceto pelo mestre dos vermes, e as criaturas afetadas recebem uma penalidade de –2 em todos as jogadas de ataque, CA, resistências e perícias, e têm seu deslocamento reduzido à metade. Criaturas que tenham qualquer valor de RD não levam nenhum dano, mas ainda sofrem os redutores e não podem lançar magias, devido ao intenso incômodo causado pelos insetos. A única maneira de escapar desses efeitos é sair da área afetada.

Outro uso para essa habilidade inclui a capacidade de dominar insetos gigantes da mesma maneira como pode ser feito com insetos comuns, mas afeta no máximo 10 dados de vida de insetos, e a CD do teste de Adestrar Animais é 25.

Ambos os efeitos duram 5 rodadas, que exigem total concentração do mestre dos vermes, ou seja, ele não pode realizar nenhuma ação a não ser se concentrar. Durante a concentração, o mestre perde todos os bônus de destreza e esquiva em sua CA. Se for atacado ou perturbado de alguma maneira, a horda se dispersa imediatamente.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	Imunidade a Insetos, Controlar Vermes
2º	+1	+3	+0	+3	Invocar Insetos
3º	+2	+3	+1	+3	Praga de Insetos
4º	+3	+4	+1	+4	Maldição Rastejante
5º	+3	+4	+1	+4	Domínio dos Vermes

Mestre Ladino

Leonardo - leopcoe@ig.com.br

O mestre ladino é um mestre nas artes furtivas e enganadoras de um ladino comum, ele pode além de usar as habilidades furtivas, usar magias para distrair a vítima para depois roubá-la.

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre ladino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Caótico e Neutro, Leal e Mau, Neutro e Mau ou Caótico e Mau.

Furtividade: 7 graduações.

Esconder-se: 7 graduações.

Punga: 7 graduações.

Classe: Pelo menos um nível em ladino.

Talentos: Esquiva e Mobilidade.

Especial: Precisa ter mais de 7.000 PO em roubos.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre dos vermes (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Decifrar Escrita (Int, perícia exclusiva), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Ler Lábios (Int, perícia exclusiva), Mensagem Secretas (Sab), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Ofício (Int), Operar Mecanismos (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Senso

de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car, perícia exclusiva). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um mestre ladino sabe usar todas as armas simples e mais as seguintes: espada curta, nunchaku, arco longo normal ou composto, arco curto longo ou composto, siagham, shuriken, kukri, e sabre. Ele não sabe usar escudos e só usa armaduras leves.

Ataque da Morte (Sob): Se o mestre ladino atacar, ele pode usar a habilidade ataque da morte e assim transformar a arma em uso em uma arma mortal. A arma mortal é uma arma comum, mas se acertar no oponente, ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + seu nível de mestre ladino), ou o oponente ficará automaticamente com 7 pontos negativos de vida. Caso o alvo seja bem sucedido no teste, ele sofrerá um dano decisivo causado pela arma. Essa habilidade dura somente um ataque. Ele tem um limite de pontos que é igual ao nível dele mais o modificador de destreza por dia, se ele usar essa habilidade, subtraia o nível do oponente desse limite de pontos. Se ele estiver com poucos pontos e o nível do oponente for maior que seus pontos limite restantes, você não pode usar a arma mortal. Exemplo: Klork é um mestre ladino de 6º nível e tem destreza 17 (+3), ou seja, o seu limite de pontos para usar essa habilidade é de 9 pontos. Ele luta contra um guerreiro de 4º nível e usa essa habilidade, ele precisará subtrair 4 pontos desse limite, totalizando em 5. Depois que ele mata esse guerreiro, ele usa a habilidade contra outro de 3º nível, sobrando 2 pontos. Caso ele encontre outro oponente de 3º nível, ele não poderá usar essa habilidade contra ele por só ter 2 pontos limites e o adversário ser de nível 3. No outro dia os pontos voltam ao limite normal (9).



Ilustração: Ramos

Ilusão Aparente (Sob): Você pode criar uma ilusão sua por cima de outra pessoa, de modo que, se uma pessoa olhasse para ela, veria você. Contudo, a ilusão tem alguns erros e se o observador fizer um teste de Observar (CD 17), ele irá notá-los.

Usar Venenos: Ao passar veneno em suas armas, o mestre ladino tem apenas 5% de chance de se infectar com o veneno.

Ataque Acrobático: Um mestre ladino pode dar um ataque ao adversário usando ataques acrobáticos e pulos, concedendo +2 em seus ataques, mas perde –1 na CA no próximo turno.

Bônus em Furtividade: Com o passar dos níveis, o Mestre Ladino ganha bônus na perícia furtividade, veja tabela.

Bônus em Punga: Com o passar dos níveis, o mestre ladino ganha bônus na perícia punga, veja tabela.

Magias: A partir do 1º nível, um mestre ladino adquire a habilidade de lançar uma pequena quantidade de magias arcanas. Para conjurar magias, o personagem precisa ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto um mestre ladino com Inteligência 10 ou menos não poderá fazê-lo. As magias adicionais do mestre ladino são baseadas em Inteligência; a Classe de Dificuldade (CD) de um teste de resistência contra magia de um mestre ladino equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência. A relação das magias do mestre ladino é descrita a seguir. Ele prepara suas magias da mesma forma que um mago.

Lista de Magias do Mestre Ladino

Um mestre ladino escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível - *abrir/fechar, detectar venenos, patas de aranha, som fantasma.*
2º nível - *alterar-se, escuridão, localizar objetos, passos sem pegadas.*
3º nível - *arrombar, imagem menor, invisibilidade.*
4º nível - *deslocamento, envenenamento, invisibilidade aprimorada.*
5º nível - *forma gasosa, movimentação livre, porta dimensional.*
6º nível - *criar itens temporários, despistar, olhos observadores.*
7º nível - *andar nas sombras, assassino fantasmagórico, teletransporte exato.*

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia						
						1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo 1d6, Usar Venenos, Bônus em Punga +2	2	1	-	-	-	-	-
2º	+1	+0	+3	+0	Esquia Sobrenatural (destreza na CA), Bônus em Furtividade +2	2	1	1	-	-	-	-
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque Furtivo 2d6, Esquiva Sobrenatural (não pode ser flanqueado), Bônus em Punga +4	3	2	1	1	-	-	-
4º	+3	+1	+4	+1	Ataque Acrobático, Bônus em Furtividade +4	3	2	1	1	-	-	-
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo 3d6, Talento Deslocamento, Bônus em Punga +6	4	2	2	1	1	-	-
6º	+4	+2	+5	+2	Talento Ambidestria, Bônus em Furtividade +6	4	3	2	2	1	-	-
7º	+5	+2	+5	+2	Ataque Furtivo 4d6, Bônus em Punga +8	5	3	3	2	2	1	-
8º	+6	+2	+6	+2	Ilusão Aparente, Bônus em Furtividade +8	5	4	3	3	2	1	-
9º	+6	+3	+6	+3	Ataque Furtivo 5d6, Bônus em Punga +10	6	4	4	3	3	2	1
10º	+7	+3	+7	+3	Ataque da Morte, Bônus em Furtividade +10	6	4	4	4	3	2	1

Monge Shao Lin

Leonardo - leopcoe@ig.com.br

O monge shao lin é um monge treinado nos estilos de luta ensinados no lendário mosteiro de Shao Lin. A arte de luta desses monges pode ser mortal, mas sua principal característica são suas artes defensivas e acrobáticas, que não podem ser desprezadas.

Se você tiver níveis apenas nesta classe e em monge normal, você pode continuar avançando nessa classe ou na classe de monge quando quiser, ignorando penalidade de XP e a descrição de ex-monges no livro do jogador.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um monge shao lin, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.
Tendência: Qualquer uma Leal.
Classe: Pelo menos 1 nível na classe monge.
Acrobacia: 9 graduações.
Concentração: 9 graduações.
Talentos: Esquiva e Mobilidade.
Especial: Precisa ser aceito no mosteiro de Shao Lin para treinar (o Mestre deve inventar esse mosteiro e colocá-lo em sua aventura, se quiser, de preferência no oriente).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um monge shao lin (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Natureza) (Int), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.
Usar Armas e Armaduras: Um monge shao lin sabe usar bordão, funda, bastão, machadinha, kukri, kama, nunchaku, siaghan, foice curta, foice longa, corrente com cravos e shuriken. Ele não sabe usar nenhuma armadura ou escudo.

Habilidades de Monge: Um monge shao lin adquire o ataque desarmado de um monge comum, seu bônus de sabedoria na CA e as habilidades de monge da tabela 3-10 do *Livro do Jogador*. Para ver o nível das habilidades, some seu nível de monge shao lin, com seu nível de monge normal e olhe na tabela 3-10: O monge do *Livro do Jogador* (p. 38), o seu bônus de ataque desarmado, dano desarmado, bônus de CA e deslocamento sem armadura.

Defesa Acrobática: Com seu treinamento nas artes acrobáticas e defensivas, o monge adquire uma arte de esquiva baseada em sua acrobacia, em termos de jogo, ele adiciona metade de sua graduação em acrobacia (arredondado para baixo) no seu CA, se ele estiver usando qualquer tipo de armadura, essa habilidade não pode ser utilizada.

Ataque Acrobático (Ext): Seu treinamento pesado de saltos e agilidade, faz com que o monge possa atacar o seu oponente usando acrobacias e saltos, saltando perto do oponente e atacando-o antes de chegar ao solo. Ele precisa estar no mínimo a três metros do oponente para usar esse ataque, ele ganha um quarto de sua graduação em saltar (arredondada para baixo) para acertar um oponente de sua altura, e para oponentes maiores que ele ou em altura mais elevada, ele precisa fazer um teste de saltar e conseguir chegar mais alto que seu oponente. E qualquer ataque que ele utilize, o decisivo aumenta em um o multiplicador (de x3 para x4, de 19-20/x2 para 19-20/x3, e assim por diante).

Queda Suave (Ext): Com sua agilidade, o monge shao lin pode amortecer sua queda como se tivesse caindo a uma distância menor. Quando ele cai, ele diminui a distância da queda em 3 metros e ao passar dos níveis ele aumenta essa habilidade, veja na tabela.



Ilustração: Bar

Concentração: O monge shao lin pode aumentar seu poder com a concentração, ele tem que ficar 2 rodadas se concentrando, e na terceira ele faz um teste de concentração CD 10, se passar no teste o monge adiciona os números acima de 10 no seu ataque (ex: se ele tirou 18 no teste, ele adiciona 8 no seu ataque), e metade desse número ao dano.

Meditação (Sob): O monge shao lin pode passar uma hora do dia meditando e focalizando seu chi, ele subtrai um número aleatório (que ele escolhe) do máximo de pontos de vida do monge, e no restante do dia, ele adiciona metade desse número como bônus nos ataques desarmados realizados nesse dia, o número tirado dos pontos de vida não pode passar seu nível na classe monge shao lin.

Talento Punhos de Ferro: Você causa 1d4 pontos de dano a mais com seu ataque desarmado. Pode ser usado o número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria. Esse talento é descrito no livro *Punhos e Espadas*.

Talento Apanhar Objetos: Ao utilizar o talento Desviar Objetos, você pode pegar os projéteis ao invés de desviar deles. Para utilizar esse talento, o monge deve possuir o talento Desviar Objetos. Apanhar Objeto é descrito no livro *Punhos e Espadas*.

Talento Chute Circular: Um ataque desarmado bem sucedido lhe permite realizar uma segunda jogada de ataque contra um oponente diferente se ele estiver dentro da sua área ameaçada, requer uma rodada completa. Este talento é descrito no livro *Punhos e Espadas*.

Vôo Dragão: Quando você lutar desarmado e fizer uma investida, você dará dano dobrado com seu ataque desarmado. Requer o talento Ataque Poderoso. Este talento é descrito em inglês no livro *Oriental Adventures* da Wizards of the Coast.

Visão Cega (Ext): O monge shao lin ganha a habilidade de sentir e perceber as coisas ao seu redor sem estar enxergando. Qualquer criatura

invisível, criaturas na escuridão ou criaturas escondidas, ele poderá "ver" como se elas não estivessem na escuridão, invisíveis ou escondidas, mas ele continua não podendo ver criaturas etéreas. Essa habilidade tem um raio de 12 metros do monge. Quando usando Visão Cega, ele não pode ser afetado por ataques surpresa, não perde seu modificador de destreza e não perde nada que a escuridão o faria perder. O monge sente as coisas ao redor, por isso, magias que afetem o som, movimento, ou visão não vão atrapalhar a Visão Cega do monge shao lin.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Habilidades de Monge, Talento Apanhar Objetos
2º	+1	+3	+3	+3	Defesa Acrobática, Talento Punhos de Ferro
3º	+2	+3	+3	+3	Queda Suave (-3 metros), Concentração
4º	+3	+4	+4	+4	Vôo Dragão
5º	+3	+4	+4	+4	Ataque Acrobático, Talento Chute Circular
6º	+4	+5	+5	+5	Queda Suave (-6 metros)
7º	+5	+5	+5	+5	Meditação
8º	+6	+6	+6	+6	Queda Suave (-9 metros)
9º	+6	+6	+6	+6	Visão Cega
10º	+7	+7	+7	+7	Queda Suave (-12 metros)

O Ohoti-Bedu

Eduardo "Arijani" Peret - rakshasa2001@hotmail.com

Os ohoti-bedu – literalmente traduzido como "abutre feiticeiro" – são membros de uma sociedade secreta devotada à causa da escuridão, da conquista, e da destruição. Ele não costuma entrar em combate direto, todavia, preferindo usar sutileza e artimanhas para conquistar seus objetivos. Os primeiros ohoti-bedu foram observados durante expedições ao reino aborígine conhecido como Terra sem Noite e chamado pelos seus habitantes de Tsuu-Y-Teke. Eles seguem fielmente os ensinamentos do deus da noite e escuridão chamado Heresá-Héri, o Urubu-Rei Feiticeiro, e vivem em constante atrito com os pumasoncos, favoritos da divindade solar Haloé-Tsuu.

Os ohoti-bedu escolhem seus novos membros entre os covardes e os que preferem não se gastar no árduo trabalho do dia-a-dia, mas fazem qualquer coisa para crescer em poder. Muitos são ladinos que foram descobertos e marcados como párias da sociedade, formando grupos escondidos para se fortalecerem em números. Alguns poucos são clérigos de outras divindades – até mesmo do Puma Solar – que ficaram desgostosos em seguir o longo caminho da iluminação interior e preferem um atalho. O Urubu-Rei lhes ensina a ter paciência e espalhar a causa da Escuridão com sutileza e habilidade, sob a promessa de um dia poderem dominar aqueles que no passado os humilharam, menosprezaram e perseguiram.

Fora de Ravenloft, outras divindades e forças podem oferecer essa classe de prestígio aos seus seguidores mais fiéis. Algumas modificações podem ser necessárias, a critério do Mestre.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um monge ohoti-bedu, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Neutro, Caótico e Neutro, Leal e Mau, Neutro e Mau ou Caótico e Mau.
Blefar: 8 graduações.
Diplomacia: 4 graduações.
Disfarces: 4 graduações.
Esconder-se: 8 graduações.
Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.
Especial: Deve jurar fidelidade ao Urubu-Rei e submeter-se a um rito de passagem que envolve riscos, geralmente roubando algo valioso ou assassinando alguém em nome da sociedade secreta.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ohoti-bedu (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (Natureza) (Int), Conhecimento (Religião) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Espionar (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Punga (Des), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.
Usar Armas e Armaduras: Um ohoti-bedu sabe usar todas as armas simples e as armas da lista do Ladino (vide o *Livro do Jogador*). Eles sabem usar apenas armaduras leves e não sabem usar escudos.
Comandar Mortos-vivos (Sob): No 1º nível da classe, o ohoti-bedu ganha um bônus como marca de sua fidelidade ao Urubu-Rei Feiticeiro: ele passa a comandar os mortos-vivos como um clérigo do mesmo nível da sua classe de prestígio. Se já tinha essa habilidade (mas não a habilidade de expulsar, apenas comandar o mortos), ele soma seu nível na classe de prestígio com o nível da classe anterior que lhe concedia esse poder.
Doença (Ext): Assim que entra para a sociedade, o ohoti-bedu é ritualmente infectado pelos sacerdotes de Heresá-Héri com uma doença mágica. A doença não lhe causa dano, mas deixa marcas na pele e é contagiosa. Qualquer um que entre em contato direto com a pele exposta do ohoti-bedu deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível da classe de prestígio) ou sofrer os efeitos da febre do esgoto (incubação 1d3 dias, dano 1d3 Des, 1d3 Con).
Aversão (Ext): À medida que cresce em poder na sociedade secreta, fica mais difícil para o ohoti-



Ilustração: H-Minus

bedu andar entre as pessoas comuns. Seu corpo vai se recobrindo de chagas e cicatrizes malcheirosas, oriundas da febre do esgoto que ele carrega e da sua própria corrupção. Todos os testes de perícias baseados em Carisma sofrem um acréscimo na Classe de Dificuldade determinado pelo nível de aversão indicado na tabela.

Conjuração: A cada novo nível da classe de prestígio, o ohoti-bedu ganha magias novas como se tivesse atingido um novo nível na sua classe original de conjurador. Entretanto, ele não recebe quaisquer outros benefícios daquela classe. Essencialmente, isso significa que o nível de ohoti-bedu é somado ao nível da classe de conjurador para determinar suas magias conhecidas, suas magias diárias e o nível total de conjurador. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um ohoti-bedu, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e o nível de conjurador, sempre que alcançar um novo nível de ohoti-bedu.

Domínios Adicionais: No 2º, 4º, 7º e 9º níveis, o ohoti-bedu recebe acesso a domínios adicionais de magia divina, desde que não tivesse o acesso a esse domínio específico antes e que tenha Sabedoria suficiente para conjurar as magias. Ele pode escolher entre os domínios Animal, Destruição, Enganação, Mal, Morte e Terra.

Ataque Furtivo: Igual à habilidade de mesmo nome do ladino.

Empatia com Carniceiros (Ext): O ohoti-bedu tem uma afinidade natural com criaturas que vivem de comer restos e lixo. Ele ganha um bônus de +4 em testes de perícias para influenciar as ações de abutres, ratos, chacais, hienas e outros carniceiros. Ele pode comunicar conceitos simples, como "amigo", "inimigo", "comida", "fugir" ou "atacar".

Passos sem Pegadas: Igual à habilidade de mesmo nome do druida, mas só funciona em ambientes escuros, decadentes ou lodosos, como restos de campos de batalha, pântanos, esgotos e depósitos de dejetos.

Licantropia (Sob): No 5º nível, o ohoti-bedu deve passar por um teste de suas habilidades e astúcia. Se falhar, normalmente a punição é a morte. Se passar no teste, ele é ritualmente premiado com a maldição da licantropia, normalmente de abutre. Seu tipo muda para "metamorfo (licantropo)". Alguns ohoti-bedu tentam aprender os talentos de Magia Silenciosa e Magia sem Gestos para poderem usar suas magias divinas em forma animal. Para maiores informações, vide a seção "Modelos (Licantropo)" no *Livro dos Monstros* e consulte o anexo no final da descrição das características da classe. Na forma animal ou atroz, o ohoti-bedu só transmite sua doença adquirida no 1º nível através da bicada (vide o apêndice).

Pio de Comando (Sob): Ao mesmo tempo em que é transformado em licantropo, o ohoti-bedu ganha a capacidade de comandar mortos-vivos em forma animal, através de um pio especial. Usando uma ação padrão, ele pode usar uma tentativa de comandar mortos-vivos através de um pio agudo e assustador.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Comandar mortos-vivos, doença, aversão +1	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+3	Domínio adicional, ataque furtivo +1d6	+1 nível de classe existente
3º	+2	+3	+1	+3	Empatia com carniceiros, passos sem pegadas, aversão +2	+1 nível de classe existente
4º	+3	+4	+1	+4	Ataque furtivo +2d6, domínio adicional	+1 nível de classe existente
5º	+3	+4	+1	+4	Licantropia, pio de comando, aversão +3	+1 nível de classe existente
6º	+4	+5	+2	+5	Ataque furtivo +3d6	+1 nível de classe existente
7º	+5	+5	+2	+5	Domínio adicional, aversão +4	+1 nível de classe existente
8º	+6	+6	+2	+6	Ataque furtivo +4d6	+1 nível de classe existente
9º	+6	+6	+3	+6	Controlar Forma Aprimorado, domínio adicional, aversão +5	+1 nível de classe existente
10º	+7	+7	+3	+7	Ataque furtivo +5d6	+1 nível de classe existente

Controlar Forma Aprimorado (Sob): Poucos são os ohoti-bedu que sobrevivem até chegar ao 9º nível; muitos caem antes, vítimas das forças do Bem ou de seus próprios companheiros desleais. Os que atingem este nível são premiados ritualmente, passando a serem considerados licantropos naturais (com acesso às duas formas) e ganhando o talento de Controlar Forma Aprimorado (vide a seção "Modelos (Licantropo)" no *Livro dos Monstros*).

Apêndice: O Homem-Abutre

Abaixo estão as informações necessárias para criar um modelo de Homem-Abutre. Elas são complementares às normas de criação de licantropos do *Livro dos Monstros*:

Classe de Armadura: Além do bônus natural de +2 de todos os licantropos, o homem-abutre ganha um bônus de tamanho de +1 na forma animal (Pequeno). Os que conseguem assumir forma de abutre atroz ganham uma penalidade de tamanho de –1 (Grande) e um bônus natural total de +5.

Ataques: Além dos ataques normais na forma humanóide, o homem-abutre ganha dois ataques de garras (primário, dano 1d3 + bônus de Força) e um ataque de bicada (secundário, dano 1d4 + ½ bônus de Força) na forma animal. Os poucos que conseguem assumir forma de abutre atroz ganham dois ataques de garras (primário, dano 1d6 + bônus de Força) e um ataque de bicada (secundário, dano 1d8 + ½ bônus de Força).

Ataques Especiais: Além de manter os ataques especiais do personagem e ganhar os do animal, o homem-abutre tem os ataques especiais descritos no *Livro dos Monstros*, com as modificações e adições apresentadas a seguir:

Doença (Ext): Transmitida pela bicada em forma animal ou atroz. Teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ DV do licantropo + modificador de Constituição), incubação 1d3 dias, dano 1d3 Destreza e 1d3 Constituição. O homem-abutre pode escolher entre tentar transmitir essa doença ou a licantropia, antes de fazer sua ação na rodada. (*) No caso do ohoti-bedu que se torna homem-abutre, esta regra de contágio substitui a da classe.

Grito Assustador (Sob): Uma vez por dia, em forma animal ou atroz. O licantropo solta um pio de alta freqüência como uma ação padrão. Todos em um raio de 9 metros devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ DV do licantropo + modificador de Carisma) ou entrar em pânico por 2d4 rodadas.

Maldição da Licantropia (Sob): Transmitida pelos ataques naturais ou por contato íntimo; teste de resistência de Fortitude, CD 18.

Controlar Progênie (Sob): O homem-abutre (natural, apenas) pode controlar vítimas infectadas em um raio de 30m, obrigando-as a se transformarem e atacarem oponentes. O controle requer uma ação padrão do homem-abutre natural; qualquer homem-abutre infectado (não necessariamente por aquele licantropo específico) em um raio de 30m e no campo de visão do licantropo natural deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ DV do licantropo natural + Modificador de Carisma) ou obedecer a suas ordens, mesmo arriscando a própria vida. Um homem-abutre que obtenha sucesso no teste é imune ao poder daquele licantropo específico por 24 horas.

Qualidades Especiais: Além das qualidades especiais do personagem, o homem-abutre ganha as seguintes qualidades:

Alterar Forma (Sob): Como na descrição do *Livro dos Monstros*. O homem-abutre tem duas formas, uma secundária (normalmente a animal) e uma terciária (normalmente abutre atroz). A maior parte dos homens-abutre criados pelo ritual ou por infecção tem apenas acesso a uma forma, normalmente a secundária (vide Controlar Forma Aprimorado, na descrição das características da classe de prestígio).

Aversão Química (Ext): Homens-abutre têm aversão por girassol, que funciona como um veneno se ingerido ou se seus esporos forem inalados. Teste de resistência de Fortitude (CD 20), dano primário 1d6 pontos de Constituição, dano secundário 2d6 pontos de Constituição.

Redução de Dano (Ext): No sistema 3.0, o homem-abutre tem redução de dano 15/sílex.

Habilidades: Des +8, Cons +6, Sab +2 em forma animal; For +6, Des +2, Cons +8, Sab +2 como abutre atroz.

Perícias: O homem-abutre em forma humanóide ganha um bônus racial de +8 em Equilíbrio e de +4 em Escalar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Procurar. Na forma animal ou animal atroz, os bônus raciais em Observar, Ouvir e Procurar aumentam para +8.

O PUMASONCO

Eduardo "Arijani" Peret - rakshasa2001@hotmail.com

O pumasonco – que literalmente se traduz como "coração de jaguar" ou "coração de puma", conforme a região – é um campeão religioso de sua tribo e seu clã, protetor das tradições e do povo de sua região. Ele normalmente é um clérigo ou druida associado a uma tribo primitiva, que recebe a incumbência especial de manter vivas a cultura e o modo de vida dos seus antepassados. Essa classe é mais comum em grupos aborígines que cultuam símbolos de seus ancestrais e totens animais, como o Jaguar.

Originalmente, os primeiros pumasoncos foram identificados por viajantes e exploradores que visitaram o reino perdido de Tsuu-Y-Teke, a Terra sem Noite, em Ravenloft. Eles são quase exclusivamente oriundos do clero da divindade Haloé-Tsuu, o Puma Solar, guardião do dia, do céu e do fogo, protetor das famílias, das colheitas e cidades. De lá, a tradição e a reverência aos mesmos símbolos se espalhou ligeiramente por outras terras de nível cultural semelhante. Hoje é comum pumasoncos que reverenciam outros totens, mas mantêm a mesma crença básica. Por isso, algumas adaptações podem ser necessárias, a critério do Mestre.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um pumasonco, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Leal e Bom, Neutro e Bom, Caótico e Bom, Neutro, Leal e Neutro ou Caótico e Neutro.
Adestrar Animais: 8 graduações.
Cura: 8 graduações.
Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível, com acesso a pelo menos um dos seguintes domínios: Animal, Cura ou Solar; **ou** capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível, incluindo *Amizade Animal* e *Invocar Aliado da Natureza II* (não é necessário preencher ambos os requisitos).
Especial: Deve se submeter a um rito de passagem para ser aceito, geralmente com uma série de testes de força, coragem, bondade, generosidade e altruísmo, antes de ser iniciado.

Perícias de Classe

As perícias de classe do pumasonco (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Natureza) (Int), Conhecimento (Religião) (Int), Controlar Forma(*) (Sab), Cura (Sab), Empatia com Animais (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Espionar (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.



Ilustração: Erichan Girotto

(*) Perícia descrita na seção "Modelos (Licantropo)" no *Livro dos Monstros*.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um pumasonco sabe usar todas as armas da lista do Druida (vide o *Livro do Jogador*). Eles também podem usar armaduras leves e médias e escudos, mas não podem usar qualquer tipo de armadura ou escudo de metal.

Conjuração: A cada novo nível da classe de prestígio, o pumasonco ganha magias novas como se tivesse atingido um novo nível na sua classe original de conjurador. Entretanto, ele não recebe quaisquer outros benefícios daquela classe. Essencialmente, isso significa que o nível de pumasonco é somado ao nível da classe de conjurador para determinar suas magias conhecidas, suas magias diárias e o nível total de conjurador. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um pumasonco, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e o nível de conjurador, sempre que alcançar um novo nível de pumasonco.

Licantropia (Sob): Assim que entra para a classe de prestígio, o pumasonco passa por um ritual especial que o liga intimamente ao totem de seu clã. Ele adquire magicamente as vantagens e desvantagens da licantropia (como doença mágica) do animal que lhe serve de símbolo. Seu tipo de criatura muda para "metamorfo (licantropo)". Alguns pumasoncos tentam aprender os talentos de Magia Silenciosa e Magia sem Gestos para poderem usar suas magias divinas em forma animal. Para maiores informações, vide a seção "Modelos (Licantropo)" no *Livro dos Monstros* e consulte o anexo no final da descrição das características da classe.

Rugido de Expulsão (Sob): O pumasonco ganha a habilidade de usar Expulsão contra mortos-vivos, se já não a tinha antes como característica da classe original. Se já tiver acesso a essa habilidade, ele soma os níveis da classe de prestígio aos níveis da classe que originalmente lhe dava acesso a ela. Na forma animal ou híbrida, ele pode usar seu rugido para causar o mesmo efeito, como uma ação padrão, até um número de vezes por dia igual à quantidade de usos de Expulsão a que tem direito. Cada uso do rugido conta como um uso da Expulsão no dia.

Domínios Adicionais: O pumasonco recebe acesso a um domínio extra de magia divina no 2º, 5º e 8º níveis da classe. Ele pode escolher entre os domínios Animal, Bem, Cura, Solar ou Vegetal.

Passos sem Pegadas: Igual à habilidade de mesmo nome do druida.

Forma Selvagem: Igual à habilidade de mesmo nome do druida.

Controlar Forma Aprimorado: No 5º nível, o pumasonco passa a ser considerado um licantropo natural (com acesso às duas formas) e ganha o talento Controlar Forma Aprimorado. Ele passa a reter controle total sobre sua transformação como licantropo, com uma exceção: no caso de estar em forma animal ou híbrida do seu totem ao anoitecer, ele ainda precisa fazer um teste para não passar por uma transformação involuntária (vide Fobia do Escuro, a seguir).

Apêndice: O Homem-Puma

Abaixo estão as informações necessárias para criar um modelo de Homem-Puma. Elas são complementares às normas de criação de licantropos do *Livro dos Monstros*:

Ataques: Além dos ataques normais na forma humanóide, o homem-puma ganha um ataque de mordida (secundário, dano 1d6 + ½ bônus de Força) como híbrido (que pode ser simultâneo ao ataque com arma, usando a ação de ataque total) e duas garras (primário, dano 1d3 + bônus de Força) e uma mordida (secundário, dano 1d6 + ½ bônus de Força) na forma animal.

Ataques Especiais: Além de manter os ataques especiais do personagem e ganhar os do animal, o homem-puma tem os ataques especiais descritos no *Livro dos Monstros*, com as modificações e adições apresentadas a seguir:

Maldição da Licantropia (Sob): Transmitida pelos ataques naturais ou por contato íntimo; teste de resistência de Fortitude, CD 18. O homem-puma

raramente usa seus ataques especiais em humanóides, entretanto, preferindo transmitir a licantropia de forma ritualística.

Agarrar Aprimorado (Ext): Na forma animal ou híbrida apenas. Para usar essa habilidade, a criatura precisa acertar com seu ataque de mordida. Se conseguir manter o oponente preso, ele pode usar seu ataque de dilacerar.

Dilacerar (Ext): Na forma animal ou híbrida apenas. Se conseguir usar seu Agarrar Aprimorado, o homem-puma pode usar as garras traseiras para dilacerar seu oponente, fazendo um ataque com seu maior bônus de base de ataque e causando (1d3 + bônus de Força) com cada garra.

Bote (Ext): Na forma animal ou híbrida apenas. Se conseguir saltar sobre seu oponente na primeira rodada de combate, o homem-puma pode executar uma ação de ataque total, mesmo que já tenha se movido na rodada.

Qualidades Especiais: Além das qualidades especiais do personagem, o homem-puma ganha as seguintes qualidades:

Alterar Forma (Sob): como na descrição do *Livro dos Monstros*. O homem-puma tem duas formas, uma secundária (normalmente animal) e uma terciária (normalmente a híbrida). A maior parte dos homens-puma criados pelo ritual tem apenas acesso a uma forma, normalmente a secundária (vide Controlar Forma Aprimorado, na descrição das características da classe de prestígio).

Aversão Química (Ext): Homens-puma têm aversão por beladona, que funciona como um veneno se ingerida. Teste de resistência de Fortitude (CD 20), dano primário 1d6 pontos de Constituição, dano secundário 2d6 pontos de Constituição.

Fobia do Escuro (Ext): Sendo uma criatura do sol, um homem-puma em forma animal ou híbrida reverte à sua forma humanóide ao pôr-do-sol ou em condições semelhantes de escuridão, a menos que tenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20). Para retornar à forma animal ou híbrida durante a noite ou em condições semelhantes de escuridão, o homem-puma deve obter sucesso em um teste de Controlar Forma (CD 20).

Redução de Dano (Ext): No sistema 3.0, o homem-puma tem redução de dano 15/obsidiana.

Habilidades: For +6, Des +8, Cons +4, Sab +4 em forma animal ou híbrida.

Perícias: O homem-puma em forma humanóide ganha um bônus racial de +8 em Equilíbrio e de +4 em Escalar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Procurar. Na forma animal ou híbrida, os bônus raciais em Observar, Ouvir e Procurar aumentam para +8.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Licantropia, rugido de expulsão	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+3	Domínio adicional, passos sem pegadas	+1 nível de classe existente
3º	+2	+3	+1	+3	Forma selvagem 1/dia	+1 nível de classe existente
4º	+3	+4	+1	+4	Forma selvagem 2/dia	+1 nível de classe existente
5º	+3	+4	+1	+4	Domínio adicional, Controlar Forma Aprimorado	+1 nível de classe existente
6º	+4	+5	+2	+5	Forma selvagem 3/dia	+1 nível de classe existente
7º	+5	+5	+2	+5	Forma selvagem (Grande)	+1 nível de classe existente
8º	+6	+6	+2	+6	Domínio adicional	+1 nível de classe existente
9º	+6	+6	+3	+6	Forma selvagem (Miúdo)	+1 nível de classe existente
10º	+7	+7	+3	+7	Forma selvagem (Atroz)	+1 nível de classe existente

Rato Invasor

Carlos Frederico "Spellcaster"
spellcaster_br@yahoo.com.br

As cidades grandes são notórias pelo enorme problema dos gatunos que se esgueiram pelos prédios para assaltar casas e roubar segredos. Para impedi-los, muitas casas adotam armadilhas e trancas especiais. Tais impedimentos muitas vezes são eficientes para barrar pessoas furtivas como gatos. Mas não alguém que pode ser tão furtivo quanto um rato, esgueirando-se por túneis apertados e chaminés.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um rato invasor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Abrir Fechaduras: 5 graduações.

Escalar: 5 graduações.
Esconder-se: 8 graduações.
Furtividade: 8 graduações.
Operar Mecanismo: 5 graduações.
Talento: Corrida.
Especial: Ser de tamanho Pequeno ou menor.

Perícias da Classe:

As perícias de classe de um rato invasor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Disfarce (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Leitura Labial (Int), Mensagens Secretas (Sab), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 8 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um rato invasor não ganha proficiências adicionais em armas, armaduras ou escudos.

Rastejar Rápido: Tendo túneis e lugares apertados como principal rota de fuga sempre, o rato invasor pode manter sua velocidade normal e até correr enquanto estiver nestes lugares, mesmo que ele precise esgueirar-se para passar.

Estudo: Se o rato invasor tiver tempo para estudar o local de sua próxima invasão (o tempo necessário fica à cargo do mestre e varia de acordo com o tamanho do lugar) e traçar um plano completo de invasão e fuga, ele recebe um modificador circunstancial de +4 em seus testes de Abrir Fechaduras, Esconder-se, Furtividade e Operar Mecanismo, para todos os testes que ele conseguiu prever que teria de fazer.

Corrida Aprimorada: A grande especialidade do rato invasor é sair e entrar nos mais difíceis lugares sem ser notado. Mas às vezes ele precisa entrar ou sair bem rápido. Quando estiver correndo, o rato invasor pode multiplicar sua velocidade por seis, e não por cinco, como é o normal para quem tem o talento Corrida.

Fácil de Perder: O tamanho do rato invasor já torna seu trabalho de esconder-se mais fácil. A partir de agora ele consegue aproveitar-se ainda mais de seu tamanho, tornando-se mais fácil de perderem-no de vista. O rato invasor recebe um bônus circunstancial de +3 em seus testes de Esconder-se.

Furtivo como um Rato: Se há ladinos que treinam para serem mais furtivos que um gato, o rato invasor treina para ser mais furtivo que um rato. A partir do 4º nível, o rato invasor é considerado todo o tempo como se estivesse escolhendo 10 em testes de Esconder-se e Furtividade, mesmo se estiver correndo.

Por onde passa um Rato...: A capacidade de espremer-se por lugares

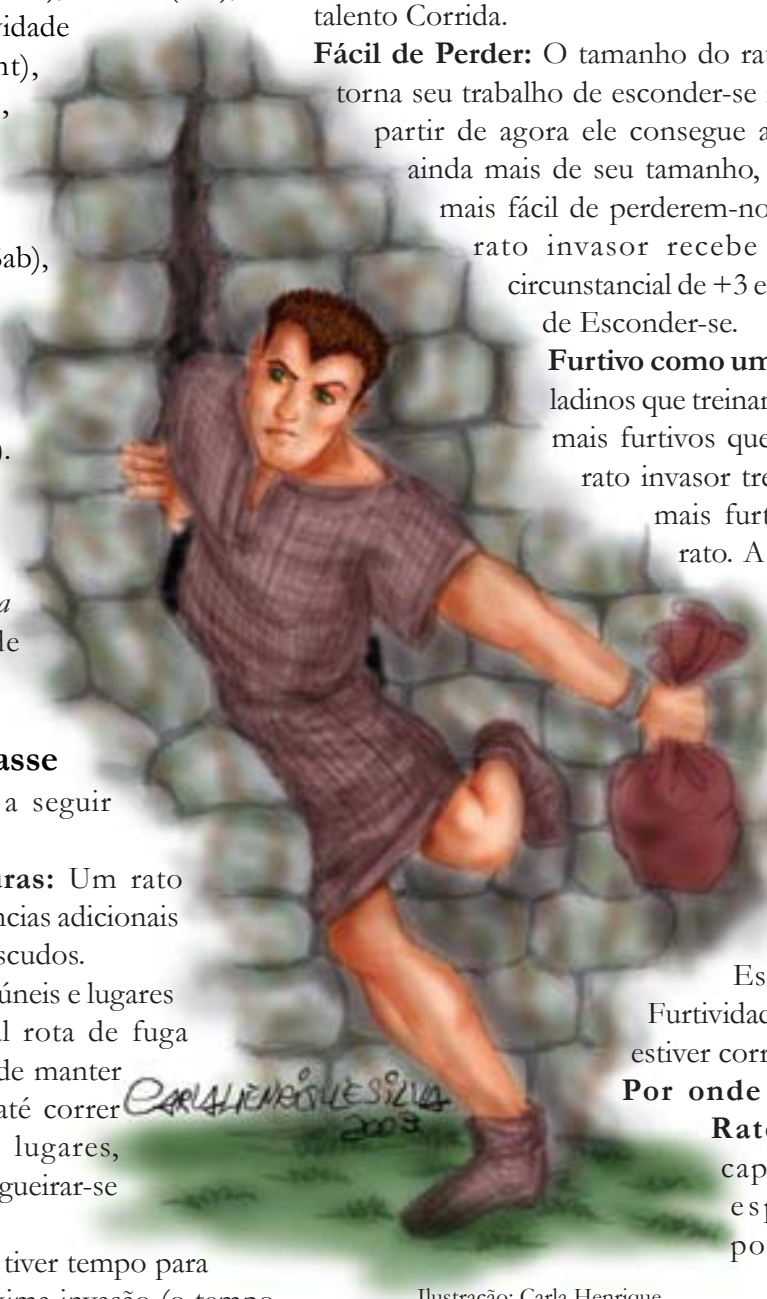


Ilustração: Carla Henrique

estreitos do rato invasor torna-se incrível quando ele atinge o 5º nível. Com um teste bem sucedido de Arte da Fuga (DC 25), ele consegue espremer-se por lugares que apenas seres com metade do tamanho dele conseguiriam.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Rastejar Rápido, Estudo
2º	+1	+0	+3	+0	Corrida Aprimorada
3º	+2	+1	+3	+1	Fácil de Perder
4º	+3	+1	+4	+1	Furtivo como um Rato
5º	+3	+1	+4	+1	Por onde passa um Rato...

Sábio dos Dragões

André Schäffer da Rosa e Ricardo Schäffer da Rosa
rschafferr@yahoo.com.br

Sábios fascinados por dragões, homens que vão tão a fundo em suas pesquisas sobre dragões e que se ligam tão fortemente a estes seres que acabam por incorporar algumas de suas capacidades extraordinárias. Magos, feiticeiros, clérigos e psiônicos são os que mais facilmente se tornam sábios dos dragões graças à facilidade natural que possuem para se concentrar em pesquisas. Alguns bardos também seguem este caminho, mas em menor número. As outras classes são impossibilitadas de seguir este árduo caminho por não possuírem os pesados poderes e conhecimentos de magia ou da mente que são necessários para comungar com os dragões. Apesar de seus poderes mágicos e conhecimentos da natureza, druidas não podem integrar esta classe, pois se aliariam a dragões gemas, mas não possuem os poderes mentais para tal.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um sábio dos dragões, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: A mesmo do dragão escolhido
Perícias: Identificar Magia 12 graduações e Conhecimento (Arcano) 10 graduações para não psiônicos; e Psicraft* 12 graduações e Conhecimento (Psiônico) 10 graduações para psiônicos.
Atributos: Carisma 13 ou maior.
Língua: Dracônico.
Conjuração ou Poderes Psiônicos: Personagens não psis devem possuir a capacidade de conjurar e preparar feitiços arcanos ou divinos de pelo menos 5º nível, enquanto que personagens psis devem poder manifestar poderes de pelo menos 5º nível e ter a disciplina primária igual a do dragão escolhido.
Especial: Um encontro pacífico entre o candidato a sábio e um dragão da espécie escolhida pelo personagem para ser seu companheiro dragão. É necessário que o dragão aceite acompanhar o personagem.

Perícias de Classe:

As perícias de classe de um sábio dos dragões (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Arcano) (Int), Conhecimento (Psiônico) (Int), Conhecimento (Religião) (Int), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Psicraft* (Int) e Remote View* (Int). Veja o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.
(*) As perícias assinaladas com asterisco são descritas no *Psionics Handbook* 3ª ed, ainda não disponível em português.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.
Usar Armas e Armaduras: Um sábio dos dragões não ganha nenhuma proficiência adicional em armas, armaduras ou escudos.

Companheiro Dragão: O fascínio que estes sábios tem pelos dragões e em especial pelo seu companheiro dragão faz com que os dois possam se comunicar telepaticamente a 1,5 km de distância. Por causa desta ligação entre ambos, o sábio tem a mesma conexão para um item ou lugar que o dragão tem e vice-versa. Por exemplo, se o dragão viu uma sala o sábio pode teleportar-se para aquela sala como se a tivesse visto também. Para todos os efeitos, com esta habilidade, o sábio ganha a companhia de um dragão de espécie que possua o mesmo alinhamento do sábio. Para todos os efeitos este dragão deve ser tratado como um parceiro. A morte do dragão faz com que o sábio dos dragões perca seus poderes de classe, até que o dragão seja revivido ou substituído (desde que com a aprovação do Mestre de Jogo).

Habilidade Dracônica: Estudando a natureza dos dragões, o sábio descobre os processos mágicos ou psíquicos que dão a eles algumas de suas habilidade extraordinárias. Adicionando estes conhecimentos aos seus próprios poderes mágicos ou psíquicos, o sábio torna-se capaz de emular algumas habilidades de seu dragão. Conforme vai aumentando de nível, o personagem vai adquirindo habilidades que podem ser escolhidas entre as seguintes, sendo que algumas podem ser compradas mais de uma vez:



Ilustração: Claudio Delamare

Imunidade de Dragão: Durante suas pesquisas o sábio descobre como emular a resistência natural do seu dragão, através de uma infusão de ervas encantada com mágica ou com forte poder mental proveniente do próprio sábio e de seu dragão. Com esta habilidade, o sábio adquire as imunidades e franquezas de seu dragão, de acordo com a tabela 1-2: Imunidade de Dragão.

Tipo	Habilidade
Azul	Imunidade a Eletricidade
Branco	Subtipo Frio
Preto	Imunidade a Ácido
Verde	Imunidade a Ácido
Vermelho	Subtipo Fogo
Bronze	Imunidade a Eletricidade
Cobre	Imunidade a Ácido
Dourado	Subtipo Fogo
Latão	Subtipo Fogo
Prata	Imunidade a Ácido e Frio
Ametista	Imunidade a Veneno
Cristal	Imunidade a Frio
Esmeralda	Imunidade a Sônico
Safira	Imunidade a Eletricidade
Topázio	Imunidade a Frio

Escamas de Dragão (Sob): Através de um intrincado ritual, o sábio, com ajuda de seu dragão, cria em seu entorno uma espécie de barreira mágica (ou mental, no caso de sábio psiônicos) que lhe oferece certa resistência a danos físicos como as escamas de um dragão. Esta habilidade possui dois níveis, o primeiro concede ao sábio Redução de Dano 5/+1 e o segundo nível concede Redução de Dano 10/+1, sendo que é preciso ter o primeiro nível desta habilidade para poder comprar o segundo. Está é uma habilidade sobrenatural e não se acumula com qualquer outro tipo de redução de dano.

Habilidade Sobrenatural de Dragão (SM): O estudo dos dragões muitas vezes leva o sábio a descobrir - ligando sua mágica ao dragão ou os poderes de suas mentes - formas de imitar algumas das habilidades mágicas ou mentais de seu dragão. Em geral são necessárias poções, longos períodos de

meditação e rituais complexos para que o sábio adquira estas habilidades. Todos os poderes são similares às magias e funcionam como descritos nos dragões, exceto pelo nível de conjurador ou *manifester* (usuário de poderes psiônicos, veja no *Psionics Handbook* 3ª ed), que é o nível do sábio, e o CD que deve ser calculado de acordo com os atributos do sábio dos dragões. Esta habilidade pode ser adquirida várias vezes, dando ao sábio um poder especial diferente de cada vez. A habilidade que o sábio ganha é uma das habilidades especiais que seu dragão possui (ou virá a possuir) quando for de categoria de idade ancião, excluindo-se Redução de Dano. Para casos em que o poder da habilidade sobe com a idade, ela deve ser comprada separadamente para cada nível, tendo as versões mais fracas como pré-requisitos para as mais fortes.

Resistência Dracônica: Com seus estudos, alguns sábios conseguem descobrir um intrincado ritual para que ele passe a apresentar a poderosa proteção a magias que seu dragão possui. Com esta habilidade o sábio recebe Resistência a Magia igual a de seu companheiro dragão. Por exemplo, se o sábio possui como companheiro um dragão de bronze de idade adulta ele receberá RM 25.

Comunhão com o Dragão: Com seus estudos e sucessivos rituais, o sábio e seu dragão tornam-se cada vez mais ligados até que neste último e poderoso ritual os dois praticamente unem suas almas e mentes. Ao alcançar este nível, o sábio e o dragão ampliam sua conexão telepática para até 150 km de distância e podem também ver e ouvir o que o outro vê e ouve durante o tempo em que permanecerem concentrados nisso, ao contrário do link telepático primitivo, que não permitia isto. O sábio ganha também uma aura de medo com a mesma intensidade da aura de seu dragão (CD 10 + 1/2 do DV do dragão + modificador de Carisma do sábio), assim como também se torna imune à aura de medo dos dragões. Mas a habilidade mais extraordinária ganha pelo sábio com esta comunhão, é a sua capacidade de dividir ferimentos e curas. Quando o sábio receber qualquer ferimento, seja ele físico, mágico ou psiônico (exceto dano em atributos) o dano é dividido entre o sábio e seu dragão, do mesmo modo qualquer cura recebida pelo mago também tem seu efeito sobre o dragão, recuperando a metade do que o sábio recuperou. Por exemplo, se um sábio receber um golpe de espada que cause 8 pontos de dano ele receberá somente 4 pontos de dano e seu dragão receberá os outros 4, e quando este mesmo sábio recebe uma magia que lhe cure 6 pontos de vida, o dragão será curado em 3 pontos de vida. O lado negativo desta união entre dragão e sábio é que quando qualquer um dos dois morre, o outro provavelmente morrerá junto: quando um dos dois morrer, o outro deverá ser bem sucedido em um teste de Fortitude CD 10 + dados de vida do morto + dano que matou seu companheiro ou então morrerá também. Se o personagem (ou o dragão) sobreviver, ele receberá três níveis negativos. Estes níveis negativos nunca resultam em perda de nível e não podem ser retirados por qualquer magia, a não ser *milagre* ou *desejo*, o único modo de retirar estes níveis negativos é revivendo o companheiro morto.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Companheiro Dragão, Habilidade Dracônica	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+3	Habilidade Dracônica	+1 nível de classe existente
3º	+1	+3	+1	+3	Habilidade Dracônica	+1 nível de classe existente
4º	+2	+4	+1	+4	–	+1 nível de classe existente
5º	+2	+4	+1	+4	Habilidade Dracônica	+1 nível de classe existente
6º	+3	+5	+2	+5	Habilidade Dracônica	+1 nível de classe existente
7º	+3	+5	+2	+5	–	+1 nível de classe existente
8º	+4	+6	+2	+6	Habilidade Dracônica	+1 nível de classe existente
9º	+4	+6	+3	+6	Habilidade Dracônica	+1 nível de classe existente
10º	+5	+7	+3	+7	Comunhão com o Dragão	+1 nível de classe existente

Sentinela

Eduardo Getassi da Rosa "Rhaguen"
rhaguen@domal.com.br

Guerras, pragas, invasões e maldições assolaram e destruíram vários reinos com o passar dos anos. Alguns desaparecem em meio às cinzas enquanto que outros agonizam em séculos de decadência, mas nenhum deles sai ileso a essas tragédias. No entanto, alguns lutam para recuperar sua força e glória. Para garantir que nenhum culto sombrio, organização maligna voltasse a derramar o sangue de inocentes nesses reinos, uma força chamada de sentinelas se ergueu das ruínas. Um destacamento especial de soldados altamente treinados que, ocultos pelas sombras dos terrenos de fronteira, vigia qualquer criatura que por elas fizer sua passagem. Sempre alertas a qualquer movimentação suspeita, os sentinelas garantem a soberania e integridade do reino.



Ilustração:Ramos

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um sentinela, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.
Bônus Base de Ataque: +7.
Raça: Nativo do reino que defende.
Tendência: Qualquer uma não Mau e não Caótica.
Talentos: Rastrear, Prontidão e Corrida.
Sobrevivência: 4 graduações.
Esconder-se: 8 graduações.
Furtividade: 8 graduações.
Especial: O personagem deve servir no exército do reino em questão por no mínimo um ano.

Perícias de Classe:

As perícias da classe de um sentinela (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Alquimia (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (todas, escolhidas individualmente) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Espionar (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Nadar (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Veja o capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um sentinela usa todas asarmas simples e comuns,armaduras leves e médias, e escudos.

Magias: A partir do 2º nível, um sentinela adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, um personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto um personagem de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do sentinela são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade (CD) de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando o sentinela ganha 0 magias de um determinado nível, recebe apenas magias adicionais

(Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais do *Livro do Jogador*). Um personagem que não recebe magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do sentinela é descrita mais adiante. Ele tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual preparar. Um sentinela prepara e conjura magias como um clérigo (mas não pode usar a Conversão Espontânea para lançar magias de *cura* no lugar de um magia preparada).

Movimento rápido: A imensa vitalidade de um sentinela lhe permite realizar atos de grande esforço físico. Um sentinela pode correr 6x sua movimentação normal. Essa habilidade substitui os benefícios do talento "Correr". As regras para correr se aplicam normalmente.

Sempre Alerta: Nunca abandone seu posto, soldado! Um sentinela de 2º nível recebe um bônus de +2 em seus testes de resistência contra magias ou efeitos de ação mental (como sono, enfeitiçar, etc.).

Sombra: Muitas vezes um sentinela deve ser esconder e aguardar. Ou investigar sorrateiramente seu inimigo. Em seu árduo treinamento, ele desenvolve uma grande perícia em impedir que os outros o vejam ou ouçam. A partir do 3º nível, ele recebe +1 de bônus de competência em seus testes de Esconder-se e Furtividade. Esse bônus aumenta para +2 no 6º nível, e +3 no 9º nível.

Talento Adicional: O sentinela recebe um talento adicional, que deve ser escolhido dentre os da seguinte lista: Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma, Foco em Perícia (Ouvir, Observar, Esconder-se, Furtividade ou Sobrevivência), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Rápido, Trespassar e Trespassar Aprimorado.

Ferocidade: Um sentinela de 5º nível possui uma poderosa capacidade de tolerar castigos físicos, mesmo as mais sérias injúrias. Ele pode continuar a lutar ou fazer ações de rodada completa mesmo se tiver entre 0 e –9 pontos de vida. Um sentinela que chega à –10 pontos de vida, entretanto, estará morto como qualquer outro ser vivo.

Cura Acelerada (Ext): Acostumado a passar grande tempo na desolação das fronteiras, o sentinela desenvolve uma capacidade extraordinária de se recuperar de ferimentos. A partir do 3º nível, ele é capaz de curar o dobro de seu nível de personagem em pontos de vida por dia quando em total repouso. Se estiver envolvido em trabalhos leves, assim o sentinela é capaz de recuperar um número de pontos de vida por dia equivalentes ao seu nível de personagem. Um sentinela recupera a metade de seu nível em pontos de vida por dia (arredondado para baixo) se estivem engajado em atividades extenuantes.

Clareza da Batalha: Quando atinge o 9º nível, o sentinela é capaz de voltar todos os seus sentidos para a batalha. Como uma ação livre, ele pode aplicar seu modificador de Inteligência como um bônus de "previsão" à suas jogadas de ataque, por um número de vezes ao dia igual ao seu modificador de Inteligência. Essa habilidade persiste por um número de rodadas igual ao seu modificador de Inteligência.

Armadura Natural: Ao atingir o 10º nível, o sentinela adquire tamanha resistência física, que sua pele torna-se dura e cinzenta, garantindo-lhe um bônus de armadura natural equivalente ao seu modificador de Constituição.

Lista de Magias do Sentinela

Um sentinela escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível - *acalmar animais, alarme, bom fruto, detectar animais ou plantas, falar com animais, passos sem pegadas, resistência a elementos, retardar envenenamento.*

2º nível - *agilidade felina, curar ferimentos leves, detectar caos/mal/bem/ordem, falar com plantas, força do touro, invisibilidade, mensageiro animal.*

3º nível - *arma mágica, caminhar na água, curar ferimentos moderados, neutralizar venenos, obscurecer objeto, remover doença, respirar na água.*

4º nível - *andar no ar, discernir mentiras, idiomas, movimentação livre, muralha de vento, proteção contra morte, o refúgio seguro de leomund, velocidade.*

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	Movimento rápido.	-	-	-	-
2º	+2	+3	+0	+3	Sempre alerta	0	-	-	-
3º	+3	+3	+1	+3	Sombra +1	1	-	-	-
4º	+4	+4	+1	+4	Talento adicional	1	0	-	-
5º	+5	+4	+1	+4	Ferocidade	1	1	-	-
6º	+6	+5	+2	+5	Sombra +2	1	1	0	-
7º	+7	+5	+2	+5	Cura acelerada	2	1	1	-
8º	+8	+6	+2	+6	Talento adicional	2	1	1	0
9º	+9	+6	+3	+6	Clareza da batalha, sombra +3	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+7	Armadura natural.	2	2	1	1

Tecelão de Ilusões

Victor Caminha

Os gnomos que são desta classe são considerados com os maiores ilusionistas, mesmo por aqueles que são magos especialistas e que conseguem fazer magias de 9º nível. A função destes mestres da ilusão é proteger a comunidade, dar um toque de graça e vida ao clã sem jamais colocar a vida de algum gnomo em perigo por causa delas. Graças a eles, as habitações dos gnomos têm a reputação de tornarem-se camufladas magicamente quando seus inimigos procuram por estas.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Para se tornar um tecelão de ilusões, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Gnomo.

Talentos: Foco em Magia (Ilusão) e Defesa Arcana (Ilusão).

Magias: Capacidade de preparar e conjurar a magia *imagem maior*.

Conhecimento (Arcano): 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um tecelão de ilusões (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (Arcano) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Espionar (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um mestre conjurador não ganha proficiências adicionais em armas e continua não usando nenhuma armadura ou escudo.

Conjuração: Os tecelões de ilusões nunca abandonam totalmente seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um nível ímpar na classe de prestígio (1º, 3º, 5º, 7º e 9º) e também o 6º nível, ele adquire mais magias diárias – como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou criação de itens, etc.). Essencialmente, isso significa que cada nível de tecelão de ilusões em que ele ganha nível de conjurador é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias, suas magias conhecidas e seu nível de conjurador, são determinados. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um tecelão de ilusões, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e o nível de conjurador, sempre que alcançar mais um nível de conjurador como tecelão de ilusões.

Terreno Ilusório, Miragem Arcana, Refugiar Itens e Animação Ilusória: Todos estes poderes funcionam como as magias do mesmo nome, porém são habilidades similares a magia que podem ser usadas, cada uma, 1 vez por dia pelo personagem ou pelo simulacro (ver abaixo).

Magia de Sombra (SM) I, II & III: Quando o personagem alcança o 2º nível desta classe e ganha Magia de Sombra I, ele ganha permanentemente o benefício da magia *conjuração de sombra*. Quando ele quiser usar Magia de Sombra I, ele escolhe o(s) efeito(s) de magia(s) arcana(s) da escola de conjuração que possa(m) somar até nível 3 e, após executado (s), a duração será (serão) permanente. No caso de Magia de Sombra II, o efeito pode ser escolhido entre as magias *conjuração de sombra aprimorada* ou *evocação de sombra*, significando que pode-se usar efeitos da escola d.e conjuração de até 4º nível ou de evocação até 3º nível. E em relação à Magia de Sombra III, os efeitos equivalem à magia *sombras* ou *evocação de sombra aprimorada*, permitindo efeitos da escola de conjuração de até 5º nível ou de evocação até 4º nível. Porém, Magia de Sombra possui três restrições.

A primeira é que um tecelão só pode ter no máximo uma Magia de Sombra I, uma Magia de Sombra II e uma Magia de Sombra III existentes. Estes efeitos podem ser divididos em magias menores caso o tecelão desejar. Quando lança o poder Magia de Sombra, o personagem precisa especificar se o efeito será da escola de conjuração ou evocação (permitido apenas em Magia de Sombra II e III). A partir daí, ele decidirá que efeitos vai produzir com os níveis de magia permitidos. Por exemplo: Magia de Sombra II pode produzir efeitos permanentes que totalizem até 4 níveis de conjuração ou 3 níveis de evocação (magias de nível zero contam como nível um). Assim, um tecelão pode colocar em áreas diferentes de seu lar uma magia de *teia* e uma de *área escorregadia* e andar permanentemente com o efeito da magia *armadura arcana* (possível de ser desacreditada, mas difícil de alguém suspeitar que seja irreal). O mesmo tecelão poderia, ao invés disso, produzir os efeitos de evocação, tais como *o disco flutuante de Tenser* e *luz do dia* em seu lar. Caso um destes efeitos desapareça (como por *dissipar magia* ou caso o gnomo queira desfazer), o tecelão sabe imediatamente (a menos que esteja em outro plano) que o efeito da Magia de Sombra específica terminou e ele está livre para produzir outro. Note que alguém desacreditar os efeitos da Magia de Sombra (leia mais abaixo) não desfaz a ilusão, apenas suprime seus efeitos em relação à essa pessoa.



Ilustração: Leonel Domingos

A segunda restrição é que magias de duração instantânea como *bola de fogo* não ganham o benefício de permanência, mas podem ser utilizadas de forma programada (veja Proto-realidade).

A última restrição é em relação a três magias que não podem ser replicadas com Magia de Sombra: *âncora planar menor*, *âncora planar* e *a arca secreta de Leomund*.

No caso da magia replicada estiver afetando alguma vítima, caso esta possua alguma razão para acreditar que não pode ser real ela tem direito a um teste de resistência de Vontade. Em relação ao teste de resistência de Vontade para desacreditar, uma Magia de Sombra I tem CD 14 + bônus de Inteligência do gnomo + bônus especiais (Foco em Magia, Foco em Magia Aprimorado se tiver e Proto/Quase-realidade descritos mais abaixo). Em relação à Magia de Sombra II, a CD será 15 + os mesmos modificadores citados, e com Magia de Sombra III, a CD será 16 + os mesmos modificadores. Caso não haja razão para

desacreditar, ainda assim a magia perde seu efeito ilusório nas pessoas a partir do momento que sua duração visualizada pela vítima ultrapassa o tempo normal da magia. Este enfraquecimento simboliza num novo teste de resistência de Vontade de igual dificuldade toda rodada. Note que este benefício se aplica apenas a pessoas que estiveram na influência da magia. Logo, alguém que chega depois após as vítimas originais é afetado como se estivesse visualizando pela primeira vez (permitindo ou não o teste de resistência). Dependendo do tipo de ilusão e a percepção das vítimas originais, estas podem alertar o recém chegado que é tudo uma ilusão e este pode ter direito ao teste de resistência de Vontade por rodada. Para aqueles que conseguirem passar no teste de resistência, a ilusão some (não tendo o efeito parcial como o descrito nas magias baseadas). Para estes a ilusão está temporariamente suprimida e não serão afetados por ela por um dia inteiro, e todos os testes de resistência consecutivos relativos a esta ilusão terão um bônus de +4.

Em relação à magias que possam dar dano, caso o teste de resistência de Vontade falhe, o efeito será o mesmo produzido pelas versões reais. Caso o teste de resistência seja bem sucedido, o efeito será uma fração do normal. Um efeito destes feito por Magia de Sombra I causa apenas 2/10 do dano, caso o teste de resistência seja bem-sucedido. Magia de Sombra II, em caso de teste de resistência bem-sucedido, produz apenas 4/10 do dano (se a magia for da escola de conjuração) ou 2/10 do dano (caso a magia imitada seja da escola de evocação). Magia de Sombra III produz 6/10 dano do dano caso a magia seja da escola de conjuração e 4/10 caso seja de evocação, na hipótese da vítima passar no teste de resistência.

No caso de ilusões que imitem a conjuração de criaturas, estas terão 2/10 dos pontos de vida normais (independente se o teste de resistência for feito ou não) no caso da Magia de Sombra I. As criaturas ilusórias sempre têm as mesmas fraquezas e habilidades, benefícios e ataques da criatura real. O que muda, caso o teste de resistência tenha sido bem-sucedido, é que o dano infligido pelas criaturas será 2/10 do dano real, os ataques especiais terão apenas 20% de chance de ocorrer e os bônus na Classe de Armadura (CA) serão 2/10 do normal. Em relação à Magia de Sombra II e III, os efeitos são os mesmos, porém estas sempre terão 4/10 e 6/10 dos pontos de vida, respectivamente, e em caso de teste de resistência bem-sucedido, seus ataques e CA serão 4/10 (Magia de Sombra II) e 6/10 (Magia de Sombra III) do total, além das habilidades especiais terem apenas 40% ou 60% de funcionar, respectivamente. As vítimas que passam no teste de resistência de Vontade vêem tais criaturas como imagens transparentes sobrepostas em formas sombrias e indefinidas. Geralmente, estas criaturas ilusórias servem como guardas e são orientadas para nunca atacarem um gnomo.

É interessante que tecelões que fazem estes tipos de ilusões, fazem na companhia de todos os gnomos que ele acredita que possam passar pela área. Estes automaticamente fazem os testes de resistência, e aqueles que estiverem acompanhados e terem noção destas ilusões (ou seja, membros da comunidade gnomo), têm um bônus de +8 (cumulativo com os +4 de experiência passada na ilusão, caso tenham falhado no teste de resistência alguma outra vez), podendo ser feito toda rodada. As ilusões criadas na comunidade são mais para distrair, desorientar, entreter ou guardar contra inimigos dos gnomos, havendo um grande cuidado dos tecelões e clérigos de Garl Glittergold para que nenhum membro do clã seja ferido. Entretanto, não é incomum membros propositadamente quererem acreditar na ilusão para sentir os efeitos estranhos (e geralmente inofensivos), apenas por diversão. Amigos de gnomos freqüentemente passam por este tipo de ilusão para testar seu senso de humor.

Simulacro (SM): Este poder funciona como a magia do mesmo nome, porém não precisa de componente material (o custo de XP continua sendo exigido), o simulacro criado sempre é do próprio tecelão, e terá 60% do conhecimento e poder (nível, pontos de vida, perícias, etc) do personagem. O tecelão pode ter apenas um simulacro como este por vez, apesar de poder criar outros caso tenha a magia em seu repertório e queira criar da maneira convencional. O simulacro é completamente leal ao tecelão, apesar de não ter

nenhum vínculo telepático com ele. Além dos poderes próprios, o simulacro tem uma vantagem a mais: ele pode usar qualquer poder/benefício da classe de prestígio que o personagem. Logo, se o tecelão não tiver esgotado seus níveis de magia permanente em Magia de Sombra, o simulacro pode produzir também (ocupando o espaço de nível necessário). Da mesma forma, o simulacro pode usar as habilidades similares a magia de *terreno ilusório*, *miragem arcana*, *refugiar itens* e *animação ilusória* do tecelão. Os usos destas magias contam para o limite de uso diário do tecelão. Um último detalhe: apesar do nível de conjurador do simulacro ser 60% menor que o do gnomo, todos estes poderes da classe de prestígio são lançados com base no nível de conjurador do tecelão. Geralmente, o gnomo orienta sua cópia ilusória para manter as magias ilusórias de terreno e objetos enquanto o personagem sai para aventurar. As comunidades de gnomos estão acostumadas com simulacro e estas ilusões são orientadas para proteger os clãs da melhor forma possível.

Proto-realidade (Sob): Todas as magias de ilusão, executadas por Magia de Sombra ou não, cuja manifestação seja quase real (como *sombras*, *evocação de sombra*, etc), possuem agora uma ligação mais forte com a realidade. Qualquer magia da escola de ilusão lançada pelo tecelão tem sua dificuldade aumentada em 1, sendo este aumento da CD cumulativo com Foco em Magia e Foco em Magia Aprimorado. As magias que em sua descrição afirmarem que dado efeito/criatura possua uma fração de pontos de vida ou ataque/dano/bônus de CA, receberão um acréscimo de 1/10 (ou 10%) em todos os efeitos que são fracionados desta forma. Note que Proto-realidade afeta TAMBÉM o simulacro, com suas habilidades aumentando por conseqüência. Além destes efeitos, os poderes de Magia de Sombra ganham um benefício extra: os efeitos permanentes podem ser ativados quando uma dada circunstância ocorrer, ao invés de serem criados quando o tecelão cria a magia. Em essência, todos os efeitos de Magia de Sombra I, II e III (e apenas através deste poder da classe de prestígio) podem ser programados como se fossem embutidos na magia *imagem programada* (que normalmente só programa *imagem maior*). Sendo assim, o personagem pode criar uma Magia de Sombra que se ativa permanentemente quando alguém tenta arrombar uma porta e seu efeito assemelha-se ao de uma armadilha mágica (sendo bem mais difícil de ter alguma razão para desacreditar). O tecelão pode optar agora em colocar numa vaga vazia de Magia de Sombra um efeito instantâneo como *bola de fogo* para que seja ativado de acordo com as circunstâncias da *imagem programada*. Este tipo de magia ao ser detonada NÃO torna-se permanente, mas a vaga volta a ficar vazia e é muito difícil de alguém acreditar por que a *bola de fogo* que detonou quando mexeram no baú daquele gnomo era uma ilusão.

Quase-realidade (Sob): A maestria sobre a ilusão. Funciona exatamente como Proto-realidade, mas em vez de 1/10, os efeitos são aumentados em 2/10 (20%) e a CD do teste de resistência de Vontade, em vez de ter um bônus especial de +1, aumenta em 2 a dificuldade. Não é porque o gnomo de nível 20 saiu da toca, que as coisas serão fáceis encarando um simulacro com 80% do nível de seu mestre.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	*Terreno Ilusório*	+1 nível de classe existente
2º	+1	+0	+0	+3	Magia de Sombra I	---
3º	+1	+1	+1	+3	*Miragem Arcana*	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+1	+4	Magia de Sombra II	---
5º	+2	+1	+1	+4	*Refugiar Itens*	+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+2	+5	Magia de Sombra III	+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+2	+5	*Simulacro*	+1 nível de classe existente
8º	+4	+2	+2	+6	Proto-realidade	---
9º	+4	+3	+3	+6	*Animação Ilusória*	+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+3	+7	Quase-realidade	---

Obs: Todas as habilidades similares a magias descritas são feitas com base no nível do conjurador.

Templário Negro

Alisson Calvo - the_linux_lich@hotmail.com

Um guerreiro implacável, quando se devota de corpo e alma aos desígnios da mais profunda crueldade, chama a atenção de divindades malignas. Estes deuses reconhecem no templário negro a determinação necessária para expurgar para sempre deste mundo os arautos do bem, os paladinos.

Freqüentemente, guerreiros aderem a esta classe por pura vingança, sem saber que carregarão o fardo de suas missões eternamente. Após o Ritual da Rosa-Túmulo, todos voltam totalmente mudados, focados apenas no objetivo de destruir defensores da justiça. Alguns matam por prazer, outros julgam "perpetuar o equilíbrio"; mas, no final das contas, um templário negro está fadado à guerra profana para sempre.



Ilustração: Frederico Amorin

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um templário negro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Leal e Mau.

Conhecimento (Religião): 6 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma, Foco em Arma, Iniciativa Aprimorada, Separar, Separar Aprimorado e Sucesso Decisivo Aprimorado.

Especial: Ser submetido ao Ritual da Rosa-Túmulo*.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um templário negro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (Religião) (Int), Cura (Sab), Disfarce (Int), Escalar (For), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Int), Natação (For), Obter Informações (Car), Ofícios (Int), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab). Veja o capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador* para a descrição das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características de Classe:

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: O templário negro sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Magias: No 1º nível, o templário negro adquire a habilidade de lançar um pequeno número de magias divinas. Para conjurar magias, um personagem precisa ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um personagem de Carisma 10 ou inferior não poderá fazê-lo. As magias adicionais do templário negro são baseadas em Carisma; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra magia de um templário negro equivale a 10 + o nível da magia + modificador de Carisma. Quando um templário negro ganha 0 magias de um determinado nível recebe apenas magias adicionais (Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais do *Livro do Jogador*). Um personagem que não recebe magias adicionais

em certo nível ainda não é capaz de conjurá-las. Um templário negro prepara e conjura magias como um clérigo (mas não pode usar a Conversão Espontânea para lançar uma magia de cura no lugar de uma magia preparada). Para definir o nível de conjurador, use apenas o nível da classe de prestígio.

Inimigo Predileto: No 1º nível, o templário negro recebe a Organização (Paladinos) como inimigo predileto. Graças a seu minucioso estudo de seus inimigos e ao treinamento nas técnicas corretas para combatê-los, o templário negro recebe um bônus em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra esse tipo de criatura equivalente ao seu nível na classe de prestígio. Do mesmo modo, recebe esse bônus no dano causado com armas contra esse tipo de criatura, mesmo usando armas à distância – nesse caso, para alvos até 9 metros de distância, já que não é possível atacar com precisão a uma distância maior.

Detectar o Bem (SM): Como os paladinos, mas para detectar alvos de tendência boa.

Corrupção da Alma: Durante o Ritual da Rosa-Túmulo (como ele é feito, fica a cargo da imaginação cruel do narrador), a psiquê do templário negro é estraçalhada, sua alma é arremessada num poço profundo de corrupção da divindade maligna. Quaisquer efeitos que lancem energia positiva (como c*urar ferimentos leves*) sobre o templário negro infligem dano em vez de curar. Da mesma forma, se o templário negro receber energia negativa (como *infligir ferimentos leves*) é curado ao invés de receber dano. Graças à recém-adquirida afinidade com as trevas, o templário negro adquire Visão no Escuro à 18m.

Toque Letal (SM): Pelo toque, o templário negro pode lançar uma quantidade de energia negativa por dia igual ao seu modificador de Carisma multiplicado pelo o seu nível de personagem. Isto pode ser dividido para vários toques, desde que não ultrapasse o seu máximo por dia.

Favored Enemy Strike: No 2º nível, o templário negro adquire o talento Favored Enemy Strike*.

Aura de Desespero (Sob): A partir do 2ºnível, o templário negro irradia uma aura maligna que causa –2 de penalidade de moral nos testes de resistência de todos os oponentes num raio de 3m. A aura de desespero é uma habilidade sobrenatural.

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, o templário negro de 2º nível (ou superior) pode tentar destruir o bem usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele soma seu modificador de Carisma (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, causando um ponto de dano adicional por nível de experiência na classe. Por exemplo, um guerreiro de 9º nivel/templário negro de 2º nível, empunhando uma espada longa, causaria 1d8 + 11 pontos de dano, além do dano devido à sua Força ou outros efeitos mágicos. Se o templário negro, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não for Boa, essa característica não gera efeitos, mas não poderá ser utilizada outra vez naquele dia. Destruir o Bem é uma habilidade sobrenatural.

Rogar Maldição (SM): A partir do 3º nível, uma vez por semana, o templário negro pode rogar maldição como a magia de mesmo nome. A CD para resistência será 13 + o modificador de Carisma.

Favored Enemy Critical Strike: No 4º nível, o templário negro adquire o talento Favored Enemy Critical Strike*.

Montaria Demoníaca: Ao atingir o 5º nível, o templário negro poderá convocar uma montaria mais inteligente, forte e leal para servi-lo em sua cruzada profana. Para definir evolução de montaria, use a mesma tabela da Montaria do Paladino. As montarias à disposição do templário negro ficam à critério do Mestre. Utilize o suplemento *Defensores da Fé* para determinar uma montaria compatível. Se a montaria de um templário negro morrer, ele poderá chamar outra após ter transcorrido um ano e um dia. A nova montaria terá todas as habilidades inerentes a uma montaria demoníaca de um templário negro do mesmo nível de experiência.

Especialização em Arma Superior: O templário negro recebe +2 de bônus no dano para a arma em que ele já tenha Especialização em Arma. Este bônus se acumula com o de Especialização em Arma.

Detectar o Bem Aprimorado (SM): Como *detectar o bem*, mas o alcance é de 2 quilômetros, e você só ficará

atordoado se a força da aura benigna tiver o quádruplo do seu nível de experiência.

Aparência da Súcubo: O templário negro adquire um bônus de +4 no seu valor de Carisma.

Decadência Suprema: Neste nível, o templário negro deixa de ser um mero humano, sua carne cai, e ele muda de tipo para Morto-Vivo (veja no *Livro dos Monstros*), recebendo todas as características pertinentes, e mais estas:

- Resistência à Expulsão +6;
- Imunidades: O templário negro recebe imunidade contra o frio. Uma vez que não tem carne ou órgãos internos, não pode ser ferido por armas perfurantes e sofre apenas metade do dano de armas cortantes.
- A Montaria Demoníaca do templário negro muda de tipo para Morto-Vivo, e adquire Resistência à Expulsão +6.

Lista de Magias do Templário Negro

Um templário negro escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível – *arma mágica, causar medo, desespero, enfeitiçar pessoas, infligir ferimentos leves, proteção contra o bem, transformação momentânea.*

2ºnível – *alterar-se, arrombar, aterrorizar, cegueira/surdez, confundir detecção, despedaçar, drenar força vital, escuridão, infligir ferimentos moderados, toque do carniçal.*

3ºnível – *arma mágica aprimorada, circulo mágico de proteção contra o Bem, dificultar detecção, dissipar magia, escuridão profunda, infligir ferimentos graves, praga, proteção contra elementos, sugestão, toque vampírico.*

4ºnível – *assassino fantasmagórico, drenar temporário, emoções, enfeitiçar monstros, envenenamento, infligir ferimentos críticos, medo, metamorfosear-se, missão menor, os tentáculos negros de Evard.*

Nota para multiclasse: Um templário negro que abandone a tendência Leal e Mau ou adquira níveis em outra classe, jamais poderá aumentar seu nível de templário negro.

***Favored Enemy Strike**

Você inflige mais dano contra seu inimigo predileto.

Pré-requisito: Inimigo predileto

Benefício: Quando você acerta um inimigo que seja predileto, causa +1d6 adicional toda vez que acertar. Este dano não é multiplicado em sucessos decisivos.

***Favored Enemy Critical Strike**

Você inflige danos ainda maiores quando acerta seus inimigos prediletos com o máximo de precisão.

Pré-requisito: Inimigo Predileto

Benefício: Quando você acerta um ataque crítico em um inimigo predileto, causa +1d10 adicional, em adição ao dano que normalmente causaria.

Nota: Este talento não permite acertar sucessos decisivos em criaturas imunes a sucessos decisivos.

OBS: Os dois talentos acima foram retirados da www.montecook.com, Ranger Revisado.

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	Inimigo Predileto (Paladinos), *detectar o bem*, Corrupção da Alma, Toque Letal	0	-	-	-
2º	+2	+3	+0	+3	Favored Enemy Strike, Aura de Desespero, Destruir o Bem	1	-	-	-
3º	+3	+3	+1	+3	*rogar maldição* 1/semana	1	0	-	-
4º	+4	+4	+1	+4	Favored Enemy Critical Strike	1	1	-	-
5º	+5	+4	+1	+4	Montaria Demoníaca	1	1	0	-
6º	+6	+5	+2	+5	*rogar maldição* 2/semana, Especialização em Arma Superior	1	1	1	-
7º	+7	+5	+2	+5	*detectar o bem aprimorado*	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+6	Aparência da Súcubo	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+6	*rogar maldição* 3/semana	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+7	Decadência Suprema	2	2	2	1

Urbanus

Alexandre Sampaio - OsbardosRJ20@aol.com

As cidades abrigam criaturas poderosas e astutas, como ladrões humanos e lordes demoníacos. Ainda mais poderoso e esperto que essas criaturas é o urbanus, um caçador habilidoso, comparável ao ranger nas florestas. Ele conhece a cidade como se ela fosse a sua casa (e na verdade ela é) e conhece cada detalhe de sua presa.

Os urbanos diversas vezes aceitam o papel de protetores, ajudando todos que vivem ou se hospedam pelas cidades. Além disso, alguns deles odeiam certos tipos de criaturas e procuram a oportunidades para encontrá-las e destruí-las. Por outro lado, eles podem se aventurar pelas mesmas razões que os rangers.



Ilustração: Manoel Magalhães

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um urbanus, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Prontidão, Rastrear e Reflexos Rápidos.

Conhecimento (Local): +5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um urbanus (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Cidades) (Int), Conhecimento (Local) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Leitura labial (Int), Observar (Sab), Obter informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de inteligência.

Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem a essa classe.

Usar Armas e Armaduras: Um urbanus sabe usar todas armas simples e comuns, e armaduras leves e médias. Eles não usam nenhum tipo de escudo.

Inimigo nº1: A partir do 1º nível, o urbanus poderá escolher um tipo de criatura ou classe, que exista em cidades e/ou ameacem-nas. Graças a seu estudo profundo de seu inimigo e ao treinamento nas melhores técnicas de combatê-los, o urbanus recebe +1 de bônus nos testes de Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra esse tipo de criatura ou classe. Do mesmo modo, recebe esse modificador para calcular o dano causado com armas contra esse tipo de criatura ou classe, mesmo usando armas de ataque a distancia – nesse caso, para alvos a até 9 metros de distância, já que não é possível atacar com precisão a uma distância maior. Esse modificador não é aplicado a dano causado contra criaturas imunes a sucessos decisivos. No 3º nível e a cada nível ímpar subseqüente (5º, 7º, 9º), o bônus que o urbanus possuía contra o inimigo aumenta em +1. A Tabela: Inimigo nº1 do Urbanus, mostra as possíveis categorias e classes do inimigo nº1 predileto para urbanus.

Tabela: Inimigo nº1 do Urbanus

Tipo ou Classe	Exemplo
Aberrações	Abocanhador Matraqueante
Animais	Lobos
Bestas	Girallon
Constructos	Guardião Protetor
Dragões	Dragão Vermelho
Elementais	Caçador Invisível
Fadas	Dríade
Gigantes	Gigante do Fogo
Tipo Humanóide	*
Bestas Mágicas	Cocatriz
Gosmas	Cubo Gelatinoso
Tipo Extra-Planar	*
Plantas	Ente
Metamorfos	Doppelganger
Mortos-Vivos	Esqueletos
Insetos	*
Bárbaros	º
Guerreiros	º
Paladinos	º
Monges	º
Magos	º
Feiticeiros	º
Ranger	º
Bardos	º
Clérigos	º
Druidas	º

***** Os Urbanus não podem selecionar "humanóide", "extra-planar" ou "insetos" como inimigo nº1, mas podem selecionar um tipo mais restrito de humanóide (como goblinóide, humanos ou humanóides reptilianos), ser extra-planar (como demônios, efreeti ou slaadi) ou inseto (como aracnídeos, artrópode ou vermes). Veja o *Livro dos Monstros* para mais informações.
º Exemplos não são necessários.

Especialização em Armas: A partir do 2º nível, o urbanus adquire o talento Especialização em Arma, para ser utilizado em sua arma mais utilizada (como se fosse um Guerreiro). A Especialização em Arma adiciona +2 de Bônus em jogadas de danos com a arma escolhida. O urbanus precisa do Foco em Arma com a arma que ele deseja se especializar. Se a arma escolhida for de ataque à distância, o modificador de dano só é aplicado a até 9 metros, pois a precisão necessária para causar mais dano se perde além dessa distância.

Saque rápido: Ao atingir o 3º nível, o urbanus é capaz de sacar armas com uma velocidade estonteante. O urbanus poderá sacar sua arma como uma ação livre. Muito necessário quando atacam-no de surpresa.

Rastrear em Cidades: A partir do 4º nível, o urbanus poderá seguir rastros de criaturas ou personagens nas cidades, como um ranger. Contudo, ao contrario do ranger, o urbanus encontra as criaturas ou personagens através de informantes ou de pura espionagem. Encontrar ou seguir rastros utiliza um teste de Conhecimento (Cidades) ou Conhecimento (Local), o que for maior. É necessário outro teste de Conhecimento sempre que o rastro ficar difícil de seguir, como quando os rastros "esfriam" ou quando os rastros se separam.

Informantes: A partir do 6º nível, o urbanus ganha mais +2 pontos de sinergia em seus testes de Rastrear em Cidades, somente quando estiver rastreando em cidades em que já esteve.

Esconder-se nas Sombras (Sob): Uma vez por dia, o urbanus pode esconder-se nas sombras da noite, fornecendo-o um bônus de sinergia de +10 em seus testes de Esconder-se, por no máximo 10 rodadas.

Liderança: No 10º nível, o urbanus, por ser um líder nato e protetor de sua cidade, pode atrair companheiros leais e seguidores devotados, como o talento de mesmo nome. (mais informações sobre o talento Liderança, ler pág. 45 *do Livro do Mestre*).

Nível	Bônus base de ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Inimigo nº1 +1
2º	+2	+0	+3	+0	Especialização em Armas
3º	+3	+1	+3	+1	Saque Rápido, Inimigo nº1 +2
4º	+4	+1	+4	+1	Rastrear em cidades
5º	+5	+1	+4	+1	Inimigo nº1 +3
6º	+6	+2	+5	+2	Informantes
7º	+7	+2	+5	+2	Inimigo nº1 +4
8º	+8	+2	+6	+2	Esconder-se nas Sombras
9º	+9	+3	+6	+3	Inimigo nº1 +5
10º	+10	+3	+7	+3	Liderança

The D20 System® License version 4.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf," the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark
Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide found at www.wizards.com/d20 (the "d20 System Trademark Logo Guide"), incorporated here by reference.

2. License to use
You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the "Licensed Articles") in accordance with the conditions specified in the current version of the d20 System Trademark Logo Guide.

3. Agreement not to Contest
By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Breach and Cure
In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination
If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination
Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions
If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates
Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License
Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information
You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:
Wizards of the Coast
c/o Publishing Division
Attn: Roleplaying Games Department
PO Box 707 - Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support
Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer
THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.