

DUNGEONS
&
DRAGONS®

LIVRO
do
JOGADOR

LIVRO DE REGRAS BÁSICAS I
v.3.5

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

DESIGN DO LIVRO DO JOGADOR:	JONATHAN TWEET
EQUIPE DE CRIAÇÃO DO LIVRO DO JOGADOR:	MONTE COOK, JONATHAN TWEET, SKIP WILLIAMS
DESIGN ADICIONAL:	PETER ADKISON, RICHARD BAKER
EDIÇÃO:	JULIA MARTIN, JOHN RATELIFF
ASSISTÊNCIA EDITORIAL:	DAVID NOONAN, JEFF QUICK, PENNY WILLIAMS
EDITOR RESPONSÁVEL:	KIM MOHAN
DIRETOR CRIATIVO DO D&D:	ED STARK
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO DE RPG:	BILL SLAVICSEK
DIRETOR DE CRIAÇÃO VISUAL:	JON SCHINDEHETTE
DIRETOR DE ARTE:	DAWN MURIN
ARTISTAS CONCEITUAIS DE D&D:	TODD LOCKWOOD, SAM WOOD
DESIGN DA LOGO DA MARCA D&D:	MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD
ILUSTRAÇÃO DA CAPA:	HENRY HIGGINBOTHAM
ILUSTRAÇÕES INTERNAS:	LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER, JOHN FOSTER, TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, ARNIE SWEKEL, SAM WOOD
DESIGNER GRÁFICOS:	SEAN GLENN, SHERRY FLOYD, DAWN MURIN
TIPOGRAFIA:	NANCY WALKER
CARTOGRAFIA:	TODD GAMBLE
FOTOGRAFIA:	CRAIG CUDNOHUFSKY
DIRETOR DA MARCA:	RYAN DANCEY
DIRETOR DA CATEGORIA:	JEITH STROHM
DIRETOR DO PROJETO:	LARRY WEINER, JOSH FISCHER
DIGI-TECH:	JOE FERNANDEZ
DIRETOR DE PRODUÇÃO:	CHAS DELONG
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:	
CINDI RICE, JIM LIN, RICHARD GARFIELD, SKAFF ELLIAS, ANDREW FINCH, JEFFERSON L. DUNLAP	
REVISÃO DO LIVRO DO JOGADOR:	ANDY COLLINS
EQUIPE DE REVISÃO DO LIVRO DO JOGADOR:	RICH BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN, RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS
DESENVOLVIMENTO ADICIONAL:	BILL SLAVICSEK, ED STARK
PLAY TEST:	BILL MCQUILLAN, PENNY WILLIAMS
EDITOR RESPONSÁVEL:	KIM MOHAN
DIRETOR CRIATIVO DO D&D:	ED STARK
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO DE RPG:	BILL SLAVICSEK
DIRETOR DE ARTE:	DAWN MURIN
ILUSTRAÇÃO DA CAPA:	HENRY HIGGINBOTHAM
ILUSTRAÇÕES INTERNAS:	LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER, JOHN FOSTER, JEREMY JARVIS, TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, WAYNE REYNOLDS, ARNIE SWEKEL, SAM WOOD
DESIGNER GRÁFICO:	DAWN MURIN
CARTOGRAFIA:	TODD GAMBLE
PRODUÇÃO GRÁFICA:	ANGELIKA LOKOTZ, CARMEN CHEUNG
FOTOGRAFIA:	CRAIG CUDNOHUFSKY
VICE PRESIDÊNCIA DE PUBLICAÇÕES:	MARY KIRCHOFF
DIRETOR DA CATEGORIA:	ANTHONY VALTERRA
DIRETOR DO PROJETO:	MATIN DURHAM
DIRETOR DE PRODUÇÃO:	CHAS DELONG
OUTROS COLABORADORES:	PAUL BARCLAY, MICHELE CARTER, BRUCE CORDELL, MIKE DONAIS, DAVID ECKELBERRY, SKAFF ELLIAS, ANDREW FINCH, ROB HEINSOO, GWEDOLYN F.M., KESTREL, CHRISTOPHER PERKINS, CHARLES RYAN, JONATHAN TWEET, JENNIFER CLARKE WILKES, JAMES WYATT
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:	
MARY ELIZABETH ALLEN, STEPHEN RADNEY-MCFARLAND, LIZ SCHUH, ANDY SMITH, ALEX WEITZ	

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT®
WIZARDS OF THE COAST
TÍTULO ORIGINAL
DUNGEONS & DRAGONS: PLAYER'S HANDBOOK
COORDENAÇÃO EDITORIAL
DEVIR LIVRARIA
TRADUÇÃO
MARCELO DE SOUZA STEFANI E BRUNO COBBI SILVA
REVISÃO
DOUGLAS RICARDO GUIMARÃES E DEBORAH FINK

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
TINO CHAGAS E GASTÃO ESTEVES

DEV175240000

ISBN: 85-7532-107-2

PUBLICADO EM 05/2004

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Cook, Monte

Dungeons & Dragons : Livro do Jogador : Livro de Regras Básicas, V.3.5 / Monte Cook, Jonathan T wet, Skip Williams : [Tradutores Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva; Revisões Douglas Ricardo Guimarães] – São Paulo : Devir 2004.

Vários Ilustradores.

Título Original: Dungeons & Dragons Player's Handbook.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I. Tweet, Jonathan. II. Williams, Skip III. Título

04-2770

CDD-793.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying Games" : Recreação | 793.9 |

AGRADECIMENTOS:

D (pp) – O processo, todo ele, sempre vale a pena. Aos vagalumes e a todos os seres que têm luz própria e que iluminam nosso caminho.

& D3.5 – Há muito de novo abaixo do Sol. Pouco tempo, muito esforço, esperança sempre. Aos grandes que se foram... às pequenas que permanecem.

Bola, Pontes, Sr. Tanaka, Gaby, Istvan e Solange.

"Altão 151" – Neste ano, muitas luzes se apagaram; luzes lutadoras, luzes alegres. Infelizmente o vento do destino não pára e as apagou para nós, mas acendeu para outros.

Banzo Pontes e Bola.

Altão 166 – Justiça divina seja feita, Gastão Esteves no Divindades e Semideuses!

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

MARY ELIZABETH ALLEN, STEPHEN RADNEY-MCFARLAND, LIZ SCHUH, ANDY SMITH, ALEX WEITZ

Introdução:	4	Capítulo 8: Combate	113	Tabela 3-13: O Mago.....	40
D&D: o jogo	4	A matriz de combate	113	Tabela 3-14: O Monge.....	43
Em três dimensões.....	4	Como o combate funciona?.....	113	Tabela 3-15: Dano Desarmado de Monges Pequenos	
Os personagens	4	Estatísticas de combate	113	e Grandes.....	44
As aventuras	4	Informações básicas de combate	115	Tabela 3-16: O Paladino.....	45
Como jogar d&d.....	4	Iniciativa	116	Tabela 3-17: O Ranger.....	48
Criação de personagem.....	5	Ataques de oportunidade.....	117	Tabela 3-18: Inimigos Prediletos do Ranger.....	49
Capítulo 1: Habilidades	7	Ações de combate	118	Tabela 4-1: Pontos de Perícia por Nível	54
Valores de habilidades.....	7	Ferimentos e morte	123	Tabela 4-2: Exemplos de Classes de Dificuldade	54
As habilidades	7	Movimento e posição	125	Tabela 4-3: Perícias.....	55
Mudando os valores de habilidades.....	10	Modificadores de combate.....	128	Tabela 4-4: Exemplos de Testes Resistidos	55
Capítulo 2: Raças	11	Ataques especiais	132	Tabela 4-5: Exemplos de Testes de Habilidade	57
Escolhendo uma raça.....	11	Ações especiais de iniciativa	137	Tabela 4-6: Sinergia de Perícias.....	57
Características raciais.....	11	Capítulo 9: Aventurando-se	139	Tabela 5-1: Talentos	76
Humanos	12	Capacidade de carga	139	Tabela 6-1: Tendência das Criaturas, Raças e Classes	88
Anões	13	Movimento	140	Tabela 6-2: Deuses Conforme a Raça	89
Elfos.....	14	Exploração	141	Tabela 6-3: Deuses Conforme a Classe	89
Gnomos	15	Tesouro	144	Tabela 6-4: Idade Inicial Aleatória	91
Meio-elfos	16	Outras recompensas	144	Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento	91
Meio-orcs	17	Capítulo 10: Mágicas	145	Tabela 6-6: Altura e Peso Aleatórios	92
Halfling.....	17	Conjurando magias	145	Tabela 7-1: Quantidade Inicial de Recursos	93
Capítulo 3: Classes	19	Escolhendo uma magia	145	Tabela 7-2: Moedas	94
As classes	19	Descrição das magias	148	Tabela 7-3: Bens de Troca	94
Classes e bônus por nível	19	Magias arcanas	152	Tabela 7-4: Dano de Armas Miúdas e Grandes	95
Benefícios conforme o nível.....	20	Magias divinas.....	153	Tabela 7-5: Armas	98
Descrições de classe	20	Habilidades especiais	154	Tabela 7-6: Armaduras e Escudos	103
Bárbaro	21	Capítulo 11: Magias	155	Tabela 7-7: Vestindo uma Armadura	105
Bardo	23	Magias de bardo	155	Tabela 7-8: Itens e Serviços	108
Clérigo	26	Magias de clérigo	157	Tabela 8-1: Modificadores de Tamanho	114
Druida	29	Domínios de clérigo	159	Tabela 8-2: Ações em Combate	120
Feiticeiro	33	Magias de druida	162	Tabela 8-3: Movimento Tático	125
Guerreiro.....	36	Magias de paladino	163	Tabela 8-4: Tamanho e Escala de Criaturas	128
Ladino.....	37	Magias de ranger	164	Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de Ataque	130
Mago.....	39	Magias de feiticeiro e mago	164	Tabela 8-6: Modificadores de Classe de Armadura	130
Monge.....	42	Magias	168	Tabela 8-7: Ataques Especiais	132
Paladino	45	Apêndice: Regras Gerais e Glossários	254	Tabela 8-8: Dureza e PV de Armas, Armaduras e	
Ranger.....	47	Planilha de Personagens		Escudos Comuns	135
Experiência e níveis	50	Lista das Tabelas		Tabela 8-9: Expulsão	137
Personagens multiclasse	51	Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias		Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas	
Capítulo 4: Perícias	53	Adicionais	8	Armas	137
Resumo das perícias.....	53	Tabela 1-2: Valores Médios de Força	8	Tabela 9-1: Capacidade de Carga	140
Adquirindo graduações.....	53	Tabela 1-3: Valores Médios de Destreza	8	Tabela 9-2: Cargas	140
Como usar as perícias	54	Tabela 1-4: Valores Médios de Constituição	9	Tabela 9-3: Movimento e Distância	140
Descrições das perícias	57	Tabela 1-5: Valores Médios de Inteligência	9	Tabela 9-4: Movimento Difícil	140
Capítulo 5: Talentos	73	Tabela 1-6: Valores Médios de Sabedoria	9	Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem	141
Adquirindo talentos.....	73	Tabela 1-7: Valores Médios de Força	9	Tabela 9-6: Montarias e Veículos	141
Pré-requisitos.....	73	Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade	11	Tabela 9-7: Fontes de Luz	142
Tipos de talentos	73	Tabela 3-1: Bônus Base de Resistência e Bônus Base		Tabela 9-8: Dureza e PV de Armas, Armaduras e	
Descrições dos talentos	74	de Ataque	20	Escudos Comuns	143
Capítulo 6: Descrição	87	Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o		Tabela 9-9: Dureza e Pontos de Vida de Substâncias	143
Tendência.....	87	Nível	20	Tabela 9-10: Tamanho e Classe de Armadura de	
Religião	89	Tabela 3-3: O Bárbaro	22	Objetos	143
Estatísticas gerais	91	Tabela 3-4: O Bardo	24	Tabela 9-11: Dureza e Pontos de Vida dos Objetos	143
Aparência, personalidade e história	92	Tabela 3-5: Magia Conhecidas do Bardo	25	Tabela 9-12: CDs para Derrubar ou Romper Itens	143
Adaptando seu personagem	92	Tabela 3-6: O Clérigo	27	Tabela 10-1: Itens Afetados por Ataques Mágicos	152
Capítulo 7: Equipamento	93	Tabela 3-7: Deuses	28		
Equipando um personagem	93	Tabela 3-8: O Druida	30		
Riqueza e dinheiro	93	Tabela 3-9: O Feiticeiro	33		
Armas	94	Tabela 3-10: Magias Conhecidas do Feiticeiro	34		
Armaduras	103	Tabela 3-11: O Guerreiro	37		
Itens e serviços	106	Tabela 3-12: O Ladino	38		

INTRODUÇÃO

Introdução

Este é o jogo de RPG DUNGEONS & DRAGONS, o sistema que deu origem ao gênero e definiu os padrões para a interpretação da fantasia durante mais de 30 anos.

O D&D é um jogo de imaginação, onde você participa de aventuras fabulosas e missões arriscadas assumindo o papel de um herói – um personagem criado por você. Seu personagem pode ser um guerreiro musculoso ou um ladino perspicaz, um clérigo dedicado ou um mago poderosíssimo. Ao lado de alguns amigos de confiança, ele irá explorar ruínas e masmorras repletas de monstros em busca de riquezas e glória. O sistema oferece uma infinidade de possibilidades e escolhas quase infinitas – mais variadas e abrangentes que as possibilidades dos mais sofisticados jogos de computador – uma vez que seu personagem poderá fazer qualquer coisa que você conseguir imaginar.

D&D: O JOGO

O D&D é um jogo de fantasia que utiliza a imaginação. Em parte, ele envolve a interpretação, em outra ele é uma brincadeira narrativa, mas também abrange a intenção social, aspectos dos jogos de estratégia, sem mencionar as jogadas de dados. Você e seus amigos criam personagens que se desenvolvem e evoluem a cada aventura concluída. Um dos jogadores será o Mestre, que controlará os monstros e inimigos, descreverá o ambiente, julgará as ações com base nas regras e criará as aventuras. Juntos, o Mestre e os jogadores são responsáveis pelo jogo.

O *LIVRO DO JOGADOR* contém todas as regras que os jogadores precisam para criar personagens, escolher seus equipamentos e envolvê-los em combates, com uma extensa variedade de adversários sobrenaturais e míticos.

O *LIVRO DO MESTRE*, adquirido separadamente, oferece sugestões para os Mestres. Ele inclui diretrizes e tudo que um Mestre precisa para criar desafios, aventuras e campanhas inteiras de D&D, incluindo seções com classes de prestígio, itens mágicos e recompensas para os personagens.

O *LIVRO DOS MONSTROS*, também adquirido separadamente, contém material destinado e utilizado por Mestres e jogadores. Ele apresenta centenas de criaturas que povoam todos os níveis de qualquer masmorra, além de regras para criação de novos monstros, informações sobre como jogar com personagens de raças incomuns, detalhes sobre as táticas dessas criaturas e versões mais poderosas dos monstros padrão.

Juntos, estes três volumes compreendem as regras básicas do RPG DUNGEONS & DRAGONS.

EM TRÊS DIMENSÕES

DUNGEONS & DRAGONS é um jogo de imaginação, mas também engloba estratégia e táticas. As miniaturas e a matriz de combate são a melhor forma de visualizar uma batalha. As miniaturas que representam os personagens e os monstros do sistema podem ser adquiridas em qualquer loja especializada. O *LIVRO DO MESTRE* inclui uma matriz de combate de papel comum. Existem versões mais resistentes, que podem ser adquiridas separadamente.

O jogo presume a utilização de miniaturas e da matriz de combate e as regras foram criadas sob esta perspectiva.

OS PERSONAGENS

Os personagens dos jogadores são as estrelas das aventuras de DUNGEONS & DRAGONS, da mesma forma que os heróis dos livros e filmes. Como jogador, você

OS MOTIVOS DA REVISÃO

O novo sistema de DUNGEONS & DRAGONS foi lançado no ano 2000. Nos três anos que se passaram desde que o Sistema d20 revolucionou a indústria do RPG, nós reunimos toneladas de informações sobre como o jogo estava sendo utilizado. Os autores consideram que D&D é um jogo vivo, que evolui constantemente conforme as aventuras prosseguem.

Nós analisamos as opiniões da maior quantidade possível de jogadores e Mestres de D&D. Conversamos com eles em eventos, examinamos incontáveis fóruns de mensagens dedicados ao sistema e coletamos informações de diversos serviços de críticas e sugestões dos nossos consumidores, incluindo o nosso próprio departamento de atendimento ao cliente. Usamos estas informações para dar alguns retoques no sistema e incorporar as sugestões de todos. Nós ouvimos o que vocês, jogadores, tinham a dizer e respondemos com entusiasmo, aprimorando o sistema e seus produtos.

Se esta é a sua primeira experiência com D&D, seja bem-vindo ao maravilhoso mundo da aventura e da imaginação. Se você já conhecia

criará um personagem usando as regras contidas neste livro. O seu personagem pode ser um bárbaro selvagem das vastidões geladas ou um ladino perspicaz e de raciocínio rápido, munido de uma lâmina ainda mais veloz. Você poderá representar um arqueiro mortífero, treinado em técnicas de sobrevivência nas regiões selvagens, ou um mago que dominou as artes arcana. Conforme o seu personagem participa de mais aventuras, ele adquire experiência e se torna mais poderoso.

AS AVENTURAS

Seu personagem é um aventureiro, um herói que se envolveu numa missão épica em busca de fortuna e glória. Outros personagens se unirão a ele, em um grupo de aventureiros, para explorar masmorras e combater monstros, como os terríveis dragões ou os trolls carnívoros. Estas buscas se transformarão em histórias, determinadas pelas ações que o seu personagem executa e pelas situações que o Mestre apresenta.

Uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS é composta de ação, combates espetaculares, monstros aterrorizantes, desafios épicos e vários tipos de mistérios a serem desvendados. O que existe no coração daquela masmorra? O que estará espreitando no próximo túnel ou atrás daquela porra de ferro? Interpretando os seus personagens, você e os seus amigos enfrentarão esses perigos e explorarão um mundo inteiro de fantasia medieval.

Algumas aventuras podem ser concluídas durante uma única sessão de jogo, enquanto outras se estendem por muitas delas. Uma sessão dura quanto tempo você e seus amigos quiserem jogar, que pode compreender um período curto (como duas horas) ou se estender durante uma tarde inteira. É possível interromper o jogo a qualquer momento e continuar a partir do mesmo ponto quando todos estiverem reunidos de novo.

Cada aventura é diferente da outra. Cada missão é única. Seu personagem pode explorar ruínas antigas, protegidas por armadilhas letais, ou investigar a tumba de um mago antigo, esquecido pelo tempo. Ele poderia se esgueirar até um castelo para espionar o inimigo ou enfrentar o toque dilacerador de almas de um morto-vivo terrível. Tudo é possível num jogo de DUNGEONS & DRAGONS e o seu personagem pode fazer qualquer coisa que você imaginar.

COMO JOGAR D&D

O sistema de regras de DUNGEONS & DRAGONS utiliza uma mecânica básica para resolver a maior parte das ações dentro de uma aventura. Ela mantém o jogo rápido e bastante intuitivo.

A Mecânica Básica: Sempre que seu personagem tentar realizar uma ação que tenha chance de fracassar, você jogará um dado de vinte faces (d20). Para saber se o seu personagem obteve sucesso na tarefa (atacar um monstro ou usar uma perícia, por exemplo), faça o seguinte:

- Jogue 1d20.
- Adicione ou subtraia todos os modificadores relevantes.
- Compare o resultado com o número alvo.

Se o resultado igualar ou superar o número alvo (definido pelo Mestre ou pelas regras), seu personagem obteve sucesso. Quando o resultado for menor, então o personagem fracassou.

AS REGRAS

Importante: Você não precisa decorar esse livro inteiro para começar a jogar. Depois de compreender o básico, comece uma aventura! Use este livro como referência durante o jogo. Quando estiver em dúvida, consulte as regras mais simples, continue jogando e divirta-se.

as versões antigas deste livro, assegure-se que esta revisão é uma prova de nossa dedicação continua ao aprimoramento de nossos produtos. Incluímos todas as erratas, os esclarecimentos sobre as regras e procuramos criar um sistema ainda melhor do que existia antes. Contudo, também nos certificamos que este é somente um aprimoramento do Sistema d20, e não se trata de uma nova edição do jogo. A edição revisada é compatível com todos os produtos existentes e eles podem ser usados com as novas regras com alguns pequenos ajustes.

Quais são as principais novidades do Livro do Jogador revisado? A quantidade de talentos e magias disponíveis aumentou e algumas habilidades novas foram adicionadas nas classes bárbaro, druida, monge, ranger e feiticeiro. O livro todo foi melhorado e refinado, em respeito as suas sugestões e para refletir com mais exatidão a forma como ele está sendo utilizado atualmente. Nós resumimos ou eliminamos algumas regras e ampliamos outras. Também revisamos todas as perícias e as magias.

Olhe com atenção e utilize o sistema em suas aventuras. Esperamos que você aprecie as alterações e revisões efetuadas.

Uma das seções do livro que você consultará frequentemente, pelo menos no inicio, é o glossário. Nele, você encontrará as definições dos termos que usamos nas regras e algumas informações adicionais, como os efeitos de determinadas condições sobre um personagem como o atordoamento, por exemplo). Caso encontre um termo que não conheça ou não esteja familiarizado e queira obter mais detailes, consulte o glossário (e, obviamente, também verifique o sumário).

O QUE É PRECISO PARA JOGAR?

Para jogar uma aventura de D&D, seu grupo precisará do seguinte:

- As versões revisadas do *LIVRO DO JOGADOR*, do *LIVRO DO MESTRE* e do *LIVRO DOS MONSTROS* (em geral, todos os jogadores desejam ter seus próprios exemplares dos livros).

- Uma cópia da planilha de personagem inclusa no final deste livro para cada jogador.

- Uma matriz de combate. O *LIVRO DO MESTRE* inclui uma.

- Algumas miniaturas para representar cada personagem e os monstros que eles enfrentam.

- Um conjunto de dados para cada jogador. Este conjunto inclui, no mínimo, um dado de quatro faces (d4), quatro dados de seis faces (d6), um dado de oito faces (d8), dois dados de dez faces (d10), um dado de doze faces (d12) e um dado de vinte faces (d20).

- Lápis, borracha, papel quadriculado e rascunhos para fazer anotações e marcar os locais que seus personagens vão explorar.

OS DADOS

As jogadas de dados aparecem como expressões do tipo “3d4+3”, que significa “jogue três dados de quatro faces e some 3 ao valor obtido” (que resultará em um numero entre 6 e 15). O primeiro número indicara quantos dados você deve jogar (somando seus resultados). O número imediatamente após o “d” determinará o tipo de dado a ser jogado. Os números seguintes são um modificador a ser somado ou subtraido do resultado obtido nos dados. Alguns exemplos:

1d8: Um dado de oito faces, que resulta em um número entre 1 e 8. Este é o dano causado por uma espada longa.

1d8+2: Um dado de oito faces mais 2, que resulta em um número entre 3 e 10. Um personagem com +2 de bônus de Força causa esta quantidade de dano usando uma espada longa.

2d4+2: Dois dados de quatro faces mais 2, que resulta em um número entre 4 e 10. Este é o dano que um mago de 3º nível causa quando conjura a magia *mísseis mágicos*.

1d%: O dado de porcentagem funciona de maneira um pouco diferente. Você deve obter um número entre 1 e 100 jogando dois dados de dez faces e cores diferentes. Um deles (escolhido antes da jogada) determinará a dezena e o outro será a unidade. Por exemplo, numa jogada em que os resultados sejam 7 e 1, o resultado final será 71. Dois zeros representam um 100. Alguns dados de dez faces possuem dezenas no lugar de unidades (00, 10, 20, etc.) enquanto outros indicam somente unidades (0, 1, 2, etc.). Nesse caso, a jogada resultaria em 70 e 1, que também seria 71, e 00 e 0, que indica um resultado 100.

Importante! Nem todas as ações exigem jogadas de dados. Elas são utilizadas principalmente em combate e outras situações dramáticas, quando o sucesso nunca é uma certeza absoluta.

O d20 é usado para determinar quando seu personagem obteve sucesso ou fracassou em suas tarefas. Os outros dados são usados para definir as consequências dessas ações.

Os jogadores devem lançar os dados abertamente, para que todos possam enxergar seus resultados. O Mestre pode realizar algumas jogadas em segredo, para criar suspense e conservar o mistério.

O QUE OS PERSONAGENS PODEM FAZER?

Um personagem pode fazer qualquer coisa que você imaginar, desde que isso esteja de acordo com a situação apresentada pelo Mestre. Dependendo da circunstância, o personagem seria capaz de ouvir atrás de uma porta, investigar uma determinada área, negociar com um comerciante, conversar com um aliado, saltar através de um fosso, caminhar, usar um equipamento ou atacar um inimigo.

Os personagens cumprem suas tarefas realizando testes de perícia e habilidade ou através de jogadas de ataque, sempre por meio da mecânica básica.

Testes de Perícia

Para realizar um teste de perícia, jogue 1d20 e adicione o modificador da perícia do seu personagem. Compare o resultado com a Classe de Dificuldade (CD) da tarefa.

O sucesso ou fracasso de um teste de perícia simples depende do resultado obtido, comparado com a CD determinada pelo Mestre ou pela descrição da perícia (consulte o Capítulo 4).

O sucesso ou fracasso de um teste resistido de perícia e determinado comparando o resultado obtido pelo personagem com o resultado obtido pelo adversário (outro personagem ou uma criatura/ que esteja resistindo à ação. O teste do ad-

versário pode utilizar a mesma perícia ou outra habilidade, conforme indicado na descrição de cada perícia.

Testes de Habilidade

Estes testes são usados quando um personagem não possui graduações numa determinada perícia e tenta realizar uma tarefa relacionada sem o treinamento adequado (entretanto, algumas perícias não podem ser usadas sem treinamento).

Os testes de habilidade também são usados quando nenhuma perícia se adapta à tarefa desejada.

Para realizar um teste de habilidade, jogue 1d20 e adicione o modificador da habilidade correspondente do seu personagem.

Jogadas de Ataque

Para atacar um inimigo, jogue 1d20 e adicione o bônus de ataque do seu personagem. Se o resultado igualar ou superar a Classe de Armadura (CA) do oponente, o ataque obteve sucesso.

Quando obtiver sucesso, jogue o dado indicado na descrição da arma utilizada pelo personagem para calcular o dano causado pelo ataque.

O dano causado reduz os pontos de vida (PV) do alvo. Quando os pontos de vida de um personagem ou criatura chegam a zero, ele cairá inconsciente e estará morrendo (consulte o Capítulo 8: Combate para obter mais detalhes).

Um sucesso decisivo inflige dano adicional. Sempre que você obtiver um 20 natural (um resultado 20 em 1d20) numa jogada de ataque, terá a chance de desferir um golpe fulminante. Jogue novamente para confirmar o sucesso decisivo. Caso esta segunda jogada de ataque obtenha sucesso, então o sucesso decisivo foi confirmado e seu personagem causará o dano adicional.

A RODADA DE COMBATE

O combate é dividido em rodadas. Cada rodada representa 6 segundos dentro do mundo de jogo, independente do tempo exigido para os jogadores e o Mestre resolvê-la. Uma batalha começa com os testes de Iniciativa, que definem a ordem de ação para o combate inteiro. Existem três tipos de ação: ações padrão, ações de movimento e ações de rodada completa. Numa única rodada, o personagem é capaz de realizar qualquer uma das quatro tarefas a seguir: executar uma ação padrão e depois uma ação de movimento; executar uma ação de movimento e depois uma ação padrão; executar duas ações de movimento ou realizar uma ação de rodada completa (detalhes no Capítulo 8).

A FUNÇÃO DOS JOGADORES

Como jogador, você usará este livro para criar e interpretar um personagem. Seu personagem é um aventureiro, integrante de uma equipe que explora regularmente masmorras e enfrenta monstros. A seção de jogo deve ocorrer num lugar onde iodos se sintam confortáveis e haja espaço para colocar a matriz de combate e as miniaturas, assim como realizar os testes com dados e comportar os livros e as planilhas de personagens.

O Mestre elabora e apresenta cada cena e descreve a ação. A sua função, como jogador, é decidir as preferências e gostos do seu personagem, sua relação com os outros aventureiros e interpretar essas escolhas. Você pode interpretar um paladino austero ou um ladino bem humorado, um bárbaro inconseqüente ou um mago cauteloso. Com o seu personagem em mente, reaja a cada situação conforme ela surge. Algumas vezes, o combate será necessário, mas outras situações podem ser resolvidas com magia, negociação ou usando as perícias adequadas.

Considere e planeje as reações do seu personagem. Você pode descrever a ação do seu aventureiro (“Tordek se aproxima da entrada e ataca o bugbear”) ou falar como seu personagem (“Eu me aproximo daquela passagem e golpeio o monstro com um ataque poderoso”). Qualquer um destes métodos é adequado e você pode alterá-lo conforme a situação.

D&D oferece uma experiência de intenção social e imaginativa. Seja criativo, audaz e leal ao seu personagem... Mas, acima de tudo, divirta-se!

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Para criar um personagem de 1º nível, consulte as tabelas dos Capítulos 1 a 5 e acompanhe as etapas a seguir. Você precisará de uma cópia da planilha de personagem, um lápis, papel para rascunho e quatro dados de seis faces.

CONVERSE COM SEU MESTRE

Valze o Mestre utilize regras específicas ou cenários de campanha diferentes das regras padrão. Também seria adequado perguntar aos demais jogadores quais personagens eles estão criando, para que o seu aventureiro se adapte melhor ao grupo.

DETERMINE OS VALORES DE HABILIDADE

Determine os seis valores de habilidade do seu personagem. Para descobrir os valores disponíveis, jogue quatro dados de seis faces, descarte o menor resultado e

INTRODUÇÃO

some os outros três. Anote os seis resultados em um rascunho.

ESCOLHA A CLASSE E A RAÇA

Selecione sua classe e sua raça ao mesmo tempo, pois algumas raças se adaptam melhor à determinadas classes. As classes (descritas no Capítulo 5) são: bárbaro, bardo, clérigo, druida, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino e ranger. Na descrição de cada uma das classes, existe uma seção denominada “Raças” que apresenta algumas sugestões úteis.

As raças (descritas no Capítulo 2) são: humano, anão, elfo, gnomos, halfling, meio-elfo e meio-orc.

Anote a classe e a raça selecionadas na planilha de personagem.

DISTRIBUA OS VALORES DE HABILIDADE

Agora que você escolheu a classe e a raça do seu personagem, pegue os valores de habilidade que você obteve anteriormente e distribua-os entre as seis habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Ajuste estes valores de acordo com sua raça, conforme indicado na Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade.

Procure designar os valores mais elevados para as habilidades mais importantes da classe selecionada. Na descrição de cada classe, a seção “Habilidades” indica as escolhas mais adequadas.

Para cada valor de habilidade obtido, anote os modificadores de habilidade do personagem, indicados na Tabela 11 Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais. Os modificadores de habilidade afetam diversas jogadas e testes no decorrer do jogo, incluindo jogadas de ataque, dano, testes de perícia e testes de resistência.

Anote os valores de habilidade, ajustados conforme a raça, assim como seus modificadores, na planilha de personagem.

CONSULTE O CONJUNTO INICIAL

Existe pelo menos um conjunto inicial no final das descrições de cada classe. Analise o conjunto inicial da classe que você selecionou. Ele oferece uma maneira rápida de completar as próximas etapas da criação de personagem. Caso você aprecie os talentos, perícias e equipamentos indicados no conjunto, registe estas informações na sua planilha de personagem. Caso contrário, utilize-as como um guia para realizar suas próprias escolhas.

ANOTE AS CARACTERÍSTICAS RACIAIS E DE CLASSE

A classe e a raça do seu personagem fornecem algumas características especiais. A maioria é automática, mas algumas envolvem escolhas e planejamento relacionado com as etapas subseqüentes da criação do personagem. Consulte as próximas etapas e volte ao processo de criação conforme desejar para decidir.

ESCOLHA AS PERÍCIAS

A classe e o modificador de Inteligência do seu personagem definem a quantidade de pontos de perícia disponíveis para adquirir suas perícias.

As perícias são medidas em graduações. Cada graduação adiciona +1 nos testes daquela perícia.

No 1º nível, você poderá adquirir no máximo 4 graduações para cada perícia da classe do seu personagem (relacionadas na lista de perícias da classe escolhida) gastando 4 pontos de perícia, ou 2 graduações numa perícia de outra classe (que não esteja relacionada na lista de perícias da classe do seu personagem) também gastando 4 pontos. Você terá mais graduações comprando as perícias da classe do personagem.

Para escolher perícias com mais rapidez, gaste 4 pontos de perícia (o máximo no 1º nível) em cada uma das perícias selecionadas, conforme sugerido nos conjuntos iniciais.

Depois de escolher suas perícias, determine o modificador final de cada uma delas. Para fazê-lo, adicione as graduações adquiridas, o modificador da habilidade chave associada à perícia e o modificador racial (se houver) e anote o total na sua planilha de personagem.

A Tabela 4-2: Perícias apresenta todas as perícias do jogo, assim como as classes as quais elas pertencem.

ESCOLHA UM TALENTO

Todos os personagens de 1º nível iniciam o jogo com um talento. A Tabela 5-I: Talentos indica todos os talentos disponíveis, seus pré-requisitos (se houver) e uma breve descrição de cada um.

CONSULTE A DESCRIÇÃO

Consulte o Capítulo 6: Descrição. Ele ajudará a detalhar melhor o seu personagem. É possível concluir essa etapa agora ou posteriormente.

SELECIONE O EQUIPAMENTO

Utilize o equipamento do conjunto inicial da sua classe ou determine aleatoriamente sua quantidade de recursos iniciais e adquira seu próprio equipamento em separado, usando as informações do Capítulo 8: Equipamento.

ANOTE OS MODIFICADORES DE COMBATE

Determine as estatísticas de combate e anote-as na sua planilha de personagem.

Pontos de Vida: Seus pontos de vida (PV) determinam quantos ferimentos seu personagem suporta antes de perecer. No 1º nível, os magos e feiticeiros possuem 4 PV; os ladinos e bardos têm 6 PV; os clérigos, druidas, monges e rangers possuem 8 PV; os guerreiros e paladinos têm 10 PV e os bárbaros começam com 12 PV. Além desse valor fixo, adicione o modificador de Constituição do personagem ao total de pontos de vida.

Classe de Armadura: A Classe de Armadura (CA) determina a dificuldade para atingir seu personagem com um ataque. Adicione os seguintes valores para calcular sua CA: 10 + bônus de armadura + bônus de escudo + bônus de tamanho + modificador de Destreza do personagem.

Iniciativa: O modificador de Iniciativa do seu personagem equivale ao seu modificador de Destreza. O talento Iniciativa Aprimorada concede um modificador adicional, caso você o selecione.

Bônus de Ataque: A classe do personagem determina seu bônus base de ataque. Para calcular o bônus de ataque corporal, utilizado durante combates próximos, adicione o modificador de Força ao bônus base de ataque do personagem. Para calcular o bônus de ataque à distância, utilizado para atingir os adversários de longe, adicione o modificador de Destreza ao bônus base de ataque. O tamanho do personagem afeta o modificador de ataque final.

Testes de Resistência: A classe do personagem determina seus bônus base de resistência. Adicione o modificador de Constituição em Fortitude, o modificador de Destreza em Reflexos e o modificador de Sabedoria em Vontade.

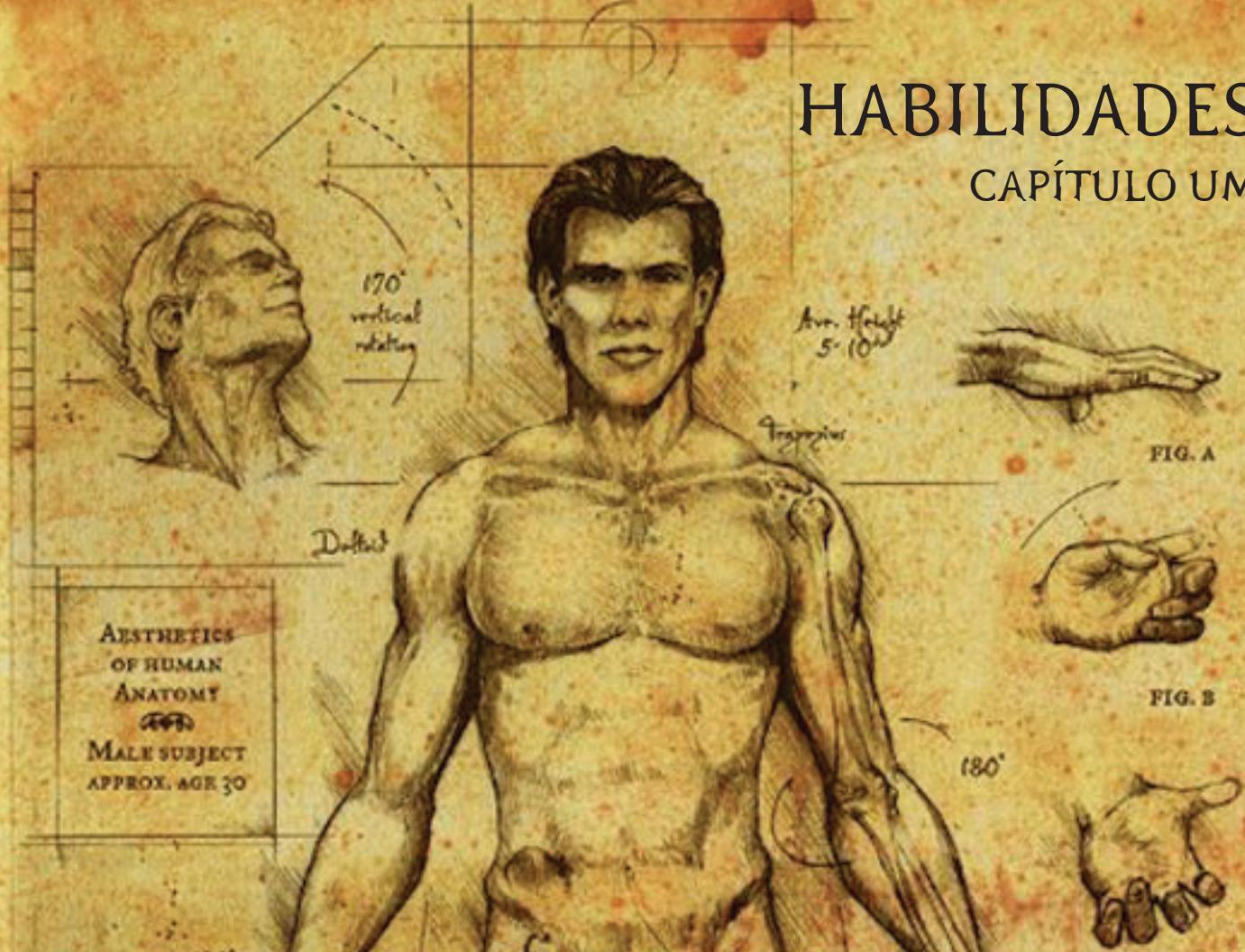
DETALHES, DETALHES, DETALHES

Agora, escolha o nome do seu personagem, seu sexo, selecione uma tendência, defina a idade, altura, peso e a aparência geral e assim por diante. O Capítulo 6: Descrição, contém sugestões para auxiliá-lo nessa etapa.

Não é preciso desenvolver todo o seu personagem de imediato. Com a permissão do Mestre, sempre será possível adicionar ou alterar alguns detalhes no decorrer do jogo para adaptar o personagem ao seu gosto.

HABILIDADES

CAPÍTULO UM



Basicamente, quaisquer testes realizados pelo jogador serão modificados segundo as habilidades do seu personagem. Um guerreiro resistente teria mais chances de sobreviver ao veneno do ferrão de uma wyvern. Um ladino observador seria capaz de notar um bando de bugbear se aproximando pela retaguarda. Um bárbaro estúpido teria menos chances de descobrir as passagens secretas que conduzem até uma câmara secreta repleta de tesouros. Os valores de habilidades do personagem indicam os seus modificadores para essas jogadas.

Seu personagem tem seis habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Sempre que ele possuir um valor acima da média nessas habilidades, receberá benefícios em determinadas jogadas e testes, caso contrário (valores abaixo da média), sofrerá algumas desvantagens. Durante a criação do personagem, o jogador utilizará dados de seis faces para determinar aleatoriamente os valores disponíveis para as habilidades, então distribuirá os resultados como desejar, e finalmente aumentará ou reduzirá esses valores de acordo com a raça que escolheu. Mais tarde, o jogador poderá aumentar estas habilidades conforme seu personagem adquire experiência.

VALORES DE HABILIDADES

Para definir um valor de habilidade para seu personagem, jogue quatro dados de seis faces (4d6). Descarte o menor resultado e some os outros três.

Isso resultará em um valor entre 3 (horrível) e 18 (estupendo). Os valores médios das habilidades de um camponês padrão variam entre 10 e 11, mas seu personagem não é um indivíduo qualquer. Os valores mais comuns para os personagens dos jogadores (PJ) são 12 e 13, o que significa que os personagens dos jogadores estão acima da média.

Essa jogada deve ser realizada seis vezes; anote os resultados em um rascunho. Depois que obtiver os seis valores, distribua-os conforme desejar entre as habilidades do personagem. Nessa etapa, é melhor você determinar o tipo de indivíduo que seu personagem será, incluindo sua raça e classe, de forma a distribuir estes valores da maneira mais adequada possível. Lembre-se que qualquer raça exceto os humanos e os meio-elfos, gera alterações em alguns desses valores.

MODIFICADORES DE HABILIDADE

Depois das alterações relacionadas com a raça, cada habilidade terá um modificador final que varia entre -5 e +5. A Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais indica os modificadores para cada habilidade conforme seu

valor, além das magias adicionais disponíveis aos personagens que sejam capazes de lançar magias – os conjuradores.

O modificador é um número aplicado na jogada de dados quando seu personagem tenta realizar alguma tarefa relacionada com aquela habilidade. Por exemplo, você adiciona ou subtrai o modificador de Força na jogada realizada para atingir um monstro com uma espada. Os modificadores também se aplicam a alguns valores que não estão diretamente relacionados com as jogadas de dados – por exemplo, seu modificador de Destreza é somado ou subtraído do valor de sua Classe de Armadura (CA). Um modificador positivo é chamado de bônus e um negativo de penalidade.

HABILIDADES E CONJURADORES

A habilidade relacionada com as magias de seu personagem (caso ele seja um conjurador) varia conforme sua classe: Inteligência para os magos; Sabedoria para os clérigos, druidas, paladinos e rangers ou Carisma para os bardos e feiticeiros. Além de um valor elevado na habilidade pertinente, é necessário que o personagem alcance um nível de experiência mínimo para conjurar as magias de um determinado nível (consulte as descrições das classes no Capítulo 3 para obter mais detalhes). Por exemplo, a maga Mialee tem Inteligência 15, logo ela é perspicaz o suficiente para adquirir uma magia adicional de 1º nível e uma de 2º nível: contudo, ela não poderá utilizar a magia adicional do 2º nível até alcançar o 3º nível de experiência, o mínimo exigido para que os magos conjurem efeitos mágicos de 2º nível.

Caso o personagem tenha um valor igual ou inferior a 9 na habilidade relacionada às magias da sua classe, não poderá conjurar os efeitos que dependem dessa habilidade. Por exemplo, se a Inteligência de Mialee fosse reduzida para 9 devido a um veneno que afeta seu intelecto, ela não seria capaz de conjurar nenhum tipo de magia até se recuperar.

JOGANDO NOVAMENTE

Caso os valores de habilidade do personagem sejam muito baixos, é possível descartá-los e determinar todos novamente. Esses valores são considerados muito baixos quando a soma de seus modificadores é igual ou inferior a 0 (antes de aplicar os ajustes raciais) ou quando seu valor mais elevado é igual a 13 ou menos.

AS HABILIDADES

Cada habilidade descreve um aspecto do seu personagem e afeta determinadas ações.

CAPÍTULO 1: HABILIDADES

TABELA 1-1: MODIFICADORES DE HABILIDADE E MAGIAS ADICIONAIS

Valor	Modificador	0	Magias Adicionais (conforme o Nível de Magia)								
			1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1	-5										
2-3	-4										
4-5	-3										
6-7	-2										
8-9	-1										
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3
etc...											

A descrição de cada habilidade inclui uma relação de raças e criaturas, juntamente com seu valor médio naquela habilidade (nem todas as criaturas possuem um valor em todas as habilidades, como você notará nas tabelas a seguir). Esses valores consideram um membro adulto e comum da raça ou espécie, como um anão coletor de impostos, um halfling comerciante ou um gnoll caçador. É provável que um aventureiro (um anão guerreiro ou um gnoll ranger) tenha valores mais elevados, pelo menos nas habilidades mais importantes para sua classe. Além disso, lembre-se que os personagens dos jogadores sempre estão acima da média.

FORÇA (FOR)

A Força representa o potencial físico e a musculatura do personagem. Essa habilidade é muito importante para os guerreiros, bárbaros, paladinos, rangers e monges, porque é essencial para as vitórias em combate.

- O personagem aplica o modificador de Força em:
- Jogadas de ataque corporal.
- Jogadas de dano com uma arma branca ou de arremesso (incluindo afunda). Exceções: os ataques realizados com a mão inábil recebem apenas metade do modificador de Força, enquanto os ataques realizados com as duas mãos recebem 1,5 vezes esse modificador. As penalidades de Força (mas não os bônus) sempre são aplicadas às jogadas de ataque realizadas com arcos, exceto arcos compostos.
- Testes de Escalar, Natação e Saltar. A Força é a habilidade chave destas perícias.
- Testes de Força (para derrubar portas e tarefas similares).

TABELA 1-2: VALORES MÉDIOS DE FORÇA

Exemplo de Raça ou Criatura	Força Média	Modificador Médio
Allip, sombra ou fogo fátuos	-	-
Arconte luminar, morcego, sapo	1	-5
Enxame de ratos	2	-4
Stirge, macaco, aranha monstruosa Miúda	3	-4
Grig, centopéia monstruosa Pequena	4-5	-3
Falcão, cocatriz, pixie	6-7	-2
Quasit, texugo	8-9	-1
Humano, beholder, rato atros	10-11	0
Ilitide, cão pônei, carníval	12-13	+1
Gnoll, texugo atroz, babuíno, arraia	14-15	+2
Pudim negro, constritor, tubarão Grande	16-17	+3
Centauro, pantera deslocadora, minotauro	18-19	+4
Gorila, ogro, golem de carne, gorgon	20-21	+5
Gigante do fogo, triceratops, elefante	30-31	+10
Dragão dourado grande ancião	46-47	+18

DESTREZA (DES)

A Destreza indica a coordenação motora, a agilidade, os reflexos e o equilíbrio do personagem. Esta é a habilidade mais importante para os ladrões, mas também é muito valorizada por qualquer personagem que utilize armaduras leves ou médias (bárbaros e rangers) ou nenhuma armadura (monges, magos e feiticeiros) e todos que desejam ser habilidosos com arcos, bestas e outras armas de combate à distância.

O personagem aplica o modificador de Destreza em:

- Jogadas de ataque à distância, incluindo ataques desferidos com arcos, bestas, machados de arremesso e outras armas de disparo ou arremesso.
- Classe de Armadura (CA) sempre que o personagem for capaz de reagir a um ataque.
- Testes de resistência de Reflexos, para evitar *bolas de fogo* e outros ataques dos quais é possível escapar se movendo com rapidez.
- Testes de Abrir Fechaduras, Acrobacia, Arte da Fuga, Cavalgar, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Usar Cordas. A Destreza é a habilidade chave destas perícias.

TABELA 1-3: VALORES MÉDIOS DE DESTREZA

Exemplo de Raça ou Criatura	Destreza Média	Modificador Médio
Fungo guardião (fungo)	-	-
Cubo gelatinoso (limo)	1	-5
Objeto animado Colossal	4-5	-3
Verme púrpura, ogro zumbi	6-7	-2
Ogro, basilisco, gigante do fogo, tendrículos	8-9	-1
Humano, tritão, javali, vaga-lume gigante	10-11	0
Bugbear, lamasu, robogoblin	12-13	+1
Pantera deslocador, hieraco-esfinge	14-15	+2
Cão teleportador, aparição, leão, polvo	16-17	+3
Deva astral (anjo), salteador etéreo	18-19	+4
Gavião-seta, diabo ósseo	20-21	+5
Elemental do ar ancião	32-33	+11

CONSTITUIÇÃO (CON)

A Constituição representa a saúde e a resistência do personagem. O modificador de Constituição altera a quantidade de pontos de vida dos seres vivos, logo é importante para todas as classes.

O personagem aplica o modificador de Constituição em:

- Cada Dado de Vida (embora uma penalidade nunca possa reduzir a jogada de qualquer Dado de Vida abaixo de 1 – ou seja, o personagem sempre adquire, no mínimo, 1 ponto de vida a cada nível de experiência).

CAPÍTULO 1: HABILIDADES

- Testes de resistência de Fortitude, para resistir a venenos e ameaças similares.
- Testes de Concentração. A Constituição é a habilidade chave desta perícia, essencial para os conjuradores de magia.

Quando a Constituição de um personagem é alterada a ponto de elevar ou reduzir seu modificador, os pontos de vida também aumentam ou diminuem apropriadamente.

TABELA 1-4: VALORES MÉDIOS DE CONSTITUIÇÃO

Exemplo de Raça ou Criatura	Constituição	Modificador
	Média	Médio
Carniçal, múmia, sombra	-	-
Enxame de centopéias ou gafanhotos	8-9	-1
Humano, diabrete, arminho atroz, grick	10-11	0
Monstro da ferrugem, medusa, otyugh, ninfa	12-13	+1
Cavalo leve, povo do mar, troglodita	14-15	+2
Tigre, quimera, vinha assassina	16-17	+3
Urso polar, gárgula, tríbulo brutal	18-19	+4
Elefante, abolete, tiranossauro	20-21	+5
O Tarrasque	35	+12

INTELIGÊNCIA (INT)

A Inteligência determina a facilidade que seu personagem tem para aprender e raciocinar. Essa habilidade é importante para os magos, pois afeta a quantidade de magias que eles são capazes de conjurar, a dificuldade para resistir às suas magias e o nível máximo desses efeitos. Também é essencial para todos os personagens que desejam uma ampla variedade de perícias.

O personagem aplica o modificador de Inteligência em:

- Quantidade de idiomas que conhece no início do jogo.
- Quantidade de pontos de perícia adquiridos a cada nível (mas o personagem sempre receberá, no mínimo, 1 ponto de perícia por nível de experiência).
- Testes de Avaliação, Conhecimento, Decifrar Escrita, Falsificação, Identificar Magia, Ofícios, Operar Mecanismo e Procurar. A Inteligência é a habilidade chave destas perícias.

Os magos adquirem magias adicionais com base em seu valor de Inteligência. O valor mínimo de Inteligência para um mago conjurar magias arcanares equivale a 10 + nível da magia.

Os animais têm Inteligência 1 ou 2. As criaturas que tenham consciência humanóide possuem Inteligência 3, no mínimo.

TABELA 1-5: VALORES MÉDIOS DE INTELIGÊNCIA

Exemplo de Raça ou Criatura	Inteligência	Modificador
	Média	Médio
Zumbi, golem, gosma ocre	-	-
Verme de carniça, verme púrpura, camelo	1	-5
Tigre, hidra, cão, cavalo	2	-4
Dilacerador cinzento, tendrículos, rast	3	-4
Otyugh, grifo, pantera deslocadora	4-5	-3
Troll, cão infernal, ogro, yrthak	6-7	-2
Troglodita, centauro, gnoll	8-9	-1
Humano, bugbear, inumano, bruxa da noite	10-11	0
Tartaruga-dragão, gigante das nuvens, lamia	12-13	+1
Caçador invisível, aparição, fogo fátnuo	14-15	+2
Beholder, súculo, arconte mensageiro	16-17	+3
Ilitide, slaad da morte, vulto alado	18-19	+4
Kraken, titã, rastejador noturno	20-21	+5
Dragão dourado grande ancião	32-33	+11

SABEDORIA (SAB)

A Sabedoria representa a força de vontade, bom senso, percepção e intuição de um personagem. Enquanto a Inteligência representa a habilidade de analisar informações, a Sabedoria está vinculada à consciência e a atenção do personagem em relação ao seu ambiente. Um “professor distraído” possui Inteligência elevada e Sabedoria baixa. Uma pessoa simplista (Inteligência baixa) poderia ter uma excelente intuição (Sabedoria elevada). A Sabedoria é uma habilidade importante para os clérigos e druidas, e muito valorizada pelos paladinos e rangers. Se você deseja que seu personagem tenha sentidos aguçados, selecione um valor alto de Sabedoria. Todas as criaturas têm um valor de Sabedoria.

O personagem aplica o modificador de Sabedoria em:

- Testes de resistência de Vontade (para resistir a feitiços e outras magias).
- Testes de Cura, Observar, Ouvir, Profissão, Sentir Motivação e Sobrevivência.

A Sabedoria é a habilidade chave destas perícias.

Os clérigos, druidas, paladinos e rangers adquirem magias adicionais com base em seu valor de Sabedoria. O valor mínimo de Sabedoria para um clérigo, druida, paladino ou ranger conjurar magias divinas equivale a 10 + nível da magia.

TABELA 1-6: VALORES MÉDIOS DE SABEDORIA

Exemplo de Raça ou Criatura	Sabedoria Média	Modificador Médio
Cubo gelatinoso (limo), objeto animado	1	-5
Fungo guardião (fungo)	2	-4
Slaad vermelho, githyanki	6-7	-2
Verme púrpura, grimlock, troll	8-9	-1
Humano, povo lagarto, fungo fantasma	10-11	0
Urso-coruja, hiena, sombra, remorhaz	12-13	+1
Aparição, coruja, louva-a-deus gigante	14-15	+2
Devorador, lilend, andro-esfinge	16-17	+3
Couatl, erinyes (diabo), naga guardião	18-19	+4
Unicórnio, gigante da tempestade	20-21	+5
Dragão dourado grande ancião	32-33	+11

CARISMA (CAR)

O Carisma representa a força do caráter, capacidade de persuasão, magnetismo pessoal, liderança, habilidade de influenciar os outros e a beleza física de um personagem. Essa habilidade representa a força da sua personalidade, não apenas como ele é visto pelos demais em um cenário social específico. O Carisma é importante para os paladinos, feiticeiros e bardos, mas também é valorizado pelos clérigos, pois afeta sua habilidade de expulsar mortos-vivos. Todas as criaturas têm um valor de Carisma. O personagem aplica o modificador de Carisma em:

• Testes de Adestrar Animais, Atuação, Blefar, Diplomacia, Disfarce, Intimidação, Obter Informação e Usar Instrumento Mágico. O Carisma é a habilidade chave destas perícias.

- Testes que representam uma tentativa de influenciar outras pessoas.
- Testes de expulsão dos clérigos e paladinos para afugentar zumbis, vampiros e outros mortos-vivos.

Os feiticeiros e os bardos adquirem magias adicionais com base em seu valor de Carisma. O valor mínimo de Carisma necessário para um feiticeiro ou bardo conjurar magias equivale a 10 + nível da magia.

TABELA 1-7: VALORES MÉDIOS DE FORÇA

Exemplo de Raça ou Criatura	Carisma Média	Modificador Médio
Zumbi, golem, fungo guardião (fungo)	1	-5
Aranha, crocodilo, lagarto, rinoceronte	2	-4
Tendrículos, polvo	3	-4
Rato atroz, arminho, chuul, jumento	4-5	-3
Texugo, troll, vaga-lume gigante, urso	6-7	-2
Gnoll, javali atroz, mantícora, gorgon	8-9	-1
Humano, carcaju, dretch (demônio)	10-11	0
Ente, estrangulador, doppelganger, bruxa da noite	12-13	+1
Gigante da tempestade, barguest, medusa	14-15	+2
Ogro mago, pixie, harpia, achaierai	16-17	+3
Barguest superior, nixie	18-19	+4
Deva astral (anjo), kraken	20-21	+5
Dragão dourado grande ancião	32-33	+11

EXEMPLO DE GERAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DOS VALORES DAS HABILIDADES

Marco Aurélio deseja criar um novo personagem. Ele joga quatro dados de seis faces (4d6) e obtém os resultados 5, 4, 4 e 1. Descartando o valor mais baixo (1), ele anota a soma dos outros resultados em um rascunho: 13. Ele repete este processo mais cinco vezes e consegue os seguintes valores: 13, 10, 15, 12, 8 e 14. Marco decidiu que jogará com um guerreiro anão forte e resistente. Agora, ele precisa distribuir seus valores de habilidade.

A Força recebe o maior valor (15). O personagem terá + 2 de bônus de Força, que servirão muito bem durante os combates.

O segundo melhor resultado é designado para Constituição (14). O ajuste de +2 da Constituição concedido pela raça (veja a Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade) aumenta o valor de Constituição para 16, resultando em + 3 de bônus. Isso concederá mais pontos de vida e elevará os testes de resistência de Fortitude do guerreiro anão.

CAPÍTULO 1: HABILIDADES

Marco Aurélio designa seu pior valor (8) para o Carisma. O ajuste racial de -2 dos anões (consulte a Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade) reduz o valor de Carisma para 6, resultando em um modificador final de -2 para a habilidade.

Ainda restam dois valores acima da média para distribuir (13 e 12), além de um valor médio (10). O 13 é designado para a Destreza (+1 de bônus), que ajudará nos ataques com armas de combate à distância do guerreiro e nos seus testes de resistência de Reflexos (Marco também pensa no futuro do personagem). Destreza 13 qualifica o anão para o talento Esquiva – consulte a Tabela 5-1: Talentos).

A Sabedoria do guerreiro será 12 (+1 de bônus). Esse bônus de Sabedoria afetará suas perícias de percepção, como Observar e Ouvir (veja a Tabela 4-3: Perícias), além dos testes de resistência de Vontade.

A Inteligência fica com o último resultado, 10 (sem bônus ou penalidade). Uma Inteligência média não é algo ruim para um guerreiro.

Agora, Marco anota a raça, a classe, os valores de habilidade (assim como seus modificadores) na planilha de personagem.

MUDANDO OS VALORES DE HABILIDADES

Os valores iniciais das habilidades de seu personagem podem ser alterados com o tempo. Esses valores não têm limites máximos.

As situações que fornecem ou permitem alterações aos valores de habilidade incluem:

- Adicione 1 ponto em uma única habilidade (selecionada pelo jogador) quando o personagem alcançar o 4º nível e a cada 4 níveis subsequentes (8º, 12º, 16º e 20º nível).
- Muitas magias e efeitos mágicos alteram temporariamente os valores de habilidade. A magia *raio de enfraquecimento* reduz a Força de uma criatura, enquanto a magia *fórmula do touro* aumenta esse valor. Algumas vezes, um efeito atrapalha um personagem a ponto de reduzir seu valor numa habilidade. Por exemplo, uma criatura aprisionada pela magia *constrição* reage como se o seu valor de Destreza fosse 4 pontos inferior ao valor real.
- Diversos itens mágicos aumentam os valores das habilidades enquanto o personagem estiver usando-os. Por exemplo, as *luvas da Destreza* elevam o valor de Destreza do usuário (os itens mágicos são descritos no *LIVRO DO MESTRE*). Observe que um item mágico não é capaz de adicionar mais de 6 pontos a qualquer habilidade.
- Alguns itens mágicos raros podem aumentar uma habilidade de forma permanente, assim como a magia *desejo*. Esse aumento é chamado de bônus inerente. Um valor de habilidade não pode receber um bônus inerente superior a +5.
- Os venenos, as doenças e outros efeitos podem reduzir temporariamente uma habilidade (dano de habilidade temporário). Os pontos de habilidade perdidos desse modo são recuperados à razão de 1 ponto por dia em cada habilidade afetada.
- Certos efeitos eliminam os pontos de habilidade, resultando em reduções permanentes (dano de habilidade permanente). Os pontos perdidos dessa forma não são recuperados naturalmente, mas podem ser recuperados com a ajuda de magias como *restauração*.
- Conforme um personagem envelhece, alguns valores de habilidade aumentam e outros diminuem. Consulte a Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento.

Quando um valor de habilidade é alterado, quaisquer características associadas a ele também são ajustadas de forma apropriada. Por exemplo, quando Mialee se torna uma maga de 4º nível, ela decide aumentar seu valor de Inteligência para 16. Em função disso, ela recebe uma magia adicional de 3º nível (que poderá usar a partir do 5º nível de mago, quando for capaz de conjurar magias de 3º nível) e sua quantidade de pontos de perícia a cada nível também aumenta de 4 para 5 (2 pela classe, mais 3 devido ao seu bônus de Inteligência). Como um personagem de 4º nível, ela receberá os novos pontos de perícia imediatamente depois de aumentar sua Inteligência; portanto, ela adquire 5 pontos quando se torna uma maga de 4º

nível. Ela não recebe pontos de perícia retroativos aos seus níveis anteriores (ou seja, os pontos que ela teria recebido se tivesse um valor de Inteligência 16 desde o 1º nível).

INTELIGÊNCIA, SABEDORIA E CARISMA

É possível utilizar os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma de seu personagem para guiá-lo durante sua interpretação. A seguir, incluímos alguns exemplos (apenas sugestões) sobre o que esses valores significam no jogo.

Um personagem esperto (com valor de Inteligência elevado) é curioso, perspicaz e costuma utilizar palavras difíceis. Um personagem com Inteligência elevada e Sabedoria baixa seria esperto, mas distraído, ou teria muitos conhecimentos e nenhum bom senso. Um personagem com Inteligência elevada e um Carisma baixo seria um estudioso recluso ou um sabichão. Um personagem esperto, mas sem Sabedoria e Carisma, se atrapalha com muita freqüência.

Um personagem com Inteligência baixa pronuncia as palavras erroneamente, se expressa mal, tem dificuldade para seguir instruções e não entende as piadas.

Um personagem com Sabedoria elevada seria sensível, sereno, harmonioso, alerta ou concentrado. Um personagem com Sabedoria elevada e Inteligência

baixa seria atento, mas teria um raciocínio simplório. A Sabedoria elevada, combinada a um Carisma baixo, indica que o personagem é sagaz o bastante para falar com cautela e poderia se tornar um conselheiro (ou um “poder nos bastidores”), em vez de um líder. Um personagem sábio, mas sem Inteligência e Carisma, é grosseiro e deselegante.

Um personagem com Sabedoria baixa seria rude, imprudente, irresponsável ou “alienado”.

Um personagem com Carisma elevado seria atraente, impressionante, de caráter marcante e confiante. Um personagem com Carisma elevado e Inteligência baixa poderia atuar com um sábio, até encontrar um especialista legítimo. Um personagem carismático com uma Sabedoria baixa seria popular, mas não saberia distinguir seus verdadeiros amigos dos impostores. Um personagem carismático com Inteligência e Sabedoria baixas seria superficial e indiferente com as emoções alheias.

Um personagem com Carisma baixo seria reservado, emburrado, rude, submisso ou simplesmente muito comum.

RAÇAS

CAPÍTULO DOIS



As florestas élficas abrigam os lares dos elfos e seus aliados. Não se encontram muitos anões ou meio-orcs vivendo nesses locais. Por outro lado, os elfos, humanos, halflings e meio-orcs são difíceis de serem encontrados nas fortalezas subterrâneas dos anões. Embora existam raças inumanas (anões, elfos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e halflings) vivendo nas grandes cidades – atraídos pela possibilidade de enriquecer e acumular poder – a maior parte dos habitantes desses lugares é humana.

ESCOLHENDO UMA RAÇA

Depois de obter os valores das habilidades, mas antes de anotá-los na planilha, escolha a raça do seu personagem. Juntamente com a escolha da raça, seria adequado determinar a classe do personagem, pois a raça afetará seu desenvolvimento posterior. Assim que selecionar a classe e a raça, distribua os valores das habilidades, ajuste-os de acordo com as características raciais e prossiga com a criação do personagem.

É possível interpretar personagens de qualquer raça e classe, mas algumas raças são mais eficientes quando seguem determinadas carreiras. Os halflings, por exemplo, podem se tornar guerreiros, mas sua baixa estatura e suas habilidades especiais lhes possibilitam se transformar em ladrões muito competentes.

A raça do personagem oferece várias sugestões sobre o tipo de indivíduo que ele é, suas opiniões acerca das outras raças e suas motivações. Entretanto, lembre-se que as descrições das raças se aplicam à maioria dos integrantes daquela espécie. Em todas as raças, existem indivíduos diferentes da massa e o seu personagem pode ser um deles. Não permita que a descrição da raça impeça o Jogador de interpretar seu personagem conforme desejar.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS

A raça do personagem determina algumas de suas características.

AJUSTES DE HABILIDADE

Os ajustes das habilidades para cada raça podem ser encontrados na Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade; esses modificadores devem ser aplicados aos valores de habilidade do seu personagem. Não existem restrições para esses ajustes, mesmo que elevem uma habilidade acima de 18 ou a reduzam abaixo de 3, com exceção do valor de Inteligência, que não pode ser inferior a 3 para os personagens. Caso um meio-orc tenha sua Inteligência ajustada para 1 ou 2, altere-a para 3.

Por exemplo, Lidda, uma halfling, tem +2 de bônus racial no seu valor de Destreza e -2 de penalidade racial no seu valor de Força. Sabendo disso, seu jogador designa o melhor resultado obtido (15) para a Destreza, elevando-a para 17. Ele não deseja uma penalidade de Força, então atribui um valor acima da média (12) para a Força. Esse valor será reduzido para 10, o que não fornece bônus, nem causa penalidade.

CLASSE FAVORECIDA

A classe favorecida de cada raça é apresentada na Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade. A classe favorecida de um personagem não deve ser considerada quando o Mestre determinar as penalidades de XP devido a multiclasse. Por exemplo, como uma halfling ladina, Lidda seria capaz de adquirir outra classe no decorrer do jogo (tornando-se um personagem multiclasse), sem sofrer uma penalidade de XP, pois a classe favorecida dos halflings é ladino.

TABELA 2-1: AJUSTES RACIAIS DE HABILIDADE

Raça	Ajuste de Habilidade	Classe Favorecida
Humano	Nenhum	Qualquer uma
Anão	+2 Constituição, -2 Carisma	Guerreiro
Elfo	+2 Destreza, -2 Constituição	Mago
Gnomo	+2 Constituição, -2 Força	Bardo
Meio-elfo	Nenhum	Qualquer uma
Meio-orc	+2 Força, +2 Inteligência, -2 Carisma	Bárbaro
Halfling	+2 Destreza, -2 Força	Ladino

A Inteligência inicial de um meio-orc sempre será no mínimo 3. Caso esse ajuste reduza o valor da Inteligência do personagem para 1 ou 2, altere-o para 3.

RAÇAS E IDIOMAS

Em uma grande cidade, é possível ouvir uma enorme variedade de idiomas. Os anões discutem preços de gemas em Anão, os sábios elfos debatem em Élfico e os sacerdotes fazem suas preces em Celestial. Contudo, o idioma mais ouvido é o Comum, uma língua partilhada por todos que integram a cultura geral. Uma vez que muitos idiomas são utilizados, é fácil para as pessoas aprenderem linguagens estrangeiras; dessa forma, os aventureiros quase sempre falam diversos idiomas.

Todos os personagens sabem falar o idioma Comum. Um anão, elfo, gnomo, meio-elfo, meio-orc ou halfling também conhecem a língua correspondente à sua raça. Um personagem inteligente (que tenha um bônus de Inteligência no 1º nível) também aprendeu outros idiomas: um para cada ponto de bônus de Inteligência

CAPÍTULO 2: RACAS



como personagem inicial. Os idiomas adicionais do personagem (se houver) devem ser selecionados da relação apresentada na descrição da sua raça, mais adiante nesse capítulo.

Ler e Escrever: Todos os personagens, exceto os bárbaros, sabem ler e escrever em todos os idiomas que conheçam. Um bárbaro analfabeto seria capaz de aprender a ler e escrever gastando pontos de perícia; veja Analfabetismo.

Idiomas Relacionados com a Classe: Os clérigos, druidas e magos podem escolher determinados idiomas adicionais que não constam na descrição de sua raça. Esses idiomas são:

Clérigo: Abissal, Celestial, Infernal.

Druida: Silvestre.

Mago: Dracônico.

HUMANOS

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

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

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

Relações: Os humanos se relacionam com os membros das outras raças tão facilmente quanto se misturam entre si. Entre as raças inumanas, eles são conhecidos como “os segundos melhores amigos de todo mundo”. Os humanos desempenham o papel de embaixadores, diplomatas, magistrados, mercadores e empregados de todos os tipos.

Tendência: Os humanos não seguem nenhuma tendência em particular, nem mesmo a neutralidade. Entre eles, é possível encontrar os melhores e os piores indivíduos do mundo.

Terras dos Humanos: As terras dos humanos estão constantemente repletas de novas idéias, mudanças sociais, inovações e novos líderes. Os membros das raças de vida mais longa encaram a cultura humana com interesse, mas com o tempo ela acaba lhes parecendo um pouco cansativa ou demasiadamente confusa.

Em função da curta expectativa de vida dos humanos, seus líderes são jovens em comparação aos líderes políticos, religiosos e militares das outras raças. Mesmo quando são conservadores ou tradicionalistas, suas instituições continuam a mudar a cada geração, adaptando-se e evoluindo mais rápido do que as instituições equivalentes dos elfos, anões, gnomos e halflings. Individualmente ou como um grupo, os humanos são oportunistas e adaptáveis, mantendo-se sempre à frente na dinâmica das mudanças políticas.

As terras dos humanos normalmente incluem enormes quantidades de raças inumanas (quando comparadas, por exemplo, ao número de integrantes de outras raças que vivem nas terras dos anões).

Religião: Ao contrário das outras raças, os humanos não possuem uma divindade suprema. Pelor, o deus do sol, é a divindade mais adorada entre os humanos, mas não possui um lugar central de destaque, semelhante a Moradin para os anões ou Corellon Larethian para os elfos em seus respectivos panteões. Alguns humanos são os discípulos mais fervorosos e zelosos de uma determinada religião, enquanto outros são as pessoas mais ímpias que existem.

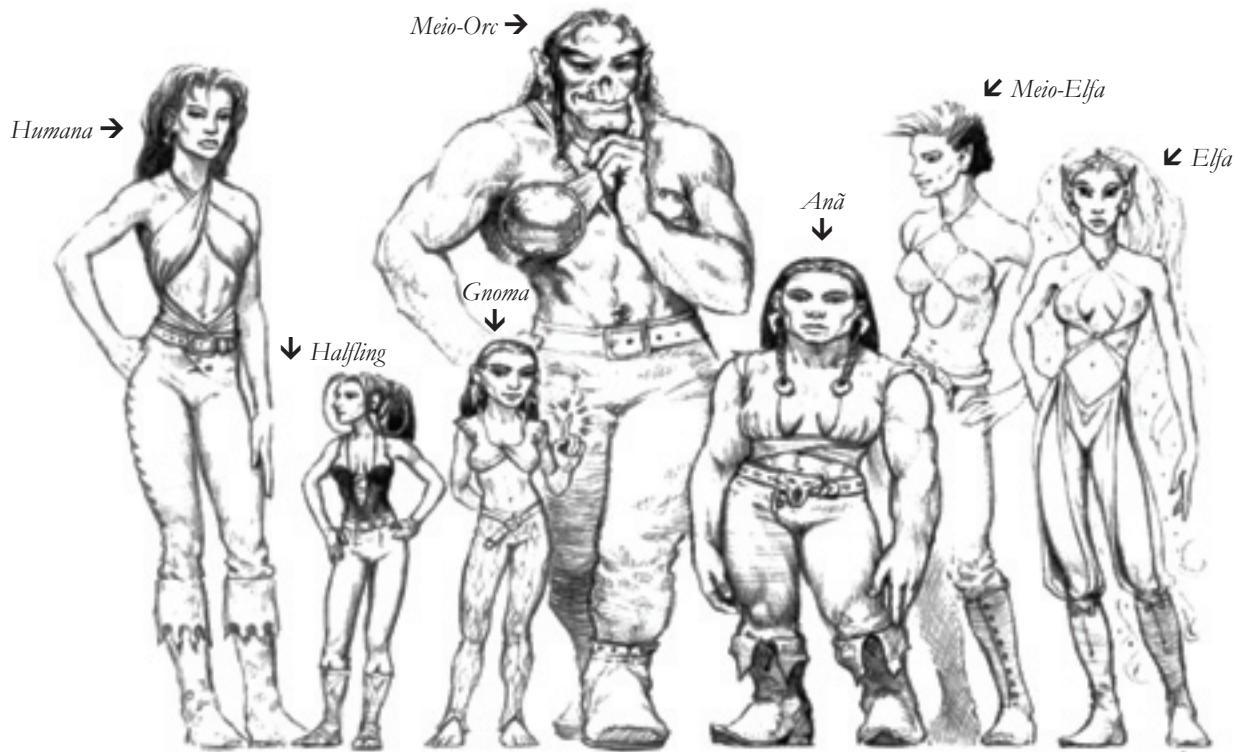
Idiomas: Os humanos falam o idioma Comum. No entanto, costumam aprender outros idiomas, mesmo os mais obscuros e estranhos, e gostam de incluir palavras de outras línguas em suas conversas: pragas dos orcs, termos culinários dos halflings, expressões musicais dos elfos, frases militares dos anões e assim por diante.

Nomes: Os nomes dos humanos variam muito. Uma vez que carecem de uma religião unificada que forneça um toque peculiar para sua cultura, e como possuem um ciclo de vida muito curto, os humanos ostentam um nível de mudança social muito rápido. Portanto, a cultura humana é mais diversificada que a sociedade das outras raças e não existe um padrão legítimo para seus nomes. Alguns países humanos batizam seus filhos com nomes élficos ou de anões (com a pronúncia mais ou menos correta).

Aventuras: Os aventureiros humanos são os indivíduos mais audaciosos, temerários e ambiciosos de uma raça audaciosa, arrevida e ambiciosa. Um humano é capaz de obter glória e fama entre seus semelhantes acumulando riqueza, poder e influência. Em comparação às raças inumanas, eles preferem defender suas causas aos seus territórios ou grupos.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS HUMANOS

- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os humanos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos humanos equivale a 9 metros.



- Os humanos recebem um talento adicional no 1º nível, pois são rápidos para dominar tarefas especializadas e suas habilidades são muito variadas. Consulte o Capítulo 5: Talentos.

- Os humanos recebem 4 pontos adicionais de perícia no 1º nível e 1 ponto adicional de perícia a cada nível de experiência, pois são versáteis e competentes. Os pontos de perícia adicionais do 1º nível são adicionados ao resultado final, mas não são multiplicados. Consulte o Capítulo 4: Perícias.

- Idiomas Básicos: Comum. Idiomas adicionais: Qualquer um (exceto linguagens secretas, como o Druídico). Consulte as descrições das outras raças para obter os idiomas mais comuns ou a perícia Falar Idioma para uma lista completa. Os humanos se misturam com muitos tipos de criaturas e são capazes de aprender qualquer idioma existente na sua região.

- Classe Favorecida: Qualquer uma. A classe de nível mais elevado de um humano multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte Experiência para Personagens Multiclasse).

ANÕES

Os anões são famosos por sua eficiência militar, sua habilidade para resistir a castigos físicos e mágicos, seu conhecimento sobre os segredos da terra, seu trabalho árduo e sua capacidade de beber cerveja. Seus reinos misteriosos, escavados no interior das montanhas, são famosos pelos tesouros maravilhosos que a raça produz como presentes ou para o comércio.

Personalidade: Os anões hesitam em sorrir ou celebrar e suspeitam muito de estranhos, mas são generosos com os poucos indivíduos que adquirem sua confiança. Eles valorizam o ouro, as gemas, as jóias e os objetos de arte fabricados com esses materiais preciosos e muitos já sucumbiram à ambição. Eles não combatem de forma recatada ou temerária, mas com coragem, tenacidade e cautela. A raça possui um forte senso de justiça, que pode se transformar em uma sede de vingança infundável. Entre os gnomos, que são famosos por suas excelentes relações com os anões, é comum o seguinte ditado: "Se eu estiver mentindo, que eu enraiveça um anão".

Descrição Física: Os anões têm entre 1,30 m e 1,50 m de altura, mas seus corpos são muito largos e compactos; em geral, eles pesam o mesmo que os seres humanos. Os anões são ligeiramente mais altos e bem mais pesados que as anãs. Sua pele geralmente é marrom ou com uma tonalidade bronzeada e seus olhos sempre são escuros. Seus cabelos variam entre o preto, o cinza ou o castanho, quase sempre longo. Os

anões valorizam bastante suas barbas e cuidam bem delas. Eles preferem estilos simples para seus cabelos, barbas e roupas. Atingem a fase adulta por volta dos 40 anos e podem viver mais de 400 anos.

Relações: Os anões se relacionam bem com os gnomos e razoavelmente com os humanos, meio-elfos e halflings. Eles costumam dizer: "a diferença entre um conhecido e um amigo equivale a cerca de cem anos". Os humanos, com suas vidas curtas, encontram dificuldades em forjar vínculos mais profundos com os anões.

As melhores relações entre as duas raças acontecem quando o anão gostava dos pais ou avós do humano. Os anões não conseguem apreciar a sutileza e a arte dos elfos, considerando-os imprevisíveis, inconstantes e excêntricos. Ainda assim, durante as eras, os elfos adquiriram o respeito dos anões quando combateram juntos os orcs, os goblins e os gnolls. Os anões desconfiam dos meio-orcs, que também desconfiam deles. Por sorte, os anões são justos e concedem aos meio-orcs a oportunidade individual de provarem seu valor.

Tendência: Os anões geralmente são Leais e a raça tende ao Bem. Os aventureiros são mais propensos a se diferenciar do padrão, pois costumam ser os indivíduos que não se adaptaram perfeitamente à sua própria sociedade.

Terras dos Anões: Quase sempre, os reinos dos anões estão localizados nas profundezas, abaixo das superfícies rochosas das montanhas, de onde a raça extrai gemas e metais preciosos e forja seus trabalhos fabulosos. Os membros dignos de confiança das outras raças são bem-vindos, mas existem restrições a algumas áreas. Qualquer riqueza inexistente na montanha é obtida através do comércio. Os anões não gostam de viajar na água, portanto os humanos mais empreendedores com frequência são responsáveis pelo comércio dos bens dos anões quando a viagem exige uma rota fluvial ou marítima. Os anões que vivem nas terras dos humanos são mercenários, armeiros, joalheiros e artesãos. Os guarda-costas da raça são famosos por sua coragem e lealdade, e essas virtudes são muito bem remuneradas.

Religião: A divindade suprema dos anões é Moradin, o Forjador da Alma. Ele é o criador dos anões e espera que seus seguidores se esforcem para melhorar a raça.

Idioma: Os anões falam o idioma Anão, que possui seu próprio alfabeto rúnico. A literatura desta raça é marcada pela história detalhada de reinos e guerras através dos milênios. O alfabeto Anão também é usado (com pequenas variações) pelos idiomas Gnomo, Gigante, Goblin, Orc e Terran. Normalmente, os anões falam o idioma dos seus aliados (humanos e gnomos), mas também dos seus inimigos. Alguns também aprendem Terran, a estranha linguagem utilizada pelas criaturas da terra, como os xorns.

Nomes: De acordo com a tradição, o nome de um anão é concedido pelo ancião de seu clã. Todos os nomes adequados para essa raça já foram utilizados e reutilizados através das gerações. O nome de um anão não lhe pertence, mas ao seu clã. Se ele utilizar mal ou envergonhar esse nome, seu clã poderá retirá-lo. Um anão que perdeu seu nome é proibido, pela lei dos anões, de usar qualquer outro nome da raça.

Nomes Masculinos: Barend, Brott, Eberk, Einkil, Oskar, Rurik, Taklinn, Tordek, Trafnar, Traubon, Ulfgar, Veit.

Nomes Femininos: Artin, Audhild, Dagnal, Diesa, Gunnloda, Hlin, Lide, Liftrasa, Sannl, Torgga.

Nomes de Clã: Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Rumaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

Aventuras: Um aventureiro anão poderia ser motivado por uma cruzada, por amor ao risco ou simplesmente pela cobiça. Enquanto suas realizações trouxerem honra para o clã, seus feitos serão capazes de torná-lo um membro respeitado e re-

CAPÍTULO 2: RACAS

conhecido. Derrotar gigantes e obter armas mágicas poderosas são métodos comuns de acumular respeito entre seus semelhantes.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS ANÕES

• +2 de Constituição, -2 de Carisma. Os anões são vigorosos e resistentes, mas costumam ser grosseiros e reservados.

• Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os anões não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

• O deslocamento básico dos anões equivale a 6 metros. No entanto, os anões são capazes de percorrer seu deslocamento básico, sem penalidades, mesmo quando utilizam armaduras médias ou pesadas ou transportam uma carga média ou pesada, ao contrário das outras raças, que sofrem uma redução no deslocamento em situações similares.

• Visão no Escuro: Os anões conseguem enxergar até 18 metros no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.

• Ligação com Pedras: Essa habilidade concede +2 de bônus racial aos anões em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes (mesmo erguidas para se igualar às antigas), superfícies rochosas instáveis, tetos de pedra que podem desabar e similares. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como uma rocha, também é considerado um trabalho incomum de alvenaria. Um anão que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os anões conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo. Os anões possuem um sexto sentido relacionado a trabalhos em pedra e metal, uma habilidade inata que é utilizada e desenvolvida frequentemente em suas moradas subterrâneas.

• Familiaridade com Armas: Os anões consideram o machado de guerra anão e o urgrosh anão (veja Capítulo 7: Equipamentos) como armas comuns, em vez de armas exóticas.

• Estabilidade: O corpo dos anões é excepcionalmente estável. Um anão recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontro ou imobilização quando estiver em pé sobre chão firme (mas não quando estiver escalando, voando, cavalgando ou qualquer outra situação sem contato direto e firme com o solo).

• +2 de bônus racial nos testes de resistência a veneno: os anões são fortes e resistentes a toxinas.

• +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia: os anões possuem uma resistência inata contra magia.

• +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides (goblins, robogoblins e bugbears). Os anões são treinados em técnicas especiais de combate que lhes permite confrontar seus inimigos comuns com mais eficiência.

• +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante (como ogros, trolls e gigantes das colinas); esse bônus representa o treinamento militar especial dos anões, quando aprendem os truques desenvolvidos pelas suas gerações anteriores nas batalhas contra os gigantes. Sempre que o personagem perder seu bônus de Destreza na CA – durante uma rodada surpresa, por exemplo – também perderá esse bônus de esquiva. O *Livro dos Monstros* contém mais informações sobre as criaturas do tipo gigante.

• +2 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos de metal ou pedra: os anões estão familiarizados com objetos valiosos de diversos tipos, especialmente de pedra e metal.

• +2 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a objetos de metal ou pedra: os anões são naturalmente eficientes para trabalhos com esses materiais.

• Idiomas Básicos: Comum e Anão. Idiomas adicionais: Gigante, Gnom, Goblin, Orc, Terran e Subterrâneo. Os anões estão familiarizados com os idiomas de seus inimigos e aliados subterrâneos.

• Classe Favorecida: Guerreiro. A classe guerreiro de um anão multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte

Experiência para Personagens Multiclasse). A cultura dos anões destaca as virtudes do guerreiro e eles têm facilidade para seguir essa carreira.

ELFOS

Os elfos caminham livremente nas terras dos humanos. Eles sempre são bem-vindos, mas nunca se sentem realmente em casa. A raça é famosa pela poesia, dança, música, cultura e artes mágicas. Os elfos valorizam as coisas naturais e a beleza simples. No entanto, quando existem ameaças contra seus lares nas florestas, eles revelam um aspecto militarizado, demonstrando uma eficácia incrível com espadas, arcos e estratégias de batalha.

Personalidade: Os elfos preferem a serenidade à agitação e a raça costuma ceder mais à curiosidade do que à cobiça. Em função de sua longevidade, eles tendem a desenvolver uma perspectiva mais ampla dos eventos, tornando-se distantes e indiferentes às casualidades sem importância. No entanto, quando se dedicam a alcançar um objetivo, seja uma missão aventureira ou o estudo de uma nova perícia ou arte, são perseverantes e implacáveis. Os elfos hesitam em criar vínculos de amizade ou inimizade, mas são ainda mais reticentes em esquecerem. Eles respondem aos pequenos insultos com desdém e aos grandes com vingança.

Descrição Física: Os elfos são baixos e esbeltos. Sua altura varia entre 1,40 m e 1,70 m e seu peso entre 40 e 65 quilos. As elfas são ligeiramente mais leves que os elfos. Eles são graciosos, mas sua estrutura corporal é frágil.

Costumam ter pele clara, cabelos escuros e olhos verdes. Nenhum membro da raça possui barba, bigode ou pêlos no corpo. Eles preferem usar roupas simples e confortáveis, especialmente em tonalidades pastéis de azul e verde, e apreciam jóias simples, mas elegantes. Os elfos possuem uma graça sobre-humana e traços refinados. Muitos humanos e membros de outras raças os consideram muito bonitos. Um elfo atinge a fase adulta com cerca de 110 anos e pode viver mais de 700 anos.

Os elfos não dormem da mesma forma que as outras raças. Em vez disso, um elfo medita em um transe profundo durante 4 horas por dia. Um elfo que descansar desse modo recebe os mesmos benefícios que um ser humano receberia após oito horas de sono. Enquanto medita, um elfo sonha. Na verdade, esses sonhos são exercícios mentais que se tornaram atos reflexos depois de muitos anos de prática. No idioma Comum, a meditação de um elfo é chamada de “transe”, como em “o mago precisa de quatro horas de transe”.

Relações: Para os elfos, os humanos são criaturas sem requinte, os halflings são muito acomodados, os gnomos são um pouco triviais e os anões nunca são divertidos. Eles encaram os meio-elfos com piedade e invariavelmente desconfiam dos meio-orcs. Embora sejam orgulhosos, seus preconceitos não são explícitos como as preferências dos halflings e dos anões. Geralmente, eles são educados e graciosos mesmo com as pessoas que não atendem às expectativas élficas (uma categoria que abrange praticamente todas as criaturas, exceto os próprios elfos).

Tendência: Os elfos adoram a liberdade, a variedade e a auto-expressão. Eles tendem fortemente aos aspectos mais amenos do Caos. Quase sempre, valorizam e protegem a liberdade alheia, assim como a própria. Em sua maioria, eles são Bons.

Terras dos Elfos: A maioria dos elfos vive nas florestas, em clás com menos de duzentos integrantes. Suas vilas escondidas se mesclam às árvores, causando pouco dano ao ambiente. Eles caçam animais, colhem e plantam vegetais como alimento, valendo-se de suas habilidades mágicas para sobreviver sem a necessidade de desmatar e arar a terra. Seu contato com estrangeiros normalmente é limitado, embora alguns elfos sejam excelentes comerciantes, trocando as fabulosas roupas e artesanatos élficos pelos metais que eles não se interessam em extrair.

Os elfos encontrados nas terras dos humanos normalmente são menestrelés, artistas ou sábios peregrinos. Os humanos da nobreza competem pelos serviços dos instrutores élficos, que ensinam seus filhos a manejar a espada.

Religião: Os elfos veneram Corellon Larethian, o Protetor e Preservador da Vida, acima de todos os outros deuses. A mitologia da raça afirma que os elfos nasceram de seu sangue, derramado em batalha contra Gruumsh, o deus dos orcs. Corellon é o patrono do estudo da magia, das artes, da dança e da poesia, além de um poderoso deus guerreiro.

Idioma: Os elfos falam um idioma fluido, com entonações sutis e gramática complexa. Embora a literatura élfica seja rica e variada, suas músicas e poemas são muito mais famosos. Grande parte dos bardos aprende o idioma para adicionar as baladas élficas ao seu repertório, mas outros simplesmente memorizam as canções élficas através dos fonemas. O alfabeto élfico, tão fluente quanto a língua falada, também serve como base para o idioma Silvestre, usado pelas dríades e pixies,



para o Aquan, o idioma das criaturas aquáticas, e para o Subterrâneo, o idioma dos drows e outras criaturas subterrâneas.

Nomes: Quando um elfo se declara adulto, quase sempre uma década após atingir seu centésimo aniversário, ele também escolhe um nome. Se quiserem, todos que o conheciam quando jovem podem continuar a chamá-lo pelo seu "nome de criança" – talvez ele se importe, talvez não. O nome adulto de um elfo é uma criação única, embora possa refletir os nomes de pessoas que ele admira ou outros membros de sua família. Além disso, ele carregará o nome de sua família ou clã.

Os nomes das famílias são combinações de palavras élficas comuns; alguns elfos que viajam entre os humanos traduzem seu nome para o Comum, enquanto outros conservam sua versão original.

Nomes Masculinos: Aramil, Alanian, Aust, Enialis, Heian, Himo, Ivellios, Laucian, Quarion, Soveliss, Thamior, Tharivol.

Nomes Femininos: Anastrianna, Antinua, Drusilia, Felsorial, Ielenia, Lia, Mialee, Qillthe, Silaqui, Vedania, Valanthe, Xanaphia.

Nomes de Família (tradução para o Comum): Amastacia (Flor Estrela), Amakiir (Flor Gema), Galanodel (Sussurro da Lua), Galamion (Sussurro de Diamante), Holimion (Galho de Diamante), Liadon (Folhagem de Prata), Meliamne (Raiz de Carvalho), Náilo (Brisa da Noite), Siannodel (Riacho da Lua), Ilphukiir (Gema em Flor), Xiloscient (Pétala de Ouro).

Aventuras: Os elfos se aventuraram simplesmente pela vontade de viajar. A vida entre os humanos exige um ritmo que os elfos detestam: bastante similar no cotidiano, mas muito diferente em cada década. Dessa forma, os elfos que vivem entre os humanos procuram ocupações que lhes permitam seguir seus próprios caminhos e peregrinar livremente. Eles também apreciam demonstrar sua habilidade com espadas e arcos ou acumular poder mágico, e as aventuras lhes proporcionam os métodos para fazê-lo. Os elfos bondosos também podem ser rebeldes ou cruzados.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS ELFOS

- +2 de Destreza, -2 de Constituição. Os elfos são graciosos, mas frágeis. A graciosidade da raça aprimora naturalmente sua furtividade e habilidade com arcos.

- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

- O deslocamento básico dos elfos equivale a 9 metros.

- Imunidade à magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.

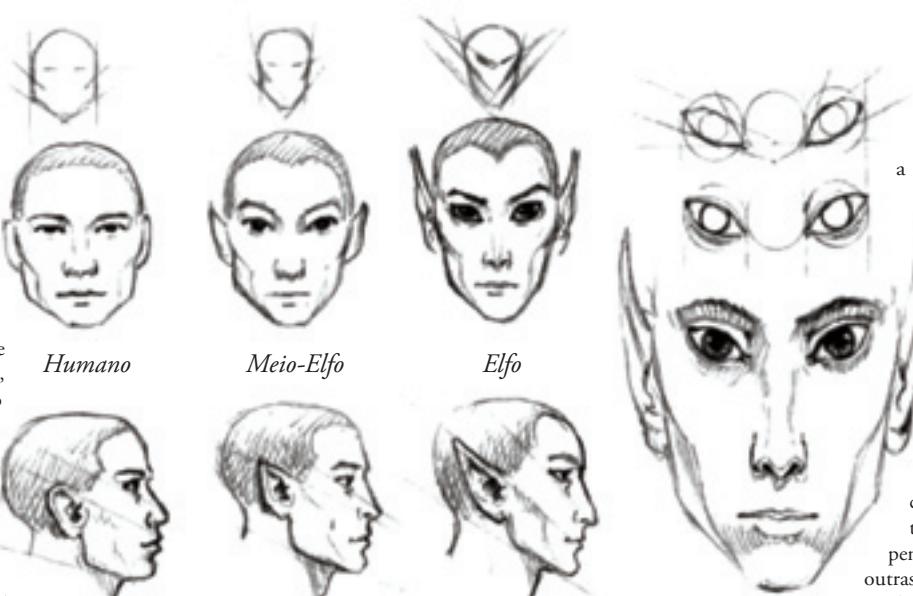
- Visão na Penumbra: Os elfos enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessa situações, eles ainda conseguem distinguir e orcs e detalhes.

- Usar Armas: Os elfos recebem o talento Usar Arma Comum para espada longa, sabre, arco longo (inclusive arco longo composto) e arco curto (inclusive arco curto composto) como um talento adicional. Os elfos apreciam a arte do manejo de espada e a arquearia, portanto todos os membros da raça estão familiarizados com essas armas.

- +2 de Bônus racial nos testes de Ouvir, Procurar e Observar. Um elfo que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente. Os sentidos de um elfo são tão aguçados que ele praticamente desenvolve um sexto sentido para detectar passagens secretas e camufladas.

- Idiomas Básicos: Comum e Élfico. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gnomo, Gnomo, Goblin, orc e Silvestre. Os elfos normalmente conhecem os idiomas de seus aliados e inimigos, além do Dracônico, normalmente encontrado em antigos tomos de conhecimento arcano ou secreto.

- Classe Favorecida: Mago. A classe mago de um elfo é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte Experiência para Personagens Multiclasse). A magia é natural para os elfos (e muitos afirmam que eles a inventaram) e os guerreiros/magos são especialmente comuns entre a raça.



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

Personalidade:

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

Os gnomos são curiosos e preferem descobrir as coisas através da própria experiência, muitas vezes cometendo imprudências. Essa curiosidade criou engenheiros habilidosos entre a raça, sempre buscando novos métodos de construção ou fabricação. Algumas vezes, eles fazem travessuras apenas para observar a reação das pessoas afetadas.

Descrição Física: A altura dos gnomos varia entre 1,00 m e 1,20 m e seu peso entre 20 e 23 quilos. A cor da pele varia do moreno claro ao marrom escuro, os cabelos são claros e os olhos apresentam diversas tonalidades de azul. Os gnomos preferem usar a barba curta, bem aparada. Geralmente, utilizam roupas em tons da terra, decoradas com bordados de jóias refinadas. Eles atingem a fase adulta com cerca de 40 anos e vivem quase 350 anos, embora muitos anciões tenham alcançado os 500 anos.

Relações: Os gnomos têm boas relações com os anões, que partilham seu amor por objetos preciosos, sua curiosidade por aparelhos mecânicos e seu ódio aos goblins e gigantes. Eles apreciam a companhia dos halflings, especialmente os indivíduos agradáveis o suficiente para compartilhar de suas brincadeiras e truques. A maioria dos gnomos desconfia das raças mais altas – humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs – mas raramente se comporta de maneira hostil ou maliciosa.

Tendência: Quase todos os gnomos são Bons. Os sábios, engenheiros, pesquisadores, eruditos, investigadores e consultores são os gnomos que tendem para a Ordem. Por outro lado, os menestrelés, enganadores, viajantes e falsificadores de jóias tendem para o Caos. Os gnomos têm um bom coração e, mesmo os trapaceiros da raça são mais brincalhões do que maliciosos. Os gnomos malignos são raros, mas assustadores.

Terra dos Gnomos: Os gnomos estabelecem seus lares nas colinas verdejantes das florestas. Eles vivem debaixo da terra, mas apreciam o ar puro com mais frequência que os anões, aproveitando a natureza e o mundo vivo da superfície sempre que podem. Suas casas são bem escondidas, seja pelos métodos engenhosos usados na construção ou devido às ilusões da raça. Os visitantes são bem-vindos e bem-recebidos nessas casas confortáveis. Os indesejáveis nem mesmo conseguem localizar a entrada.

Em geral, os gnomos que vivem nas terras dos humanos são joalheiros, mecânicos, sábios ou tutores, contratados por famílias nobres. Durante sua vida, um tutor gномo é capaz de ensinar várias gerações de uma mesma família humana.

Religião: A divindade suprema do panteão dos gnomos é Garl Glittergold (Ouro-Líquido), o Protetor Vigilante; seus clérigos ensinam que os gnomos devem amar e apoiar suas comunidades. As travessuras, por exemplo, são encaradas como uma forma de alegrar o espírito e manter a humildade dos gnomos, não como um método de triunfar sobre os demais.

Idiomas: O idioma Gnomo, que utiliza o alfabeto Anão, é famoso por seus tratados técnicos e catálogos de conhecimento sobre o mundo natural. Os herboristas, naturalistas e engenheiros humanos muitas vezes aprendem o idioma Gnomo para ter acesso aos melhores livros em suas áreas de estudo.

Nomes: Os gnomos adoram os nomes e a maioria possui meia dúzia ou mais. Conforme um gnomo envelhece, sua mãe lhe dá um nome, seu pai lhe dá outro, o ancião de seu clã lhe dá outro, suas tias e tios lhe dão outros e ele ganha apelidos de quase todo mundo. Os nomes da raça são variações dos nomes de seus ancestrais ou parentes distantes, embora alguns sejam invenções completamente novas. Ao lidar com os humanos e outras raças mais "rígidas" com os nomes, os gnomos aprenderam a fingir que têm somente três nomes: um próprio, um de clã e um apelido. Quando precisam decidir quais de seus múltiplos nomes eles usarão entre os humanos, os gnomos quase sempre escolhem o mais divertido de pronunciar. Os nomes dos clãs são combinações de palavras comuns do idioma Gnomo, geralmente traduzidas

GNOMOS

CAPÍTULO 2: RACAS

para o Comum quando são usadas nas terras dos humanos (ou para o Élfico nas terras dos elfos, etc.).

Nomes Masculinos: Boddynock, Dimble, Fonkin, Gimble, Glim, Gerbo, Jebeddo, Namfoodle, Roondar, Seebo, Zook.

Nomes Femininos: Bimpnottin, Caramip, Duvamil, Ellywick, Ellyjobell, Loopmottin, Mardnab, Roywyn, Shamil, Waywocket.

Nomes de Clá: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Turen.

Apelidos: Destilador, Coração Cinza, Texugo, Manto, Tranca Dupla, Isca Roubada, Tirador, Um Sapato, Gema Brilhante, Pato Trópego.

Aventuras: Os gnomos são curiosos e impulsivos e começam a se aventurar como uma forma de descobrir o mundo ou pela paixão de explorar. Os gnomos Leais podem se aventurar para melhorar o inundo e ajudar os inocentes, demonstrando o mesmo senso de compromisso que têm pelas suas comunidades e pela sociedade. Como são apreciadores de gemas e outros objetos de qualidade, alguns escolhem se aventurar como um caminho rápido, embora perigoso, de acumular riquezas. Dependendo da relação com seu clá, um gnomo aventureiro pode ser considerado um vagabundo ou mesmo uma espécie de traidor (por abandonar suas responsabilidades para com o clá).

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS GNOMOS

- +2 de Constituição, -2 de Força. Assim como os anões, os gnomos são resistentes, no entanto, sua estatura não permite que sejam tão fortes quanto os humanóides maiores.

- Tamanho Pequeno: Como criaturas Pequenas, os gnomos recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

- O deslocamento básico dos gnomos equivale a 6 metros.

- Visão na Penumbra: Os gnomos enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir orcs e detalhes.

- Familiaridade com Armas: Os gnomos consideram o martelo gnomo com gancho (veja Capítulo 7: Equipamentos) como uma arma comum, em vez de uma arma exótica.

- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra ilusões: os gnomos estão familiarizados com ilusões de todos os tipos.

- +1 de bônus na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra as ilusões conjuradas por um gnomo. A familiaridade inata com esses efeitos torna as ilusões da raça mais difíceis de serem evitadas. Esse modificador se acumula com efeitos similares, como o talento Foco em Magia.

- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides (goblins, robogoblins e bugbears): os gnomos enfrentam essas criaturas com frequência e criaram técnicas especiais para combatê-las.

- +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante (como ogros, trolls e gigantes das colinas); esse bônus representa o treinamento militar especial dos gnomos, quando aprendem os truques desenvolvidos pelas suas gerações anteriores nas batalhas contra os gigantes. Sempre que o personagem perder seu bônus de Destreza na CA – durante uma rodada surpresa, por exemplo – também perderá esse bônus de esquiva. O *Livro dos Monstros* contém mais informações sobre as criaturas do tipo gigante.

- +2 de bônus racial nos testes de Ouvir: os gnomos possuem uma audição aguçada.

- +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (alquimia): o olfato sensível de um gnomo permite que ele acompanhe os processos alquímicos através do cheiro.

- Idiomas Básicos: Comum e Gnomo. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Élfico, Gigante, Goblin e orc. Os gnomos negociam com os elfos e os anões com mais frequência do que essas raças tratam entre si, e também aprendem os idiomas de seus inimigos (kobolds, gigantes, goblins e orcs). Além disso, os gnomos conseguem se comunicar com mamíferos terrestres (uma toupeira, uma raposa, um coelho e animais similares; veja a seguir). Essa habilidade natural aos gnomos. Consulte a descrição da magia *falar com animais*.

- Habilidades Similares à Magia: 1/dia – *falar com animais* (somente mamíferos terrestres, 1 minuto de duração). Um gnomo com Carisma 10, no mínimo, também possui as seguintes habilidades similares à magia: 1/dia – *globos de luz, som fantasma, prestidigitação*. Nível de conjurador: 1º nível; teste de resistência CD 10 + modificador de Carisma + nível da magia.

- Classe Favorecida: Bardo. A classe bardo de um gnomo é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.

MEIO-ELFOS

Algumas vezes, os humanos e os elfos se casam. Um elfo é atraído pela energia humana e o humano pela graciosidade élfica. Esses casamentos acabam depressa,

na opinião dos elfos, porque a vida de um humano é muito curta, mas deixam um legado duradouro – os filhos meio-elfos.

A vida de um meio-elfo pode ser árdua. Caso seja criado entre os parentes elfos, crescerá numa velocidade estonteante, atingindo a maturidade em duas décadas. O meio-elfo se tornará adulto muito antes que possa compreender a intricada arte e cultura élficas ou mesmo sua gramática. Ele ultrapassará rapidamente seus amigos de infância, adquirindo um corpo adulto, embora seja culturalmente uma criança segundo os padrões élficos. Em geral, ele abandona sua casa élfica, que não é mais um lar, e procura abrigo entre os humanos.

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

Personalidade: A maioria dos meio-elfos possui a curiosidade, a inventividade e a ambição de seu parente humano, aliadas aos sentidos refinados, o amor à natureza e os gostos artísticos de sua herança élfica.

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

A maioria dos meio-elfos advém da união entre um humano e um elfo. Entretanto, alguns descendem de pais que também possuem sangue humano e élfico. Alguns desses meio-elfos de “segunda geração” têm olhos mais próximos da coloração humana, mas ainda assim conservam o tom esverdeado.

Relações: Os meio-elfos se relacionam bem com os elfos, com os humanos e mantêm boas relações com os anões, gnomos e halflings. Como híbridos, eles possuem a graça e a elegância dos elfos, a energia humana, mas sem a arrogância dos elfos e a grosseria dos humanos. São excelentes embaixadores e diplomatas (exceto entre os elfos e humanos, pois cada lado suspeita que o meio-elfo favorecerá o outro). Nas terras dos humanos, onde os elfos estão distantes ou não são amistosos, os meio-elfos são vistos com suspeita.

Alguns meio-elfos cultivam uma inimizade evidente com os meio-orcs. Talvez as similaridades entre eles e os meio-orcs (ambos partilham uma linhagem humana) cause desconforto aos meio-elfos.

Tendência: Os meio-elfos partilham a tendência Caótica de sua ascendência élfica, mas não tendem ao Bem ou ao Mal, assim como os humanos. Semelhante aos elfos, eles valorizam a liberdade pessoal e a expressão criativa, e não demonstram apreço por líderes ou desejam atrair seguidores. Eles ignoram as regras, ressentem-se com as exigências alheias e muitas vezes são pouco confiáveis ou, no mínimo, imprevisíveis.

Terras dos Meio-elfos: Os meio-elfos não possuem territórios próprios, embora sejam bem-vindos nas terras dos humanos e nas florestas dos elfos. Algumas vezes, formam pequenas comunidades próprias nas grandes cidades.

Religião: Os meio-elfos criados entre os elfos veneram as divindades élficas, principalmente Corellon Larethian (patrônio dos elfos). Aqueles criados entre os humanos veneram Ehlonna (deusa das florestas).

Idioma: Os meio-elfos falam os idiomas de seus pais: Comum e Élfico. Eles não são muito habilidosos com a linguagem complexa dos elfos, embora somente os elfos percebam; ainda assim, são melhores que as demais raças.

Nomes: Os meio-elfos adotam as convenções de nomes dos humanos e dos elfos. Ironicamente, muitas vezes os meio-elfos que vivem entre os humanos recebem nomes élficos em honra a sua linhagem e aqueles criados entre os elfos escolhem nomes humanos.

Aventuras: Os meio-elfos são atraídos por carreiras estranhas e companheiros incomuns. Para a maioria, assumir a vida de aventureiro é fácil. Similar aos elfos, eles têm um enorme anseio de viajar.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS MEIO-ELFOS

- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os meio-elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

- O deslocamento básico dos meio-elfos equivale a 9 metros.

- Imunidade à magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.

- Visão na Penumbra: Os meio-elfos enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir orcs e detalhes.

- +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Procurar e Observar. Um meio-elfo não possui a habilidade de localizar portas secretas dos elfos. Seus sentidos são mais aguçados devido à herança élfica, embora sejam inferiores aos sentidos dos elfos.

- +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia e Obter Informação, graças à sua habilidade de se relacionar bem com as pessoas.

• Sangue Élfico: Para todas as habilidades especiais e efeitos, um meio-elfo é considerado um elfo. Por exemplo, os meio-elfos são vulneráveis aos efeitos especiais que afetam somente os elfos, assim como seus ancestrais, e podem usar itens mágicos que apenas os elfos seriam capazes (consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações sobre os elfos e o *LIVRO DO MESTRE* para informações sobre itens mágicos).

• Idiomas Básicos: Comum e Élfico. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto os idiomas secretos, como o Druídico). Os meio-elfos possuem toda a versatilidade e a amplitude de experiência (mesmo que superficial) dos seres humanos.

• Classe Favorecida: Qualquer uma. A classe de nível mais elevado de um meio-elfo multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte Experiência para Personagens Multiclasse).

MEIO-ORCS

As tribos bárbaras de humanos e orcs vivem em um equilíbrio instável nas regiões selvagens, aniquilando-se durante as épocas de guerra e negociando em tempos de paz. Os meio-orcs nascidos nessas áreas podem viver com seus pais humanos ou orcs; contudo, eles serão expostos às duas culturas. Por diversas razões, muitos abandonam sua terra natal e viajam para as terras civilizadas, levando consigo a tenacidade, a coragem e a habilidade de combate desenvolvidas nas regiões agrestes do mundo.

Personalidade: Os meio-orcs costumam apresentar um temperamento inquieto e serem mal-humorados. Eles preferem agir a pensar e lutar em vez de discutir. Contudo, os meio-orcs destinados a obter sucesso são os indivíduos que desenvolvem autocontrole suficiente para viver nas terras civilizadas, não os insanos.

Os meio-orcs adoram prazeres simples como comer, beber, contar vantagem, cantar, lutar, tocar tambores e danças tribais. Eles não apreciam divertimentos mais refinados, como poesia, danças de salão e filosofia. Em uma festa apropriada, um meio-orc seria um astro. No baile da duquesa, ele seria um grande transtorno.

Descrição Física: A altura dos meio-orcs varia entre 1,80 m e 2,10 m e seu peso varia entre 90 e 125 quilos. Eles são facilmente reconhecíveis por sua pele acinzentada, testas avantajadas, mandíbulas grandes com dentes proeminentes e uma enorme quantidade de pêlos no corpo.

Os orcs gostam de cicatrizes. Eles ostentam as cicatrizes de batalha como símbolos de orgulho e as cicatrizes ornamentais como jóias caras. Um meio-orc que tenha crescido entre seus parentes orcs terá cicatrizes, sejam marcas de vergonha indicando servidão e identificando seu antigo dono ou marcas de orgulho relembrando suas conquistas e sua reputação. Um meio-orc que tenha vivido entre os humanos pode esconder ou mostrar suas cicatrizes, conforme seu próprio julgamento.

Um meio-orc amadurece mais rápido que um ser humano e envelhece muito mais depressa. Eles atingem a idade adulta com 14 anos e poucos vivem mais de 75 anos.

Relações: Uma vez que os orcs são inimigos jurados dos anões e dos elfos, os meio-orcs têm um relacionamento difícil com essas raças. Sob a mesma perspectiva, os orcs não são exatamente aliados dos humanos, gnomos ou halflings. Cada meio-orc precisa descobrir uma maneira de ser aceito entre aqueles que odeiam ou temem seus primos. Alguns são reservados e procuram não chamar atenção; outros demonstram piedade e bondade em público sempre que possível (se a demonstração é genuína, é outro assunto) e muitos simplesmente tentam ser fortes o suficiente para forçar os demais a aceitá-los.

Tendência: Os meio-orcs herdam uma tendência para o Caos de seus parentes orcs mas não tendem ao Bem ou ao Mal, assim como os humanos. Em geral, os meio-orcs que foram criados e desejam continuar vivendo entre os orcs são malignos.

Terras dos Meio-Orcs: Os meio-orcs não possuem territórios próprios, embora muitos vivam entre os orcs. Entre as demais raças, os humanos são os mais propensos a aceitar os meio-orcs, logo elas quase sempre vivem nas terras dos humanos quando não estão nas tribos dos orcs.

Religião: Similar aos orcs, vários meio-orcs adoram Gruumsh, o líder do panteão dos orcs e arquiinimigo de Corellon Larethian, patrono dos elfos. Embora Gruumsh seja Mau, os bárbaros e guerreiros meio-orcs podem adorá-lo como uma di-

vindade da guerra, mesmo que não sejam malignos. Os adoradores de Gruumsh que estão cansados de se explicar ou não desejam oferecer mais razões para a desconfiança dos humanos simplesmente ocultam sua religião. Por outro lado, os meio-orcs que desejam aprofundar sua relação com a sociedade humana veneram deuses humanos e são genuínos em suas demonstrações de bondade e piedade.

Idioma: Os meio-orcs falam o idioma orc, que não possui um alfabeto próprio, mas utiliza o alfabeto Anão nas raras ocasiões em que alguém deseja escrever alguma coisa. A escrita da raça é encontrada com mais frequência na forma de pictogramas.

Nomes: Em geral, um meio-orc escolhe um nome que o ajude a propagar a impressão que deseja. Caso queira conviver na sociedade humana, ele escolherá um nome humano. Se quiser intimidar as pessoas, escolherá um nome gutural em orc. Um meio-orc criado entre os humanos terá um nome humano, mas poderia escolher outro quando se afastasse de sua cidade natal. É óbvio que alguns meio-orcs não são inteligentes o suficiente para escolher um nome com tanta cautela.

Nomes Masculinos: Dench, Feng, Cell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Ront, Shump e Thokk.

Nomes Femininos: Baggi, Emen, Engong, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Vola e Volen.

Aventuras: Os meio-orcs que vivem entre os humanos quase sempre são atraídos para carreiras violentas, onde serão capazes de usar sua força descomunal. Com frequência eles são afastados de companhias mais nobres e muitas vezes encontram apoio e amizade entre os aventureiros, que também são viajantes ou estrangeiros.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS MEIO-ORCS

- +2 de Força, -2 de Inteligência, -2 de Carisma: os meio-orcs são fortes, mas sua ascendência os torna criaturas simplórias e rudes.

- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os meio-orcs não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

- O deslocamento básico dos meio-orcs equivale a 9 metros.

- Visão no Escuro: Os meio-orcs (e os orcs) conseguem enxergar até 18 metros no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.

- Sangue orc: Para todas as habilidades especiais e efeitos, um meio-orc é considerado um orc.

Por exemplo, os meio-orcs são vulneráveis aos efeitos especiais que afetam somente os orcs, assim como seus ancestrais, e podem usar itens mágicos que apenas os orcs seriam capazes (consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações sobre os orcs e o *LIVRO DO MESTRE* para informações sobre itens mágicos).

- Idiomas Básicos: Comum e orc. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gigante, Gnoll, Goblin e Abissal. Os meio-orcs inteligentes (que são raros) podem conhecer os idiomas de seus aliados ou inimigos.

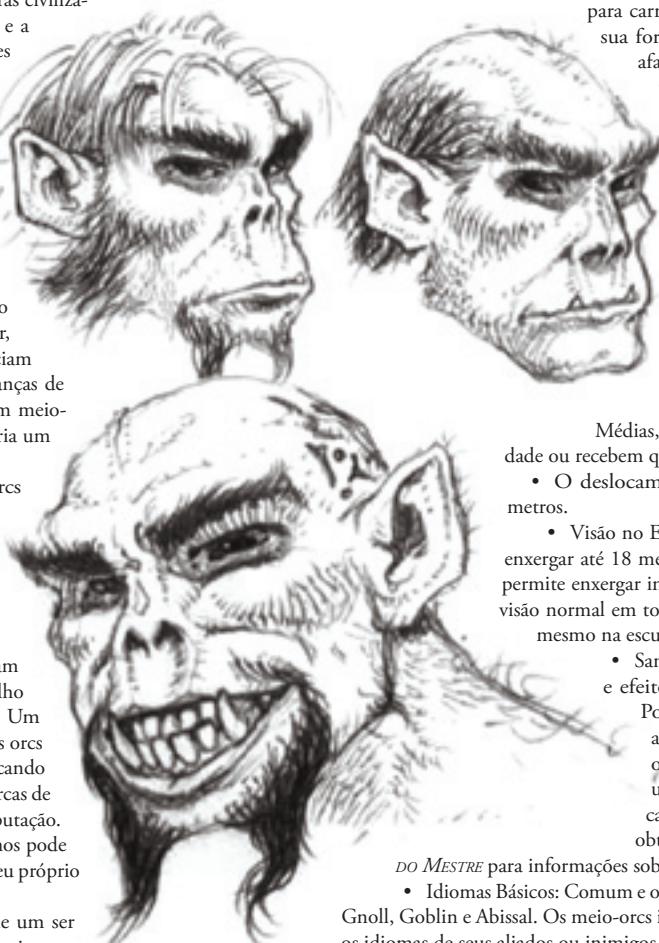
- Classe Favorecida: Bárbaro. A classe bárbaro de um meio-orc é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte Experiência para Personagens Multiclasse). A ferocidade inunda as veias de um meio-orc.

HALFLING

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

Personalidade: Muitos halflings preferem uma encrença ao tédio. Eles são notavelmente curiosos, mas confiam em suas habilidades para sobreviver e escapar do perigo, e demonstram uma coragem que raros indivíduos maiores são capazes de superar.

Os clãs dos halflings são nômades, que rumam para os locais onde as circunstâncias e sua curiosidade os conduzem. Eles adoram a riqueza e os prazeres que ela



CAPÍTULO 2: RACAS

consegue proporcionar e costumam gastar suas fortunas com a mesma velocidade que a obtiveram.

Os halflings também são colecionadores famosos. Embora os indivíduos mais ortodoxos colecionem armas, livros e jóias, outros colecionam objetos exóticos, como peles de bestas selvagens – ou mesmo as próprias bestas. Em certas ocasiões, os halflings da nobreza contratam aventureiros para obter itens exóticos e completar suas coleções.

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

Relações: Os halflings procuram conviver bem com todo mundo. Eles têm facilidade para viver nas comunidades dos humanos, anões, elfos ou gnomos, tornando-se úteis e bem-vindos. Como a sociedade humana enfrenta mudanças mais velozes que as sociedades das raças de vida mais extensa, ela frequentemente possui mais oportunidades a serem exploradas, portanto os halflings são encontrados com facilidade nos territórios humanos.

Tendência: Os halflings costumam ser Neutros. Embora estejam familiarizados e confortáveis com a mudança (um aspecto Caótico), também fundamentam sua sociedade em fatores intangíveis, como os vínculos de clã e a honra pessoal (um aspecto Leal).

Tenras dos Halflings: Os halflings não possuem territórios próprios. Em vez disso, habitam as terras de outras raças, onde aproveitam os recursos que elas oferecem. Geralmente, eles formam comunidades muito unidas nas cidades humanas ou fortalezas dos anões. Apesar de sua relação amigável com as outras raças, quase sempre seus amigos genuínos são outros halflings. A raça estabelece comunidades em lugares seguros e ergue vilas auto-suficientes nesses locais. No entanto, esses assentamentos são famosos por sua imigração em massa para as regiões que criam novas oportunidades – a descoberta de uma mina inexplorada ou a eclosão de uma guerra devastadora, que eliminou a maioria dos trabalhadores especializados, por exemplo. Caso as oportunidades sejam temporárias, a comunidade mudará novamente quando elas terminarem ou surgir uma chance melhor. Algumas comunidades halflings, por outro lado, consideram o nomadismo um modo de vida, conduzindo carroças e barcos indefinidamente, sem nenhuma região fixa.

Religião: A divindade suprema dos halflings é Yondalla, a Abençoada, protetora da raça. Yondalla promete bênçãos e proteção a todos que seguirem seu conselho, defenderem seu clã e adorarem a própria família. Os halflings também reconhecem vários deuses menores, que dizem governar cada vila, floresta, rio, lago, etc. Eles veneram essas divindades para assegurar a tranquilidade nas estradas durante suas viagens.

Idioma: Os halflings falam um idioma próprio, que utiliza o alfabeto Comum. Eles escrevem pouco em seu próprio idioma, logo não existe uma quantidade de significativa de trabalho escrito em Halfling, diferente dos anões, elfos e gnomos. Contudo, a tradição oral dos halflings é muito forte. Embora o idioma da raça não seja secreto, eles hesitam em ensiná-lo para outras criaturas. Quase todos os halflings falam o idioma Comum, necessário para lidar com as pessoas dos territórios onde estabelecem suas comunidades ou que atravessam constantemente.

Nomes: Um halfling tem um nome próprio, um nome de família e, muitas vezes, um apelido. É provável que os nomes de família sejam apelidos tão arraigados na cultura halfling que foram mantidos através das gerações.

Nomes Masculinos: Alton, Beau, Cade, Eldon, Carret, Lyle, Milo, Osborn, Roscoe e Wellby.

Nomes Femininos: Amaryllis, Charmaine, Cora, Euphemia, Jillian, Lavinia, Merla, Portia, Seraphina e Verna.

Nomes de Família: Coodbarrel (Bombarril), Creenbottle (Vasoverde), Brishgater (Portalisa), Highhill (Colinalta), Hilltopple (Tombacolina), Leagallow (Forca-Prado), Tealeaf (Borra-de-chá), Throngate (Quebra-espinho), Tossibble (Contacobre), Under-bough (Galhofeiro).

Aventuras: Em geral, os halflings são viajantes natos, que abrem seu próprio caminho no mundo. Os aventureiros dessa raça estão procurando uma forma de utilizar suas perícias para adquirir riqueza ou reputação. A distinção entre um halfling aventureiro e um halfling procurando uma “boa oportunidade” é confusa. Para a raça, a aventura é apenas outra chance de seguir carreira. Embora o oportunismo dos halflings, muitas vezes, seja sinônimo de fraude ou roubo para os demais aventureiros, um halfling que aprenda a confiar em seus companheiros merece toda a confiança do grupo.

CARACTERÍSTICAS RACIAIS DOS HALFLINGS

- +2 de Destreza, -2 de Força: Os halflings são rápidos, ágeis e habilidosos com armas de ataque à distância, mas são pequenos e mais fracos que os outros humanóides.

- Tamanho Pequeno: Como criaturas Pequenas, os halflings recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

- O deslocamento básico dos halflings equivale a 6 metros.

- +2 de bônus racial nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade: os halflings são ágeis, atléticos e estáveis.

- +1 de bônus racial em todos os testes de resistência: os halflings têm uma habilidade surpreendente para escapar de situações difíceis.

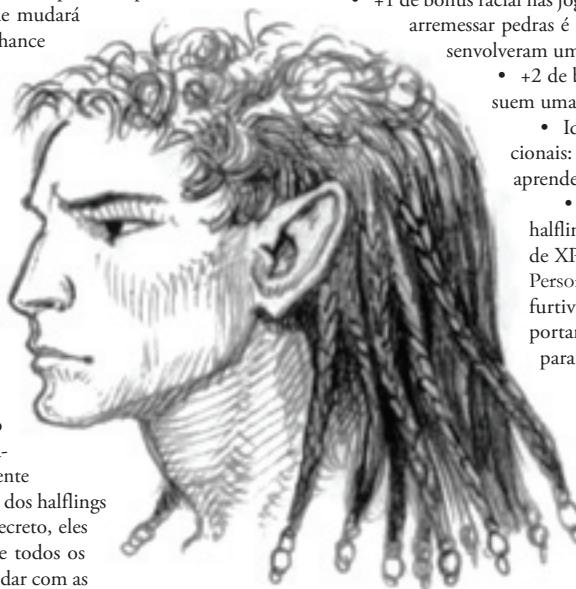
- +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra medo. Esse modificador se acumula com o bônus aplicado aos testes de resistência dos halflings.

- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque com armas de arremesso e fundas: arremessar pedras é um esporte universal entre os halflings e eles desenvolveram uma pontaria excelente.

- +2 de bônus racial nos testes de Ouvir: os halflings possuem uma audição aguçada.

- Idiomas Básicos: Comum e Halfling. Idiomas Adicionais: Anão, Elfico, Gromo, Goblin e orc. Os halflings aprendem os idiomas de seus aliados e inimigos.

- Classe Favorecida: Ladino. A classe ladino de um halfling é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte Experiência para Personagens Multiclasse). Os halflings dependem da sua furtividade, perspicácia e habilidades para sobreviver, portanto a carreira de ladino é uma profissão natural para a raça.



PERSONAGENS PEQUENOS

Os personagens Pequenos recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se. O modificador nas jogadas de ataque significa que a estatura relativa é importante para determinar a chance de um golpe atingir o adversário. Um halfling não teria mais dificuldades para golpear outro halfling do que um humano teria para atingir outro humano, uma vez que o bônus de ataque das criaturas Pequenas é compensado pelo bônus na CA desses oponentes. Ou seja, é mais simples para um gномo atingir um

humanóide Médio, da mesma forma que é mais fácil um humano golpear um ogro Grande e este, por sua vez, atingir um gigante Enorme.

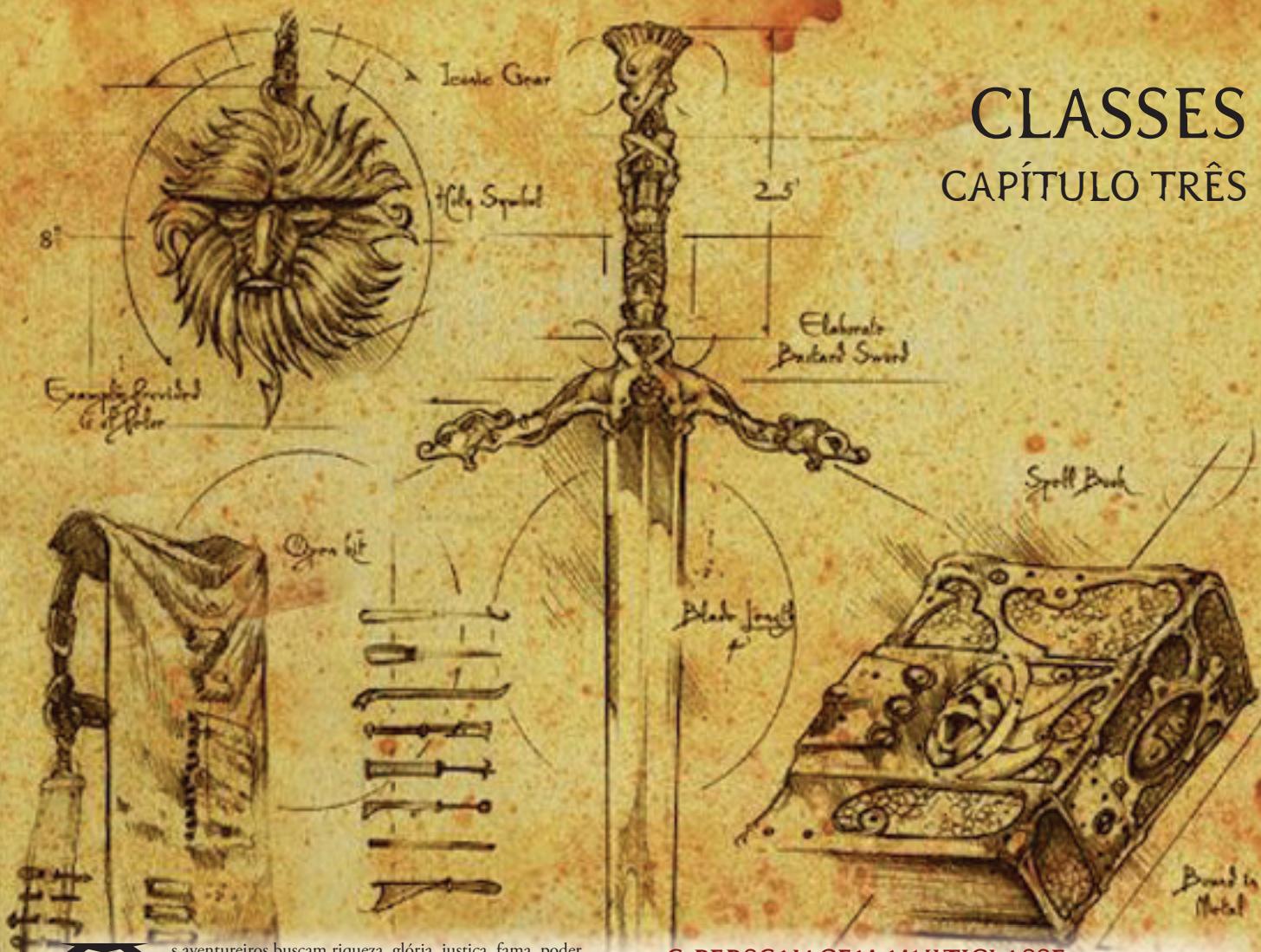
A capacidade de levantar e carregar peso das criaturas Pequenas equivale a três quartos da capacidade de carga das criaturas Médias (veja Criaturas Maiores e Menores).

O deslocamento básico dos personagens Pequenos geralmente equivale a dois terços do deslocamento das criaturas Médias.

Os personagens Pequenos devem usar armas menores que as criaturas Médias (Consulte Tamanho das Armas).

CLASSES

CAPÍTULO TRÊS



Os aventureiros buscam riqueza, glória, justiça, fama, poder, conhecimento ou qualquer outro objetivo – talvez nobre, talvez mundano. Cada um escolhe uma maneira diferente de alcançar esses objetivos, seja o poder brutal do combate, magias poderosas ou habilidades mais sutis. Alguns aventureiros prosperam e adquirem experiência, riqueza e poder. Outros perecem.

A classe do personagem indica sua profissão ou vocação. Ela determinará o que ele é capaz de fazer: sua eficiência em combate, habilidades mágicas, perícias e outros detalhes. Provavelmente, a classe é a primeira escolha que deverá ser feita durante a criação do personagem – logo depois ou em conjunto com a raça. A classe determina a melhor maneira de distribuir os valores de habilidade e sugere as melhores raças para sustentá-la.

AS CLASSES

Existem onze classes, que serão descritas a seguir em ordem alfabética:

Bárbaro: Um combatente violento, que usa a fúria e o instinto para derrotar seus inimigos.

Bardo: Um artista cuja música cria magia – um viajante, um contador de histórias e um faz-tudo.

Clérigo: Um mestre da magia divina e um guerreiro treinado.

Druida: Um sábio que extrai energia do mundo natural para conjurar magias divinas e adquirir estranhos poderes mágicos.

Feiticeiro: Um conjurador com habilidades mágicas inatas.

Guerreiro: Um combatente com técnicas de combate excepcionais e habilidade inigualável com armas.

Ladino: Um espião repleto de perícias e truques, que prefere vencer através da furtividade em vez da força bruta.

Mago: Um conjurador poderoso, versado nas artes arcana.

Monge: Um artista marcial cujos ataques desarmados são rápidos e fortes – um mestre de poderes exóticos.

Paladino: Um campeão da justiça e destruidor do mal, protegido apoiado por uma enorme variedade de poderes divinos.

Ranger: Um guerreiro da natureza sagaz e habilidoso.

Abreviaturas dos Nomes das Classes: Os nomes das classes são abreviados da seguinte forma: Bárbaro – Bbr; Bardo – Brd; Clérigo – Clr; Druida – Drd; Feiticeiro – Fet; Guerreiro – Gue; Ladino – Lad; Mago – Mag; Monge – Mng; Paladino – Pal; Ranger – Rgr.

O PERSONAGEM MULTICLASSE

Conforme o personagem adquire níveis de experiência, ele poderá selecionar novas classes. Adicionar uma nova classe fornece ao personagem uma variedade maior de habilidades, mas cada nível na nova classe terá um custo na progressão de sua(s) outra(s) classe(s). Um mago, por exemplo, poderia se tornar uma combinação de mago e guerreiro. Adicionar a classe guerreiro lhe forneceria talentos com armas comuns, aumentaria seus testes de resistência de Fortitude, entre outras vantagens, mas também significaria que ele não receberia nenhuma habilidade de mago quando selecionar a segunda classe. Desse modo, o personagem não se tornaria um mago tão poderoso quanto outro que escolheu continuar seu treinamento e progressão como um conjurador. As regras de criação e evolução de personagens multiclass são apresentadas no final deste capítulo.

CLASSES E BÔNUS POR NÍVEL

As jogadas de ataque, os testes de resistência e os testes de perícia são uma combinação de três números, cada um relacionado com um aspecto diferente: um fator aleatório (o resultado obtido em 1d20), um número representando as habilidades inatas do personagem (o modificador de habilidade) e um bônus que indica a experiência e o treinamento do personagem. Esse terceiro fator depende, direta e indiretamente, da classe e do nível do personagem. A Tabela 3-1: Bônus Base de Resistência e Bônus Base de Ataque (veja a seguir) contém as informações sobre esse terceiro fator, pertinentes ao bônus base de resistência e ao bônus base de ataque.

Bônus Base de Resistência: Os dois valores dessa coluna na Tabela 3-1 são aplicados aos testes de resistência. O personagem utilizará o primeiro (bom) ou o segundo (ruim) valor de acordo com sua classe e o tipo de teste de resistência que será modificado. Por exemplo, os guerreiros recebem um bônus inferior nos testes de resistência de Reflexos e de Vontade e um modificador superior nos testes de resistência de Fortitude, enquanto os ladinhos recebem um bônus menor nos testes de resistência de Fortitude e de Vontade e maior nos testes de resistência de Reflexos. Os monges recebem os mesmos modificadores nas três variações de testes de resistência. Consulte a descrição das classes para descobrir o tipo de bônus aplicado a cada teste de resistência. Quando um personagem adquire mais de uma classe (consulte Personagens Multiclasses), os bônus base de resistência correspondentes a cada classe se acumulam.

Bônus Base de Ataque: Nas jogadas de ataque, aplique o bônus da coluna apropriada da Tabela 3-1, de acordo com a classe do personagem. O personagem utilizará o primeiro (bom), o segundo (médio) ou o terceiro (ruim) valor conforme sua classe. Os bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers consideram o bônus base de

CAPÍTULO 3: CLASSES

ataque mais elevado, portanto utilizam a primeira coluna do Bônus Base de Ataque (bom). Os bardos, clérigos, druidas, monges e ladinos recebem o Bônus Base de Ataque intermediário, logo utilizam a segunda coluna (médio). Os feiticeiros e magos utilizam o Bônus Base de Ataque inferior, portanto consideram a terceira coluna (ruim). Os valores separados por barras indicam ataques adicionais, com o bônus reduzido: “+12/+7/+2” significa três ataques por rodada, sendo o primeiro ataque com +12 de bônus base de ataque, o segundo com +7 e o terceiro com +2. Todos os modificadores das jogadas de ataque se aplicam normalmente aos três ataques, mas não concedem ataques adicionais isoladamente. Por exemplo, quando Lidda, a ladina halfling, estiver no 2º nível, ela terá +1 de bônus base de ataque. Usando uma arma de arremesso, ela adiciona seu modificador de Destreza (+3), +1 de bônus de tamanho e +1 de bônus racial, totalizando +6 de bônus de ataque. Embora um bônus base de ataque de +6 conceda um ataque adicional por rodada (com +1 de BBA), elevar o bônus de ataque regular de +2 para +6 usando modificadores de habilidade, raciais ou de armas não permite que Lidda realize um ataque adicional. Quando um personagem adquire mais de uma classe (consulte Personagens Multiclasse), os bônus base de ataque correspondentes a cada classe se acumulam.

BENEFÍCIOS CONFORME O NÍVEL

Além dos bônus base de ataque e de resistência, todos os personagens recebem outros benefícios conforme adquirem níveis. A Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível descreve esses benefícios adicionais.

XP: Essa coluna na Tabela 3-2 indica o total de pontos de experiência necessário para adquirir um “nível de personagem”, que representa a soma de todos os níveis das classes selecionadas pelo jogador. O nível do personagem em uma única classe é chamado de “nível de classe”. Para determinar a quantidade de pontos de experiência necessários para alcançar um novo nível, some todos os níveis de classe do personagem (em especial para os multiclasse) e consulte a tabela.

Graduação Máxima em Perícias de Classe: A graduação máxima em uma perícia de classe equivale ao seu nível de personagem +3. Uma perícia de classe é uma perícia associada a uma classe específica – por exemplo, Identificar Magia é uma perícia de classe dos magos. As perícias de classe são apresentadas na descrição de cada classe, neste capítulo (consulte também a Tabela 4-3: Perícias, para obter mais informações).

Graduação Máxima em Perícias de Outra Classe: A graduação máxima em uma perícia de outra classe (as perícias que não estão associadas à classe do personagem) equivale a metade da graduação máxima nas perícias de classe. Por exemplo, um mago de 1º nível poderia adquirir 2 graduações em Furtividade (normalmente associada aos ladinos, por exemplo, e inclusa na lista das perícias de classe dos ladinos). Essas 2 graduações custariam 4 pontos de perícias para o mago; seria possível utilizar esses mesmos 4 pontos para adquirir 4 graduações em uma perícia de classe para os magos, como Identificar Magia. As ‘meias graduações’ (1/2) indicadas na Tabela 3-2 não afetam os testes de perícia. Elas apenas representam uma aquisição

parcial da próxima graduação e indicam que o personagem está treinando para melhorá-la.

Talentos: Qualquer personagem recebe um talento no 1º nível e outro a cada nível divisível por 3 (3º, 6º, 9º, 12º, 15º e 18º). Observe que, além desses talentos, alguns personagens recebem talentos adicionais em função de uma característica de classe (consulte as descrições das classes mais adiante, neste capítulo). Finalmente, os humanos recebem um talento adicional no 1º nível. Consulte o Capítulo 5: Talentos para obter mais informações sobre os talentos.

Aumento de Habilidades: Quando atingir qualquer nível divisível por 4 (4º, 8º, 12º, 16º e 20º), o personagem recebe 1 ponto para aumentar uma de suas habilidades. O jogador escolhe qual habilidade deseja alterar. Por exemplo, um feiticeiro com Carisma inicial 16 poderia elevar seu Carisma para 17 quando atingisse o 4º nível. No 8º nível, esse mesmo personagem poderia aumentar novamente seu Carisma (de 17 para 18) ou decidir, em vez disso, aumentar outra habilidade. Essa alteração é permanente.

Para os personagens multiclasse, os talentos e aumentos de habilidades consideram o nível do personagem, não apenas seu nível de classe. Assim, um mago de 3º nível/guerreiro de 1º nível seria um personagem de 4º nível e, portanto, receberia seu primeiro ponto adicional de habilidade.

DESCRIÇÕES DE CLASSE

O restante desse capítulo, até a seção de personagens multiclasse, descreve as classes de personagem em ordem alfabética. Cada descrição contém uma apresentação geral nos termos do “mundo de jogo”, uma explicação que os personagens do cenário da campanha entenderiam e como eles mesmos poderiam se apresentar. Em seguida, há algumas sugestões sobre o comportamento e a função dos personagens dessas classes um grupo de aventureiros. Essas descrições são genéricas; os indivíduos de uma mesma classe podem se diferenciar pelas suas atitudes, pontos de vista e outros aspectos.

INFORMAÇÃO SOBRE AS REGRAS DO JOGO

Depois das descrições gerais da classe, são apresentadas as informações sobre as regras do jogo. Algumas categorias abaixo não se aplicam a determinadas classes.

Habilidades: Os valores das habilidades indicam quais são as habilidades mais importantes para um personagem dessa classe. Os jogadores são incentivados a “quebrar o estereótipo”, mas um personagem comum de qualquer classe terá os valores mais elevados nas habilidades essenciais da classe (ou, em termos de cenário, eles seriam atraídos pela carreira que melhor se adapta aos seus talentos naturais, onde suas qualificações serão mais bem aproveitadas).

Tendência: Algumas classes apresentam restrições às tendências disponíveis ao personagem. Por exemplo, um bardo jamais poderia escolher a tendência Leal. O termo “qualquer” significa que a classe não possui nenhuma restrição para tendências.

Dado de Vida: O tipo de dado utilizado pelos personagens dessa classe para determinar a quantidade de pontos de vida adquirida a cada nível.

TABELA 3-1: BÔNUS BASE DE RESISTÊNCIA E BÔNUS BASE DE ATAQUE

Nível do Personagem	Bônus Base de Resistência (Bom)	Bônus Base de Resistência (Ruim)	Bônus Base de Resistência (Bom)	Bônus Base de Ataque (Médio)	Bônus Base de Ataque (Ruim)
1º	+2	+0	+1	+0	+0
2º	+3	+0	+2	+1	+1
3º	+3	+1	+3	+2	+1
4º	+4	+1	+4	+3	+2
5º	+4	+1	+5	+3	+2
6º	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7º	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8º	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9º	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10º	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11º	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12º	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13º	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14º	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15º	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16º	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17º	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18º	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19º	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

TABELA 3-2: BENEFÍCIOS E EXPERIÊNCIA CONFORME O NÍVEL

Nível do Personagem	XP	Graduação Máxima de Perícia de Classe	Graduação Máxima de Perícia de Outras Classes	Aumentos de Talentos	Aumentos de Habilidades
1º	0	4	2	1º	-
2º	1.000	5	2 1/2	-	-
3º	3.000	6	3	2º	-
4º	6.000	7	3 1/2	-	1º
5º	10.000	8	4	-	-
6º	15.000	9	4 1/2	3º	-
7º	21.000	10	5	-	-
8º	28.000	11	5 1/2	-	2º
9º	36.000	12	6	4º	-
10º	45.000	13	6 1/2	-	-
11º	55.000	14	7	-	-
12º	66.000	15	7 1/2	5º	3º
13º	78.000	16	8	-	-
14º	91.000	17	8 1/2	-	-
15º	105.000	18	9	6º	-
16º	120.000	19	9 1/2	-	4º
17º	136.000	20	10	-	-
18º	153.000	21	10 1/2	7º	-
19º	171.000	22	11	-	-
20	190.000	23	11 1/2	-	5º

Os personagens jogam um Dado de Vida sempre que adquirem um novo nível, depois somam seu modificador de Constituição ao resultado e adicionam esse valor ao total de pontos de vida do personagem. Dessa forma, um personagem terá a mesma quantidade de Dados de Vida e níveis de classe. O primeiro Dado de Vida de um personagem de 1º nível fornece o valor máximo de pontos de vida; não é necessário realizar qualquer jogada, embora o modificador de Constituição ainda seja aplicado ao resultado.

Por exemplo, o Dado de Vida de Vadania, uma druida, é um d8. No 1º nível, ela recebe 8 pontos de vida (em vez de jogar 1d8). O valor de Constituição de Vadania é 13, portanto ela adiciona o modificador pertinente (+1), aumentando seu total de pontos de vida para 9. Quando ela alcança o 2º nível (e a cada nível subsequente), seu jogador lança 1d8, adiciona 1 ponto (do bônus de Constituição) e inclui o resultado ao total de pontos de vida da druida.

Se o personagem tiver uma penalidade de Constituição e obtiver um resultado igual ou inferior a 0 depois de aplicar esse modificador, ignore o resultado e adicione 1 ao seu total de pontos de vida. Não é possível perder pontos de vida (ou não ganhar nenhum PV) quando se adquire um nível, mesmo para os personagens com uma Constituição abaixo da média.

Tipo de DV	Classe
d4	Feiticeiro, mago
d6	Bardo, ladino
d8	Clérigo, druida, monge, ranger
d10	Guerreiro, paladino
d12	Bárbaro

Tabela de Classe: Essa tabela indica a progressão de um personagem conforme ele adquire níveis na classe. Parte dessa informação também existe na Tabela 3-1: Bônus Base de Resistência e Bônus Base de Ataque, mas esta tabela inclui detalhes sobre a aplicação dos valores à classe em questão. Geralmente, as tabelas de classe contêm as seguintes informações:

Nível: O nível do personagem naquela classe.

Bônus Base de Ataque: O bônus base indica a quantidade de ataques do personagem e seus respectivos modificadores.

Fortitude: O bônus base dos testes de resistência de Fortitude. Aplique o modificador de Constituição do personagem ao valor indicado.

Reflexos: O bônus base dos testes de resistência de Reflexos. Aplique o modificador de Destreza do personagem ao valor indicado.

Vontade: O bônus base dos testes de resistência de Vontade. Aplique o modificador de Sabedoria do personagem ao valor indicado.

Especial: As habilidades de classe que variam conforme o nível; elas são explicadas na seção Características da Classe.

Magias por Dia: A quantidade de magias de cada nível que o personagem é capaz de conjurar por dia. Se houver a indicação “-” em qualquer nível de magias, o personagem ainda não será capaz de utilizar nenhuma magia daquele nível. Se houver a indicação “0”, o personagem somente conseguirá utilizar magias desse nível quando tiver acesso a magias adicionais, pois a conjuração está vinculada a um valor de habilidade elevado. As magias adicionais para os magos são baseadas em Inteligência; as magias adicionais para os clérigos, druidas, paladinos e rangers são baseadas em Sabedoria; as magias adicionais para feiticeiros e bardos são baseadas em Carisma. Consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais. Caso a tabela indique qualquer valor diferente de “0”, o personagem será capaz de conjurar aquela quantidade de magias a cada dia, além de suas magias adicionais.

Um personagem sempre poderá preparar uma magia de nível inferior no lugar de uma magia de nível superior (veja Magias, Capítulo 10).

Perícias da Classe: Essa seção apresenta a lista das perícias da classe, a quantidade de pontos de perícia que o personagem recebe no 1º nível e a quantidade de pontos de perícia adquiridas a cada nível subsequente.

Os personagens recebem uma quantidade de pontos de perícia a cada nível, que varia conforme a classe – um ranger, por exemplo, recebe 6 pontos e um ladrão adquire 8. Aplique o modificador de Inteligência do personagem ao valor indicado (e 1 ponto adicional para personagens humanos) para determinar o total de pontos de perícia que o personagem receberá em qualquer nível (ele sempre ganhará 1 ponto de perícia, no mínimo, mesmo que tenha uma penalidade de Inteligência). Um personagem de 1º nível adquire quatro vezes a quantidade de pontos de perícia da sua classe. O nível máximo das graduações em uma perícia de classe equivale ao nível do personagem +3; logo, no 1º nível um personagem poderia selecionar 4 graduações em qualquer perícia de classe, gastando 1 ponto de perícia por graduação.

Por exemplo, Vadania é uma druida meio-elfa, portanto recebe 4 pontos de perícia a cada nível. Ela possui +1 de modificador de Inteligência, elevando o total para 5 pontos de perícia por nível. No 1º nível, ela recebe quatro vezes esse valor, ou seja, 20 pontos de perícia. A graduação máxima que ela poderá adquirir em uma perícia de classe equivale a 4; dessa forma, Vadania poderia distribuir seu 20 pontos em cinco perícias de classe, com 4 graduações em cada. Será mais adequado possuir uma graduação elevada em poucas perícias do que graduações baixas em diversas.

Também é possível adquirir graduações em perícias de outras classes, mas cada ponto de perícia fornece somente meia graduação nessas perícias; além disso, as perícias de outras classes estão limitadas à metade da graduação máxima do personagem em uma perícia de classe (portanto, a graduação máxima de uma perícia de outra classe para um personagem de 1º nível seria 2).

Características da Classe: Descreve as características especiais da classe. Quando aplicável, a seção também mencionará as restrições e as desvantagens da classe. Ela pode conter as seguintes categorias:

Usar Armas e Armaduras: Essa seção indica os tipos de armas e armaduras que o personagem sabe usar. A despeito do treinamento, as armaduras mais pesadas interferem com certas perícias (como Escalar) e com a conjuração da maioria das magias arcana. Um personagem é capaz de aprender a usar outros tipos de armas ou armaduras por meio do talento apropriado: Usar Armadura (leve, média ou pesada), Usar Escudos e Usar Armas (exóticas, simples ou comuns). Consulte o Capítulo 5: Talentos.

Magias: Os magos, feiticeiros, clérigos, druidas e bardos conjuram magias arcana ou divinas. Os bárbaros, guerreiros, ladrões e monges não conjuram magias. Os paladinos e os rangers adquirem a habilidade de conjurar magias no 4º nível.

Outras Características: Cada classe tem determinadas habilidades únicas. Algumas, como os ladrões, apresentam habilidades menos exóticas; outras, como o monge, ostentam poderes incomuns.

Algumas habilidades são sobrenaturais ou similares à magia. Ativar uma habilidade similar à magia é praticamente idêntico a conjurar uma magia (mas sem os componentes materiais; Consulte Componentes Materiais) e provoca ataques de oportunidade. Utilizar uma habilidade sobrenatural não é semelhante à conjuração. Veja o Capítulo 8: Combate, especialmente Ataques de Oportunidade e Usar Habilidades Especiais.

Ex-Integrantes de uma Classe: Essa regra indica as consequências enfrentadas por um personagem que precisa, não importa a razão, abandonar sua classe. Exceto quando especificado o contrário na descrição da classe, um ex-integrante de uma classe conserva o treinamento anterior relacionado a armas ou armaduras.

Conjunto Inicial: Essa seção apresenta sugestões de talentos, perícias, equipamentos e outros detalhes para um personagem de 1º nível de cada classe. Você pode ignorar essa informação e criar o personagem desde o início, utilizar o conjunto como seu primeiro personagem (simplesmente copiando os detalhes em sua planilha de personagem) ou aproveitar partes do conjunto inicial (como o equipamento) e selecionar outros detalhes (como as perícias). Os Mestres também podem utilizar esses conjuntos iniciais para criar rapidamente PdMs de 1º nível.

Os conjuntos iniciais assumem que sejam gastos 4 pontos para cada perícia escolhida (transformando o personagem em alguém treinado em algumas tarefas em vez de um principiante em diversas). A tabela de perícias, em cada conjunto inicial, apresenta as perícias na ordem de importância mais provável para a classe.

Cada conjunto inicial está associado a uma raça. Ele não considera as características raciais, portanto lembre-se de ajustar as habilidades do personagem (descritas no Capítulo 2: Raças), os modificadores dessas habilidades e os bônus das perícias. O conjunto inicial também não inclui todas as características da classe – lembre-se de anotá-las na planilha.

O equipamento do personagem representa o equipamento de aventura, não suas roupas e pertences. Considere que o personagem sempre carrega uma troca de roupas normais, no mínimo. É possível escolher, sem qualquer custo, uma das seguintes vestimentas (consulte Indumentária no Capítulo 7: Equipamento): roupas de artesão, roupas de artista, roupas de explorador, roupas de monge, roupas de plebeu, roupas de sábio ou roupas de viajante.

BÁRBARO

Esses guerreiros temerários e inconsequentes são criaturas provenientes das vastidões geladas do norte e das selvas infernais do sul. As pessoas civilizadas os chamam de bárbaros ou amoques e afirmam que são cruéis e impiedados, arautos da destruição e da atrocidade. No entanto, esses “bárbaros” já provaram sua coragem e seu valor junto aos povos que se tornaram aliados de suas tribos. Aos inimigos que os subestimam, eles já provaram sua astúcia, sabedoria, persistência e impiedade.

Aventuras: Uma carreira de aventuras é a melhor oportunidade para um bárbaro encontrar seu lugar na sociedade civilizada. Eles não se adaptam facilmente à monotonia dos serviços de guarda e outras tarefas rotineiras. Além disso, os bárbaros não temem os perigos, as incertezas e as viagens que envolvem as aventuras e inclusive escolhem esse caminho para destruir seus inimigos mais odiados. Eles costumam ter aversão a tudo que consideram antinatural, como os mortos-vivos, os demônios e os diabos.

Características: O bárbaro é um combatente sublime. No entanto, enquanto as habilidades de um guerreiro advém do treinamento e da disciplina, o bárbaro se baseia no poder da fúria. Quando está enfurecido, ele se torna mais forte, mais resistente, mais capacitado a destruir seus inimigos e a resistir aos seus ataques. Essa fúria deixa o bárbaro exausto e ele só possui energia para executar algumas dessas demonstrações espetaculares a cada dia. Entretanto, elas normalmente bastam. Um bárbaro se sente confortável nas regiões selvagens e se desloca com grande velocidade.

CAPÍTULO 3: CLASSES

Tendência: Os bárbaros nunca são Leais. Eles podem ser honrados, mas no fundo são criaturas selvagens. A selvageria é a sua força e ela não conviveria bem com um espírito ordeiro. Na melhor das hipóteses, os bárbaros Caóticos são livres e expressivos. Na pior, são simplesmente destrutivos.

Religião: Alguns bárbaros não confiam nas religiões estabelecidas e preferem uma adoração intuitiva e natural do universo a uma adoração formal. Outros veneram deuses poderosos como Kord (deus da força), Obad-Hai (deus da natureza) ou Erythnul (deus da matança). Um bárbaro é capaz de demonstrar devoção plena ao seu deus.

História: Os bárbaros vivem em terras selvagens ou em tribos bárbaras nos limites da civilização. Um bárbaro aventureiro poderia ser atraído para os reinos civilizados pela promessa de riqueza, para fugir de escravistas que o capturaram e venderam como servil em regiões "civilizadas", depois de ser recrutado como soldado ou porque foi expulso de suas terras por invasores. Os bárbaros não cultivam qualquer vínculo entre si, a menos que sejam nativos da mesma tribo ou região. Na verdade, eles não se consideram bárbaros, mas combatentes especiais.

Raças: Os bárbaros humanos vivem nas terras selvagens mais distantes, situadas nos limites da civilização. A maioria dos bárbaros meio-orcs costuma viver entre os orcs, mas decide abandoná-los e visitar os territórios humanos. Os bárbaros anões são muito raros, geralmente provenientes de reinos anões que sucumbiram ao barbarismo em consequência das guerras constantes contra goblins, orcs e gigantes. Os bárbaros de outras raças são extremamente raros.

Entre os humanóides brutais, os bárbaros são mais comuns que os guerreiros. Os orcs e os ogros, por exemplo, têm uma predileção notória pela classe.

Outras Classes: Como são nativos de regiões selvagens, os bárbaros se sentem mais confortáveis na companhia de rangers, dríuidas e clérigos dos deuses da natureza, como Obad-Hai ou Ehlonna. Muitos bárbaros admiram o talento e a espontaneidade dos bardos e alguns são amantes entusiastas da música. Eles não confiam em nada que não compreendem, e isso inclui a arte dos magos, que eles chamam de "magia de livro". Os bárbaros entendem os feiticeiros com mais facilidade, provavelmente em consequência do carisma elevado desses conjuradores. Os monges, caracterizados por sua forma prática, calculada e estudada de combate,



algumas vezes sentem dificuldade em conviver com os bárbaros; no entanto, essas classes não são necessariamente hostis entre si. Os bárbaros não têm uma opinião especial em relação aos guerreiros, paladinos, clérigos ou ladinhos.

Função: Um bárbaro atua primariamente como a linha de frente, especializada em combate, de um grupo de aventureiros. Nenhum outro personagem é capaz de superar a tenacidade absoluta da classe. Ele também seria um excelente batedor, graças à sua velocidade, seleção de perícias e familiaridade com armadilhas.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os bárbaros possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: A Força é essencial para um bárbaro, devido a sua importância em combate; além disso, muitas perícias da classe são baseadas nessa habilidade. A Destreza tem uma utilidade equivalente, em especial para os bárbaros que usam armaduras leves. A Sabedoria é importante para diversas perícias da classe. Um valor elevado de Constituição permite que um bárbaro utilize sua fúria durante mais tempo (e viva mais tempo, pois lhe concede mais pontos de vida).

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bárbaro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adstrar Animais (Car), Cavagnar (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

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

Movimento Rápido (Ext): O deslocamento básico do bárbaro é 3 m superior ao deslocamento dos outros integrantes da sua raça. Esse benefício somente é aplicado quando o bárbaro não estiver usando armadura, estiver usando uma armadura leve ou média e não estiver portando uma carga pesada. Aplique esse bônus antes de alterar o deslocamento do bárbaro em função da sua carga ou armadura. Por exemplo, um bárbaro humano teria 12 m de deslocamento em vez de 9 m, somente

TABELA 3-3: O BÁRBARO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Movimento Rápido, analfabetismo, fúria 1/dia
2º	+2	+3	+0	+0	Esquiva sobrenatural
3º	+3	+3	+1	+1	Sentir armadilhas +1
4º	+4	+4	+1	+1	Fúria 2/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Sentir armadilhas +2
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Redução de dano 1/-
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Fúria 3/dia
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Sentir armadilhas +3
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Redução de dano 2/-
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Fúria maior
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Fúria 4/dia, sentir armadilhas +4
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Redução de dano 3/-
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Vontade inabalável
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sentir armadilhas +5
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Redução de dano 4/-, fúria 5/dia
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Fúria incansável
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sentir armadilhas +6
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Redução de dano 5/-
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Fúria poderosa, fúria 6/dia

CAPÍTULO 3: CLASSES

quando estiver usando armadura leve ou não estiver usando armadura. Caso esteja usando uma armadura média ou portando uma carga média, seu deslocamento será reduzido para 9 m. Um bárbaro halfling teria 9 m de deslocamento em vez de 6 m, novamente apenas com uma armadura leve ou sem armadura. Caso esteja usando uma armadura média ou portando uma carga média, seu deslocamento será reduzido para 6 m.

Analfabetismo: Os bárbaros são os únicos personagens que não sabem ler e escrever automaticamente. Para adquirir a capacidade de ler e escrever nos idiomas que conheça, o bárbaro deve gastar 2 pontos de perícia.

Um bárbaro que adquirir um nível em qualquer outra classe automaticamente aprenderá a Ler e Escrever. Qualquer outro personagem que escolha um nível de bárbaro não perderá sua alfabetização.

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

A alteração da Constituição aumenta a quantidade de pontos de vida do bárbaro em 2 pontos por nível, mas esses pontos de vida desaparecem quando a fúria terminar e o valor de Constituição do personagem voltar ao normal (esses pontos de vida adicionais não são eliminados primeiro, de forma semelhante aos pontos de vida temporários; consulte Pontos de Vida Temporários). Enquanto estiver em fúria, um bárbaro não conseguirá utilizar nenhuma perícia baseada em Carisma, Destreza ou Inteligência (exceto Equilíbrio, Arte da Fuga, Intimidação e Cavalgar), a perícia Concentração, nem qualquer habilidade que exija paciência ou concentração. Ele também não pode conjurar magias ou utilizar itens mágicos acionados com palavras de comando, gatilhos de magia (como uma varinha) ou complementos de magia (como um pergaminho). Um bárbaro em fúria será capaz de usar qualquer talento que tenha, exceto Especialização em Combate, talentos de criação de itens ou metamágicos. A fúria permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + o modificador de Constituição (recém-ajustado) do personagem. O bárbaro consegue terminar sua fúria prematuramente. Quando voltar ao normal, o bárbaro perderá os modificadores e restrições relacionadas com a fúria e ficará exausto (-2 de Força, -2 de Destreza, incapaz de correr) durante o resto do combate (a menos que seja um bárbaro de 17º nível, quando essa limitação não se aplica mais; veja a seguir).

O bárbaro somente poderá entrar em fúria uma vez por combate. No 1º nível, ele consegue ativar essa habilidade uma vez a cada dia. No 4º nível, e a cada 4 níveis subsequentes, ele poderá ativá-la uma vez adicional por dia (limitado a 6 vezes por dia no 20º nível). Acionar a fúria não consome tempo, mas o bárbaro apenas será capaz de fazê-lo durante sua ação (veja Iniciativa), nunca em resposta a uma ação alheia. Por exemplo, um bárbaro não poderá ativar a fúria depois de ser atingido por uma flecha, para aproveitar os pontos de vida adicionais do aumento de Constituição; no entanto, esses pontos de vida o beneficiariam caso já estivesse em fúria na rodada anterior e então fosse alvejado.

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

Caso o bárbaro tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (como um bárbaro com quatro níveis de ladino, por exemplo), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada (descrita abaixo).

Sentir Armadilhas (Ext): A partir do 3º nível, o bárbaro adquire um senso intuitivo que o avverte do perigo das armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis subsequentes (6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível). A habilidade sentir armadilhas de diversas classes se acumula.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 5º nível, o bárbaro não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos adversários das suas laterais com a mesma facilidade que reagiria a somente um atacante. Essa defesa impede que um ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando um bárbaro, a menos que o ladino tenha (no mínimo) 4 níveis de ladino acima do nível de classe atual do bárbaro.

Caso o bárbaro tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada. Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladrões capazes de flanquear o personagem.

Redução de Dano (Ext): A partir do 7º nível, o bárbaro adquire a habilidade extraordinária de ignorar parte do dano de cada golpe ou ataque que sofre. Reduza o dano causado em 1 ponto sempre que o bárbaro sofrer um ataque de uma arma ou ataque natural. No 10º nível, e a cada três níveis subsequentes (13º, 16º e 19º nível), a redução de dano aumenta em 1 ponto. A redução de dano é capaz de reduzir o dano a 0, mas nunca a um valor negativo.

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

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

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

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

Ex-Bárbaros

Um bárbaro que se torne Leal perde a habilidade fúria e não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe. Ele conserva todos os outros benefícios da classe (redução de dano, movimento rápido, sentir armadilhas e esquiva sobrenatural).

Conjunto Inicial para Bárbaro Meio-orc

Armadura: Corselete de couro batido (+3 CA, -1 de penalidade de armadura, 12 m de deslocamento, 10 kg).

Armas: Machado grande (ldl2, dec. x3, 6 kg, duas mãos, cortante).

Arco curto (ld6, dec. x3, alcance 18 m, 1 kg, perfurante).

Adaga (ld4, dec. 19-20/x2, alcance 3 m, 0,5 kg, leve, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 4 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Cavalgar	4	Des	-
Escalar	4	For	-1
Intimidação	4	Car	-
Natação	4	For	-2
Observar (oc)	2	Sab	-
Ouvir	4	Sab	-
Saltar	4	For	-1
Sobrevivência	4	Sab	-

Talento: Foco em Arma (machado grande).

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, sacola, pederneira e isqueiro. Aljava com 20 flechas.

Dinheiro: 2d4 PO.

BARDO

Todos sabem que a música possui uma magia especial e o bardo prova que isso é verdade. Viajar pelo mundo, acumular conhecimento, contar histórias, retirar mágica da sua música e sobreviver da gratidão de sua audiência – essa é a vida de um bardo. Quando a sorte ou a oportunidade os atrai para um conflito, os bardos servem como diplomatas, negociadores, mensageiros, batedores e espionas.

A magia do bardo provém de seu coração. Quando esse coração é bom, o bardo carrega esperança e coragem para os abandonados e utiliza seus truques, sua música e sua magia para frustrar os planos das forças do mal. Se os nobres da região são corruptos, um bardo bondoso será um inimigo do estado, evitando a captura com perspicácia e elevando a moral dos oprimidos. Mas a música também pode florescer em um coração maligno. Os bardos malignos preferem a manipulação como substituição da violência, dominando as mentes e os corações do povo e deleitando-se com os presentes que a audiência oferece de “boa vontade”.

Aventuras: Os bardos consideram as aventuras uma oportunidade de aprendizado. Eles praticam suas perícias e habilidades variadas e desfrutam especialmente da chance de explorar tumbas antigas, esquecidas há muito tempo, descobrir trabalhos ancestrais de magia, decifrar tomos do passado, viajar a lugares estranhos, encontrar criaturas exóticas e aprender novas canções e histórias. Os bardos adoram acompanhar heróis (ou vilões), unindo-se a grupos de aventureiros para testemunhar seus feitos em primeira mão – um bardo que possa contar uma história maravilhosa a partir de experiências próprias adquire renome entre seus companheiros. Afinal, depois de narrar tantas histórias sobre heróis realizando façanhas maravilhosas, muitos bardos começam a torná-las para si e assumem também o papel do protagonista.

Características: Um bardo extraí magia da sua alma, não de um livro. Ele é capaz de conjurar somente uma pequena quantidade de magias, mas consegue fazê-lo sem selecioná-las ou prepará-las com antecedência. Sua magia valoriza os feitiços e as ilusões, em detrimento das magias de evocação que os magos e feiticeiros usam com freqüência.

CAPÍTULO 3: CLASSES

Além das magias, o bardo também retira mágica de sua música e poesia. Ele é capaz de encorajar seus aliados, manter sua audiência enfeitiçada e anular efeitos mágicos que dependam de idioma ou do som.

Os bardos possuem algumas das perícias dos ladinhos, mas não se dedicam com tanto afinco a dominar essas habilidades como os ladinhos. É claro que os bardos ouvem e contam histórias, portanto adquirem um vasto conhecimento de eventos locais e itens famosos ou notáveis.

Tendência: Os bardos são viajantes, guiados por sua intuição e vontade, não pela tradição e pela ordem. O talento espontâneo, a magia e o estilo de vida dos bardos são incompatíveis com a tendência Leal.

Religião: Os bardos reverenciam Pharlanghn (deus das estradas). Algumas vezes, eles acampam perto de seus templos, na esperança de obter algum dinheiro com os viajantes que param para realizar oferendas à divindade. Alguns bardos, mesmo que não sejam elfos, veneram Corellon Larethian, deus dos elfos e patrono da poesia e da música. Os bardos bondosos também adoram Pelor (deus do sol), e acreditam que ele os protege durante suas viagens. Os bardos relacionados ao caos e indiretamente ao furto veneram Olidammara (deusa dos ladrões). Os bardos malignos são conhecidos por adorar Erythnul (deus da matança), embora poucos admitam sua crença. Os bardos gastam a maior parte de sua vida na estrada e, mesmo que sejam fiéis a uma divindade, dificilmente serão devotos de um templo em particular.

História: Um aprendiz de bardo aprende suas perícias com um único mestre experiente, que ele seguirá e servirá até que esteja pronto para escolher seu próprio caminho. Muitos bardos eram crianças órfãs ou fugitivas que se tornaram amigas de bardos viajantes, que por sua vez se tornaram seus mentores. Como muitos bardos se congregam em "escolas" informais, um aprendiz poderia conhecer os bardos mais importantes de sua região. Ainda assim, nenhum deles cultiva uma lealdade profunda entre si. Na verdade, alguns são altamente competitivos com outros bardos, zelosos com a sua reputação e defensivos com as áreas que consideram seu território.

Raças: Normalmente, os bardos são humanos, elfos ou meio-elfos. Os humanos se adaptam com facilidade à vida de viajante e a novas terras e costumes. Os elfos são talentosos na música e na magia, então a carreira de bardo é natural para a raça. O estilo peregrino dos bardos agrada aos meio-elfos, que muitas vezes são estrangeiros em sua própria terra natal. Os meio-orcs, mesmo aqueles criados entre os humanos,

têm dificuldade para se adaptar à vida de bardo, pois geralmente não atendem às exigências desta carreira. Não existe uma tradição trovadoresca entre os gnomos, anões ou halflings, embora alguns indivíduos dessas raças ocasionalmente encontrem professores dispostos a treiná-los.

Os bardos são definitivamente raros entre os humanóides selvagens, exceto entre os centauros. Algumas vezes, os bardos dessa raça ensinam as crianças humanas e outros humanóides.

Outras Classes: Um bardo é uma companhia útil para as outras classes. Quase sempre, ele serve como porta-voz do grupo, usando suas perícias sociais para beneficiar todos. Os bardos dependem de sua magia quando viajam em um grupo

sem magos ou feiticeiros. Em um grupo sem um ladrão, suas perícias também serão valiosas. Os bardos são curiosos sobre os aventureiros mais dedicados e muitas vezes se encarregam de aprender as habilidades dos guerreiros, feiticeiros e ladinhos.

Função: É provável que o bardo seja o indivíduo mais adaptável do mundo. Na maioria dos grupos de aventureiros, ele atua melhor na função de suporte. Ele não consegue superar a furtividade de um ranger ou ladrão, o poder de conjuração de um clérigo ou mago ou a capacidade de combate de um bárbaro ou guerreiro. No entanto, ele consegue aprimorar as especialidades dos outros personagens e ainda substituir qualquer um deles caso seja necessário. Em um grupo típico de quatro personagens, o bardo seria a aquisição mais útil como quinto integrante e poderia se tornar um excelente líder.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os bardos possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: O Carisma determina a magia mais poderosa que um bardo é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias. Para conjurar magias, um bardo deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a $10 + \text{nível da magia}$. Além disso, essa habilidade determina a quantidade de magias adicionais que o bardo adquire. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a $10 + \text{nível da magia} + \text{modificador de Carisma}$.

O Carisma, a Destreza e a Inteligência são importantes para muitas perícias da classe (veja a seguir).

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

TABELA 3-4: O BARDO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia						
						0	1	2	3	4	5	6
1°	+0	+0	+2	+2	Música de bardo, conhecimento de bardo, música de proteção, fascinar, inspirar coragem +1	2	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3		3	0	-	-	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Inspirar competência	3	1	-	-	-	-	-
4°	+3	+1	+4	+4		3	2	0	-	-	-	-
5°	+3	+1	+4	+4		3	3	1	-	-	-	-
6°	+4	+2	+5	+5	Sugestão	3	3	2	-	-	-	-
7°	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	-	-	-
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Inspirar coragem +2	3	3	3	1	-	-	-
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Inspirar grandeza	3	3	3	2	-	-	-
10°	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	-	-
11°	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	-	-
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Melodia da libertação	3	3	3	3	2	-	-
13°	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	-
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Inspirar coragem +3	4	3	3	3	3	1	-
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspirar heroísmo	4	4	3	3	3	2	-
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Sugestão em massa	4	4	4	4	4	3	2
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Inspirar coragem +4	4	4	4	4	4	4	4

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bardo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idioma (n/a), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (6 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subseqüente: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um bardo sabe usar todas as armas simples, além da espada longa, sabre, bastão, espada curta, arco curto e chicote. Os bardos sabem usar armaduras leves e escudos (exceto escudo de corpo).

O bardo é capaz de conjurar suas magias usando armaduras leves sem sofrer a chance de falha de magia arcana, pois os componentes gestuais necessários para suas magias são relativamente simples. No entanto, similar a qualquer conjurador, um bardo que utilize armaduras médias e pesadas sofrerá a chance de falha de magia arcana quando o efeito possuir componentes gestuais (a maioria). Um bardo multidas sofre normalmente a chance de falha de magia arcana para os efeitos arcânicos provenientes das outras classes.

Magias: Um bardo conjura magias arcânicas (o mesmo tipo das magias disponíveis para os feiticeiros e magos) da lista de magias de bardo. Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, diferente de um mago ou um clérigo (veja a seguir). Todas as magias de bardo possuem um componente verbal (cantar, recitar ou tocar um instrumento).

Para aprender ou conjurar uma magia, um bardo deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia (Car 10 para magias de nível 0, Car 11 para magias de 1º nível, etc.). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do bardo.

Semelhante aos demais conjuradores, um bardo somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 3-4: O Bardo. As magias adicionais do bardo são baseadas em um valor elevado de Carisma (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais).

Quando a Tabela 3-4 indicar que um bardo recebe 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 1º nível para um bardo de 2º nível), ele recebe somente as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Carisma para aquele nível.

A seleção de magias do bardo é extremamente limitada. Um bardo de 1º nível conhece quatro magias de nível 0 (também chamadas de truques), a escolha do

TABELA 3-5: MAGIA CONHECIDAS DO BARDO

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

* O Bardo deve possuir um valor de Carisma elevado o suficiente para receber uma magia adicional desse nível.

jogador. Na maioria dos níveis, ele recebe uma ou mais magias, conforme indicado na Tabela 3-5: Magias Conhecidas do Bardo. Diferente das magias por dia, a quantidade de magias conhecidas do bardo não é afetada pelo seu Carisma; os valores da Tabela 3-5 são fixos.

Quando alcançar o 5º nível, e a cada três níveis subseqüentes (8º, 11º, 14º, 17º e 20º), um bardo será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, o bardo “perde” a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o bardo somente conseguirá substituir uma magia dois níveis inferiores ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 5º nível, um bardo poderia substituir uma magia de nível 0 (dois níveis de magia inferiores ao nível máximo disponível ao bardo, que são as magias de 2º nível) por outra magia de nível 0. No 8º nível, ele poderia trocar uma única magia de nível 0 ou de 1º nível (pois terá acesso a magias de bardo de 3º nível) por um efeito diferente do mesmo nível. O personagem somente poderá substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível.

Conforme descrito acima, um bardo não precisa preparar suas magias com antecedência. Ele é capaz de conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, assumindo que não tenha exaurido seu limite diário de magias daquele nível. Por exemplo, Gimble, um bardo de 1º nível, consegue conjurar duas magias de nível 0 a cada dia (consulte a Tabela 3-4: O Bardo). Entretanto, ele conhece quatro magias de nível 0: *detectar magia, som fantasma, luz e ler magias* (veja a Tabela 3-5: Magias Conhecidas do Bardo). Portanto, em um mesmo dia, ele pode conjurar duas vezes qualquer combinação dessas quatro magias. Ele não precisa decidir anteriormente as magias que irá conjurar.

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

CD	Tipo de Conhecimento	Exemplos
10	Comum, conhecido por uma minoria considerável da população local.	A reputação de beberão do prefeito local; lendas comuns sobre um lugar poderoso e misterioso.
20	Incomum, mas disponível, conhecido por algumas pessoas da região.	O passado obscuro de um sacerdote local; lendas sobre um item mágico poderoso.
25	Obscuro, conhecido por poucos, difícil de encontrar.	A história familiar de um cavaleiro; lendas sobre um lugar misterioso ou um item mágico desconhecido.
30	Extremamente obscuro, conhecido apenas por indivíduos que não entendem o significado da informação.	O apelido de criança de um mago por raras pessoas, possivelmente poderoso; a história de um item esquecido pela maioria; conhecido mágico incomum.

Um sucesso no teste de conhecimento de bardo não revelaria os poderes de um item mágico, mas indicaria sua função superficial. É impossível escolher 10 ou escolher 20 nesse teste; essencialmente, esse tipo de conhecimento é aleatório. O Mestre pode determinar a Classe de Dificuldade do teste conforme a tabela acima.

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

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

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

Música de Proteção (Sob): Um bardo com 3 graduações em Atuação é capaz de usar sua música ou poesia para neutralizar os efeitos mágicos que dependam de

CAPÍTULO 3: CLASSES

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

Fascinar (SM): Um bardo com 3 graduações em Atuação é capaz de usar sua música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas. Cada criatura que será afetada deve estar num raio de 27 m e ser capaz de enxergar, ouvir e prestar atenção ao bardo. O personagem também precisa enxergar a criatura. A distração de um combate ou perigos similares neutraliza essa habilidade. A cada três níveis depois do 1º, o bardo conseguirá afetar uma criatura adicional com uma única ativação da habilidade (duas no 4º nível, três no 7º nível, etc.).

Para ativar essa habilidade, um bardo realiza um teste de Atuação. O resultado do teste será a CD do teste de resistência de Vontade para cada vítima. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura ficará imune à habilidade fascinação do mesmo bardo durante 24 horas. Se fracassar, a criatura sentará tranquilamente e ouvirá a música do bardo enquanto ele continuar tocando e concentrado (limitado a 1 rodada por nível de bardo). Enquanto estiver fascinada, a vítima sofre -4 de penalidade em qualquer teste de Ouvir e Observar realizado como ato reflexo. Qualquer ameaça em potencial, como um aliado do bardo se aproximando da vítima, exigirá um novo teste de Atuação do bardo; o resultado será a nova CD do teste de resistência de Vontade da criatura. Qualquer ameaça óbvia, como um guerreiro desembainhando uma espada, a conjuração de uma magia ou um arqueiro apontando uma arma de longa distância, dissipará o efeito automaticamente. *Fascinar* é um encantamento (compulsão) e um efeito de ação mental.

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

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

Sugestão (SM): Um bardo de 6º nível ou superior, com 9 graduações em Atuação, é capaz de usar sua música ou poesia para realizar uma *sugestão* (similar à magia) em qualquer criatura fascinada anteriormente (veja acima). Ativar essa habilidade não atrapalha a concentração de *fascinar* e nem permite um segundo teste de resistência. A *sugestão* não é considerada no limite diário de utilizações da música de bardo do personagem. Um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 nível do bardo + modificador de Carisma) anula o efeito. Esse efeito afeta somente uma criatura (consulte *sugestão em massa*, a seguir). A sugestão é um encantamento (compulsão) e um efeito de ação mental dependente de idioma.

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

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

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

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

Ex-Bardos

Um bardo que se torne Leal não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe, mas conserva todas as suas habilidades de bardo anteriores.

Conjunto Inicial para Bardo Gnomos

Armadura: Corselete de couro batido (+3 CA, -1 de penalidade de armadura, sem chance de falha de magia arcana, 6 m de deslocamento, 5 kg).

Armas: Espada longa (1d6, dec. 19-20/x2, 1 kg, uma mão, cortante).

Besta leve (1d6, dec. 19-20/x2, alcance 24 m, 1 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 6 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	armadura
Atuação (instrumentos de corda)	4	Car	-
Conhecimento (qualquer um)	4	Int	-
Decifrar Escrita	4	Int	-
Diplomacia	4	Car	-
Disfarces	4	Car	-
Identificar Magia	4	Int	-
Obter Informação	4	Car	-
Ouvir	4	Sab	-
Prestidigitação	4	Des	-1
Usar Instrumento Mágico	4	Car	-

Talento: Personagens com Destreza 13+: Esquiva; Personagens com Destreza 12 ou inferior: Iniciativa Aprimorada.

Magias Conhecidas: Nível 0: *detectar magia*, som *fantasma*, luz e ler *magias*.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Três tochas. Caixa com 10 virotes de besta. Alauáde (comum). Bolsa de componentes de magia.

Dinheiro: 2d4 PO.

CLÉRIGO

As obras divinas estão em toda parte: nos lugares de beleza natural, nas cruzadas importantes, nos imensos templos e no coração de seus seguidores. Similares às pessoas, os deuses variam entre a benevolência e a malícia, a introspecção e a curiosidade, a simplicidade e a complexidade. Os deuses, no entanto, quase sempre atuam por meio de intermediários – os clérigos. Os clérigos bons curam, protegem e vingam. Os clérigos malignos saqueiam, destroem e sabotam. Um clérigo manifesta a vontade divina canalizando o poder de seu patrono. As religiões também esperam que os sacerdotes utilizem o poder da sua divindade para melhorar a própria situação.

Aventuras: Do ponto de vista geral, as aventuras de um clérigo sustentam a causa de sua igreja e sua divindade. Um clérigo bom, por exemplo, ajudaria as pessoas em necessidade. Sua missão estaria mais completa se ele fosse capaz de ampliar a reputação do patrono e do templo por meio de atitudes nobres. Um clérigo maligno tentaria aumentar seu poder pessoal e a influência de seu patrono, para que os mortais o respeitem e o temam com a mesma intensidade.

Algumas vezes, os clérigos recebem ordens, ou pelo menos sugestões, de seus superiores eclesiásticos, solicitando o cumprimento de missões em nome da igreja. Ele e seus companheiros recebem recompensas adequadas nessas missões e a igreja

CAPÍTULO 3: CLASSES

seria especialmente generosa em conceder pagamentos na forma de conjuração de magias ou itens mágicos divinos.

É claro que, individualmente, os clérigos têm seus próprios motivos para se aventurar.

Características: Os clérigos são os mestres da magia divina, que é especialmente adequada para curar ferimentos. Mesmo um clérigo inexperiente é capaz de recuperar criaturas ameaçadas pela morte e um clérigo experiente conseguiria restaurar a vida de pessoas que já faleceram.

Como são canalizadores de energia divina, eles podem expulsar e destruir os mortos-vivos; um clérigo maligno é capaz de controlar essas criaturas.

Os clérigos recebem algum treinamento em combate. Eles podem usar armas simples e são treinados para usar armaduras, uma vez que elas não interferem na conjuração de magias divinas, como fazem com as magias arcana.

Tendência: Os clérigos podem escolher qualquer tendência, assim como os deuses a quem servem. Uma vez que as pessoas veneram mais as divindades Boas do que as Neutras ou Mals, os clérigos bondosos são mais comuns que os sacerdotes malignos. Eles também costumam ser indivíduos ordeiros, pois as religiões organizadas (e Leais) possuem uma estrutura melhor e uma capacidade maior para recrutar e treinar novos clérigos do que as organizações mais instáveis e caóticas.

Quase sempre, o clérigo escolherá a mesma tendência de sua divindade, embora alguns possam selecionar uma tendência “um passo” diferente do seu patrono. Por exemplo, a maioria dos clérigos de Heironous, deus do heroísmo (Leal e Bom) é Leal e Boa, mas alguns são Leais e Neutros ou Neutros e Bons. Além disso, um clérigo não pode escolher a tendência ‘Neutro autêntico’, a menos que sua divindade também seja Neutra.

Religião: Toda divindade razoavelmente conhecida possui clérigos dedicados e fiéis, portanto eles podem pertencer a qualquer religião. A divindade mais adorada nas terras civilizadas dos humanos é Pelor (deus do sol). Entre as raças inumanas, é mais comum que os clérigos venerem o deus supremo de seu panteão racial. Quase todos os clérigos são oficialmente ordenados membros de organizações religiosas, geralmente chamadas de igrejas. Todos prestam juramentos para defender e propagar os ideais de sua igreja.

Alguns clérigos não veneram uma divindade, mas uma causa ou fonte de poder divino. Esses clérigos canalizam a magia de forma idêntica aos sacerdotes que adoram um deus, mas não se afiliam a nenhuma instituição religiosa ou prática específica de adoração. Por exemplo, um clérigo devotado ao Bem e à Ordem poderia conviver pacificamente com seguidores de divindades Leais e Boas, destacando as virtudes de uma vida regida pelos preceitos do Bem e da Ordem, mas jamais integrar uma hierarquia eclesiástica.

História: A maioria dos clérigos se converte ainda jovem. Alguns se oferecem para servir um deus na infância, mas outros sentem seu chamado em um momento posterior de suas vidas. Embora alguns clérigos sejam amplamente relacionados com as atividades cotidianas de suas igrejas, outros têm maior liberdade para conduzir sua vida, mas precisam fazê-lo de acordo com os preceitos de sua divindade.

É possível assumir que os clérigos de uma mesma religião convivam em tranquilidade, mas as disputas internas de uma igreja costumam ser mais intensas que os confrontos entre religiões diferentes. Os clérigos que compartilham alguns

ideais básicos, como bondade ou lealdade, podem encontrar uma causa comum e se tornarem parte dela em detrimento de qualquer ordem eclesiástica. No entanto, os clérigos que venerem ideais opositos sempre serão inimigos terríveis. Nas regiões civilizadas, os combates diretos entre as religiões só acontecem em tempos de guerra civil ou circunstâncias similares de turbulência social, mas os embates políticos das crenças inimigas são muito freqüentes.

Raças: Existem clérigos e sacerdotes de todas as raças comuns, já que a necessidade de religião e da magia divina é universal. Porém, os clérigos da maioria das sociedades vivem concentrados em suas obrigações religiosas e raramente se tornam aventureiros. Os clérigos aventureiros quase sempre são humanos ou anões.

Os clérigos são incomuns entre os humanóides selvagens. Os trogloditas são a exceção; eles são adeptos da magia divina e muitas vezes são liderados por sacerdotes dispostos a sacrificar e devorar seus prisioneiros.

Outras Classes: Em um grupo de aventureiros, o clérigo será um aliado de todos e muitas vezes o elemento que fundamenta a união do grupo. Como é um canalizador de energias divinas, o clérigo é um excelente curandeiro e os aventureiros de qualquer classe apreciam a recuperação que ele oferece depois de um combate. Em algumas ocasiões, os clérigos entram em conflito com os druidas, pois estes representam uma relação mais antiga e primitiva entre o mortal e o divino. Contudo, é a religião de um clérigo que costuma determinar seu relacionamento com os demais. Por exemplo, um clérigo de Oldammara (deusa dos ladrões) teria um bom relacionamento com os ladrões e outros fora da lei, enquanto um clérigo de Heironous (deus do heroísmo) estaria incomodado com essas companhias.

Função: O clérigo normalmente atua como o principal curandeiro, adivinhal e especialista em defesa do grupo. Ele é capaz de entrar em combate, mas geralmente não é a melhor opção para assumir a linha de frente. Os domínios e a seleção de magias do clérigo também afetam sua função no grupo.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os clérigos possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: A Sabedoria determina a magia mais poderosa que um clérigo é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias (veja Magias, a seguir). Um valor elevado de Constituição aumentaria os pontos de vida do clérigo e um Carisma elevado aprimora sua capacidade de expulsar mortos-vivos.

Tendência: A tendência do clérigo deve ser idêntica ou “um passo” afastada da tendência de sua divindade (ou seja, ela pode diferir um passo no eixo Leal-Caótico ou no eixo Bem-Mal, mas não em ambos). A única exceção envolve os clérigos de St. Cuthbert (uma divindade Leal e Neutra), que devem escolher as tendências Leal e Bom ou Leal e Neutro. Um clérigo não pode ser “Neutro autêntico”, a menos que sua divindade também seja Neutra.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um clérigo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (histórica)

TABELA 3-6: O CLÉRIGO

Nível	Bônus Base de						Magias por dia *									
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Expulsar ou fascinar mortos-vivos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	+0	+2	+0	+2			3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3			4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3			4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+4			5	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4			5	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+5			5	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
7°	+5	+5	+2	+5			6	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
8°	+6/+1	+6	+2	+6			6	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-
9°	+6/+1	+6	+3	+6			6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
10°	+7/+2	+7	+3	+7			6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
11°	+8/+3	+7	+3	+7			6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
12°	+9/+4	+8	+4	+8			6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
13°	+9/+4	+8	+4	+8			6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-
14°	+10/+5	+9	+4	+9			6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9			6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10			6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10			6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11			6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11			6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12			6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

* Além da quantidade indicada de magias por dia entre o 1° e o 9° nível, um clérigo recebe uma magia adicional de domínio a cada nível, a partir do 1°. A referência “+1” na tabela representa essa magia. As magias de domínio não são consideradas nas magias adicionais que o clérigo receberia devido a um valor elevado de Sabedoria.

CAPÍTULO 3: CLASSES

TABELA 3-7: DEUSES

Deus	Tendência	Domínios	Adoradores Típicos
Heironious, Deus do Heroísmo	Leal e Bom	Bem, Ordem, Guerra	Paladinos, guerreiros, monges
Morandin, Deus dos Anões	Leal e Bom	Terra, Bem, Ordem, Proteção	Anões
Yondalla, Deusa dos Halflings	Leal e Bom	Bem, Ordem, Proteção	Halflings
Ehlonna, Deusa das Florestas	Neutro e Bom	Animal, Bem, Planta, Sol	Elfos, gnomos, meio-elfos, halflings, rangers, druidas
Garl Glittergold, Deus dos Gnomos	Neutro e Bom	Bem, Proteção, Enganação	Gnomos
Pelos, Deus do Sol	Neutro e Bom	Bem, Cura, Força, Sol	Rangers, bardos
Corellon Larethian, Deus dos Elfos	Caótico e Bom	Caos, Bem, Proteção, Guerra	Elfos, meio-elfos, bardos
Kord, Deus do Força	Caótico e Bom	Caos, Bem, Sorte, Força	Guerreiros, bárbaros, ladininos, atletas
Wee Jas, Deusa da Morte e da Magia	Leal e Neutro	Morte, Ordem, Magia	Magos, necromantes, feiticeiros
St. Cuthbert, Deus da Retribuição	Leal e Neutro	Destrução, Ordem, Proteção, Força	Guerreiros, monges, soldados
Boccob, Deus da Magia	Neutro	Conhecimento, Magia, Enganação	Magos, feiticeiros, sábios
Fharlanghn, Deus das Estradas	Neutro	Sorte, Proteção, Viagem	Bardos, aventureiros, mercadores
Obad-Hai, Deus da Natureza	Neutro	Ar, Animal, Terra, Fogo, Planta, Água	Druidas, bárbaros, rangers
Olidammara, Deus dos Ladrões	Caótico e Neutro	Caos, Sorte, Enganação	Ladininos, bardos, ladrões
Hector, Deus da Tirania	Leal e Neutro	Destrução, Mal, Ordem, Guerra	Guerreiros malignos, monges
Nerull, Deus da Morte	Neutro e Mau	Morte, Mal, Enganação, Guerra	Necromantes, ladininos malignos
Vecna, Deus dos Segredos	Neutro e Mau	Mal, Conhecimento, Magia	Magos, feiticeiros, ladininos, espiões malignos
Erythnul, Deus da Matança	Caótico e Mau	Caos, Mal, Enganação, Guerra	Guerreiros, bárbaros, ladininos malignos
Gruumsh, Deus dos Orcs	Caótico e Mau	Caos, Mal, Força, Guerra	Meio-orcs, orcs

(Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Domínios e Perícias de Classe: Um clérigo que escolha os domínios Animais ou Plantas adiciona Conhecimento (natureza) (Int) à lista de perícias acima. O domínio Conhecimento adicionará todas as perícias Conhecimento (Int) às perícias de classe. Caso selecione o domínio Viagem, incluirá a perícia Sobrevida (Sab) à lista. Escolher o domínio Enganação adicionará Blefar (Car), Disfarce (Car) e Esconder-se (Des) às perícias de classe. Consulte Divindades, Domínios e Magias de Domínio, a seguir, para obter mais informações.

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência)

x 4.

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

Características da Classe

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

Todos os deuses possuem uma arma predileta e os clérigos consideram uma honra empunhá-la. Um clérigo que escolha o domínio Guerra adquire Foco em Arma (arma predileta da divindade) como um talento adicional. Ele também recebe o talento Usar Arma Comum apropriado para a arma da divindade, caso ela não seja uma arma simples. Consulte o Capítulo 5: Talentos, para obter mais detalhes.

Aura (Ext): Um clérigo de uma divindade Caótica, Maligna, Boa ou Leal tem uma aura particularmente poderosa correspondente à tendência de sua divindade (consulte a magia *detectar o mal* para obter detalhes). Os clérigos que não venerem uma divindade, mas escolham os domínios Caos, Mal, Bem ou Ordem também emanam uma aura poderosa da tendência correspondente.

Magias: Um clérigo conjura magias divinas (o mesmo tipo de magias disponível aos druidas, paladinos e rangers), selecionadas da lista de magias do clérigo. Entretanto, a tendência do personagem é capaz de impedir-lo de conjurar determinadas magias, geralmente contrárias às suas crenças morais e éticas; consulte Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem, a seguir. Um clérigo precisa escolher e preparar suas magias com antecedência (veja abaixo).

Para preparar e conjurar uma magia, um clérigo deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia (Sab 10 para magias do nível 0, Sab 11 para magias de 1º nível,

e assim por diante). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do clérigo.

Semelhante aos demais conjuradores, um clérigo somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 3-6: O Clérigo. As magias adicionais do clérigo são baseadas em um valor elevado de Sabedoria (consulte a Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais). Um clérigo também recebe uma magia adicional de domínio a cada nível, a partir do 1º. Quando um clérigo seleciona e prepara um efeito como uma magia de domínio, ela deve constar na lista de magias de seus dois domínios (veja Divindades, Domínios e Magias de Domínio, a seguir, para obter detalhes).

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

Fozan

Cada clérigo precisa determinar um horário do dia, quando despenderá 1 hora em contemplação ou súplica para recuperar suas magias diárias. Geralmente, isso acontece ao amanhecer ou ao meio-dia para os clérigos Bons, e ao anoitecer ou à meia-noite

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

Divindades, Domínios e Magias de Domínio:

É necessário escolher uma divindade para o clérigo. Os exemplos de divindades estão relacionados na Tabela 3-7: Deuses. O deus de um clérigo influenciará sua tendência, as magias que ele será capaz de preparar, seus valores morais e sua relação com o mundo. Também

é possível que um clérigo venerar um ideal ou conceito no lugar de uma divindade.

Se houver uma raça relacionada na coluna “Adoradores Típicos” da Tabela 3-7, o clérigo deve pertencer a uma das raças indicadas para escolher essa divindade.

Uma divindade pode ter alguns adoradores de outras raças, mas nunca um clérigo.

Depois de selecionar uma divindade e uma tendência, o personagem deve escolher dois domínios entre aqueles atribuídos à sua divindade na Tabela 3-7. Embora os clérigos de uma mesma religião sejam unidos na adoração a uma divindade, cada indivíduo



enfatiza aspectos diferentes dos interesses de seu patrono. Os domínios de tendência (Caos, Mal, Bem e Ordem) somente podem ser selecionados quando a tendência do clérigo for idêntica ao Domínio pretendido.

Caso um clérigo não se devote a uma divindade específica, ele precisará escolher dois domínios para representar suas inclinações e habilidades espirituais. A restrição de tendência ainda se aplica.

Cada domínio fornece acesso a nove magias de domínio, uma para cada nível de magia disponível ao clérigo, a partir do 1º, além de um poder concedido. O clérigo adquire os poderes concedidos de ambos os domínios que selecionar. Embora tenha acesso a duas magias de domínio do mesmo nível, o personagem deve escolher e preparar somente uma delas como sua magia de domínio a cada dia, utilizando a magia adicional do nível pertinente. Caso uma magia de domínio não conste na lista de magias do clérigo, ele apenas conseguirá prepará-la como uma magia de domínio. As magias de domínio e os poderes concedidos são descritos em Domínios de Clérigos.

Por exemplo, Jozan é um clérigo de Pelor. Ele escolhe os domínios Bem e Cura entre as opções de domínios de Pelor e recebe os poderes concedidos de ambos os domínios selecionados. O poder concedido do domínio Bem lhe permite conjurar todas as magias com o descriptor [Bem] com +1 de bônus no nível efetivo (como se ele fosse um clérigo de 1 nível superior) e lhe concede acesso a *proteção contra o mal* como magia de domínio de 1º nível. O poder concedido do domínio Cura lhe permite conjurar todas as magias da 'subescola' [Cura], da escola Conjuração, com +1 de bônus no nível efetivo e lhe concede acesso a *curar ferimentos leves* como magia de domínio de 1º nível. Quando Jozan prepara suas magias, ele recebe uma magia de 1º nível por ser um clérigo de 1º nível, mais uma magia adicional de 1º nível em função do seu valor elevado de Sabedoria (15) e uma magia de domínio de 1º nível. Sua magia de domínio deve ser escolhida entre as duas magias disponíveis na lista de magias de domínio – *proteção contra o mal* ou *curar ferimentos leves*, mas não ambas.

Conversão Espontânea: Um clérigo Bom (ou um clérigo Neutro de uma divindade Boa) pode converter a energia de uma magia preparada em um efeito da subescola Cura, mesmo que não a tenha preparado anteriormente. O clérigo é capaz de "eliminar" qualquer magia preparada, exceto uma magia de domínio, para conjurar qualquer magia de *cura* do mesmo nível ou inferior (uma magia de *cura* são os efeitos que têm a palavra "curar" em seu nome). Por exemplo, um clérigo Bom que tenha preparado a magia *comando* (uma magia de 1º nível) poderia "eliminá-la" para conjurar *curar ferimentos leves* (também de 1º nível). Os clérigos das divindades Boas são capazes de converter suas magias desse modo porque são muito eficientes para manipular a energia positiva.

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

Um clérigo que não seja Bom ou Mau, e cuja divindade também não seja Boa ou Má, será capaz de converter suas magias preparadas em efeitos de *curar* ou *infligir* ferimentos, a critério do jogador, de acordo com a capacidade do personagem para manipular energias positivas ou negativas. Essa escolha deve ser feita durante a criação do personagem e não pode ser revertida. Ela também determina se um clérigo Neutro é capaz de expulsar ou fascinar os mortos-vivos (veja a seguir). **Exceções:** Todos os clérigos Leais e Neutros de Wee Jas (deusa da morte e da magia) convertem suas magias preparadas em efeitos de *infligir* ferimentos, nunca em magias de *cura*. Todos os clérigos de St. Cuthbert (deus da retribuição) e todos os clérigos Neutros ou Bons de Obad-Hai (deus da natureza) convertem suas magias preparadas em efeitos de *cura*, nunca em magias de *infligir* ferimentos.

Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem: Um clérigo não pode conjurar magias de uma tendência oposta à sua ou da sua divindade (caso venere um deus). Por exemplo, um clérigo Bom (ou um clérigo Neutro de uma divindade Boa) não é capaz de preparar e conjurar magias do Mal. As magias associadas com as tendências Caos, Mal, Bem e Ordem são identificadas em suas descrições (consulte o Capítulo 11: Magias).

Expulsar ou Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Todos os clérigos, não importa a sua tendência, são capazes de afetar os mortos-vivos (esqueletos, zumbis, fantasmas, vampiros e outros) canalizando o poder de sua fé através de seu símbolo sagrado (ou profano).

Um clérigo Bom (ou um clérigo Neutro de uma divindade Boa) é capaz de expulsar ou destruir mortos-vivos. Um clérigo maligno (ou um clérigo Neutro de uma divindade Má) é capaz de fascinar ou comandar essas criaturas, forçando-as a se acovardar em submissão ao seu poder. Um clérigo Neutro de uma divindade Neutra precisa escolher se prefere expulsar/destruir ou fascinar/comandar os mortos-vivos (como um clérigo Bom ou Mau, respectivamente). Essa escolha deve ser feita durante a criação do personagem e não pode ser revertida. Ela também determina se um clérigo Neutro converte suas magias preparadas em efeitos de *curar* ou *infligir* ferimentos (veja acima). **Exceções:** Todos os clérigos Leais e Neutros de Wee Jas (deusa da morte e da magia) fascinam ou comandam mortos-vivos. Todos os clérigos de St. Cuthbert (deus da retribuição) e todos os clérigos Neutros ou Bons de Obad-Hai (deus da natureza) expulsam ou destroem mortos-vivos.

Um clérigo consegue expulsar ou fascinar mortos-vivos uma quantidade de vezes por dia equivalente a $3 +$ seu modificador de Carisma. Um clérigo com 5 graduações em Conhecimento (religião) recebe +2 de bônus nos testes de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Idiomas Adicionais: A lista de idiomas adicionais de um clérigo inclui Celestial, Abissal e Infernal (o idioma dos seres planares Bons, Caóticos e Maus, e Leais e Maus, respectivamente). Inclua essas opções nos idiomas disponíveis ao personagem em função da raça (veja Raças e Idiomas, e a perícia Falar Idioma).

Ex–Clérigos

Um clérigo que viole de modo grave o código de conduta relacionado com a sua divindade (geralmente agindo de forma contrária à tendência ou aos propósitos da igreja) perderá todas as suas magias e habilidades de classe, exceto os talentos com armaduras, escudos e armas simples. Ele não conseguirá adquirir níveis adicionais como clérigo da divindade em questão até realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*).

Conjunto Inicial para Clérigo Humano

Armadura: Brunea (+4 CA, -4 de penalidade de armadura, 6 m de deslocamento, 15 kg).

Escudo grande de madeira (+2 CA, -2 de penalidade de armadura, 5 kg).

Armas: Maça pesada (ld8, dec.x 2, 4 kg, uma mão, concussão).

Besta leve (1d8, dec. 19-20 x 2, 24 m, 2 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a $3 +$ modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Concentração	4	Com	-
Conhecimento (religião)	4	Int	-
Cura	4	Sab	-
Diplomacia	4	Car	-
Identificar Magia	4	Int	-
Obter Informação (oc)	2	Car	-
Ouvir (oc)	2	Sab	-

Talento: Escrever Pergaminho

Talento Adicional: Prontidão

Divindade/Domínios: Pelor/Bem e Cura

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Caixa com 10 virotes de besta. Símbolo sagrado de madeira (disco solar de Pelor). Três tochas.

Dinheiro: 1d4 PO.

DRUIDA

A fúria de uma tempestade, a força suave do sol matinal, a astúcia da raposa, o poder do urso – tudo isso está sob controle do druida. Entretanto, ele não se considera um mestre da natureza. Segundo eles, essa afirmação não passa de uma simples bobagem dos habitantes das cidades. O druida não adquire seu poder controlando a natureza, mas se tornando uno com ela. Para os profanadores dos bosques sagrados dos druidas, e para os que sentem sua fúria, a distinção não é muito clara.

Aventuras: Os druidas se aventuram para adquirir conhecimento (especialmente sobre os animais e as plantas desconhecidas para eles) e poder. Algumas vezes, seus superiores druídicos exigem seus serviços. Eles também podem usar seus poderes contra os destruidores das coisas que amam, como as árvores antigas ou as montanhas inexploradas. Apesar dos druidas aceitarem o que é assustador e cruel na natureza, eles odeiam o que é antinatural, incluindo as aberrações (como beholders e vermes da carneça) e os mortos-vivos (como zumbis e vampiros). Muitas vezes, eles coordenam ataques contra essas criaturas, em especial quando elas invadem seu território.

Características: Os druidas conjuram magias divinas, da mesma forma que os clérigos, embora retirem suas magias e habilidades do poder da natureza e muitos não veneram qualquer divindade. Suas magias estão relacionadas com a natureza e os animais. Além das magias, os druidas desenvolvem uma grande variedade de poderes mágicos conforme adquirem experiência (e níveis), entre elas a capacidade de assumir a forma de animais.

As armaduras dos druidas são limitadas por juramentos tradicionais aos itens relacionados em Usar Armas e Armaduras (a seguir). Todas as outras armaduras são proibidas. Mesmo que um druida fosse treinado para usar uma armadura de batalha, usá-la violaria seu juramento e anularia seus poderes druídicos.

Os druidas evitam carregar metal manufaturado, pois isso interfere com a natureza pura e primitiva que eles tentam preservar.

Tendência: Para se manter em harmonia com a indiferença absoluta da natureza, o druida deve se apegar à imparcialidade. Sendo assim, pelo menos um aspecto de sua tendência deve ser Neutro, seja no eixo Leal-Caótico ou no eixo Bem-Mal, ou em ambos. Do mesmo modo que a natureza incorpora dicotomias como vida

CAPÍTULO 3: CLASSES

TABELA 3-8: O DRUIDA

Nível	Bônus Base					Magias por dia											
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1º	+0	+2	+0	+2	Companheiro animal, senso da natureza, empatia com a natureza	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
2º	+1	+3	+0	+3	Caminho da Floresta	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
3º	+2	+3	+1	+3	Rastro Invisível	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	
4º	+3	+4	+1	+4	Resistir à tentação da natureza	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	
5º	+3	+4	+1	+4	Forma selvagem (1/dia)	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	
6º	+4	+5	+2	+5	Forma selvagem (2/dia)	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	
7º	+5	+5	+2	+5	Forma selvagem (3/dia)	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvagem (Grande)	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Imunidade a venenos	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Forma selvagem (4/dia)	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	
11º	+8/+3	+7	+3	+7	Forma selvagem (Miúda)	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-	-	
12º	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvagem (plantas)	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-	-	
13º	+9/+4	+8	+4	+8	Mil faces	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-	-	
14º	+10/+5	+9	+4	+9	Forma selvagem (5/dia)	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-	-	
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Corpo atemporal, forma selvagem (Enorme)	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-	-	
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma selvagem (elemental 1/dia)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-	-	
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1	-	-
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma selvagem (6/dia, elemental 2/dia)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2	-	
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	-	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3	2	-
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma selvagem (elemental 3/dia, elemental Enorme)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	

e morte, beleza e horror, paz e violência, os druidas podem manifestar tendências diferentes ou mesmo opostas (por exemplo, Neutro e Bom e Neutro e Mau) e ainda assim integram a mesma tradição.

Religião: Um druida reverencia a natureza acima de tudo. Ele obtém seus poderes mágicos a partir da força da própria natureza ou de uma divindade da natureza. Eles costumam aspirar uma espiritualidade mística, de união transcendental com a natureza, em vez de venerar uma entidade divina. Ainda assim, alguns druidas reverenciam, ou pelo menos respeitam, Obad-Hai (deus da natureza) ou Ehlonna (deusa das florestas).

História: Embora sua organização seja invisível para a maioria das pessoas, que os consideram eremitas, os druidas integram uma sociedade que se estende pelo mundo todo, ignorando as fronteiras políticas. Um druida iniciante é apresentado a essa sociedade através de rituais secretos, que envolvem testes em que nem todos sobrevivem. Somente depois de atingir um determinado nível de competência, o druida poderá viajar por conta própria.

Todos os druidas são membros da sociedade druídica, apesar de existir indivíduos que vivem tão isolados que nunca viram os druidas de posto superior ou participaram de grandes encontros druídicos. Eles se reconhecem como irmãos e irmãs. Contudo, como as criaturas selvagens verdadeiras, algumas vezes eles competem entre si ou até caem outros druidas.

Um druida pode ser convocado para prestar serviços a um integrante de posto superior da ordem, embora sejam oferecidas recompensas adequadas para essas tarefas. Do mesmo modo, um druida de categoria inferior poderia solicitar auxílio aos seus irmãos superiores, em troca de pagamento em dinheiro ou serviços.

Os druidas podem viver em pequenas cidades, mas sempre gastam a maior parte de seu tempo em regiões selvagens. Mesmo nas cidades grandes, cercadas por terras cultivadas até onde a visão alcança, geralmente têm refúgios druídicos nas cercanias – bosques pequenos e selvagens, em que os druidas vivem e que são protegidos a qualquer custo. Nas cidades costeiras, esse refúgio muitas vezes se localiza nas ilhas próximas, onde o druida pode desfrutar do isolamento necessário.

Raças: Os elfos e os gnomos possuem afinidade com as regiões selvagens e muitas vezes se tornam druidas. Os humanos e meio-elfos também costumam adotar essa carreira. Os druidas são especialmente comuns nas tribos humanas mais selvagens. Os anões, halflings e meio-orcs raramente se tornam druidas.

Entre os humanóides brutais, poucos escolhem se integrar à sociedade druídica, com exceção dos gnolls, que possuem diversos druidas malignos em seu meio. Os druidas gnoll são tolerados, embora nem sempre aceitos, pelos druidas de outras raças.

Outras Classes: Os druidas compartilham com os rangers e os bárbaros sua reverência pela natureza e sua familiaridade com as áreas naturais. Eles não entendem o modo de vida urbano dos ladinhos e consideram a magia arcana destrutiva e desagradável. Eles também não gostam da devocão dos paladinos a ideais abstratos em vez de se curvarem ao “mundo real”. No entanto, os druidas não seriam nada caso recusassem a existência da diversidade e apenas se incomodam ligeiramente com os outros, mesmo que sejam muito diferentes.

Função: O druida tem uma versatilidade extraordinária. Embora não tenha o poder absoluto de cura de um clérigo, ele compensa essa carência com poder ofensivo, graças à sua seleção de magias e a habilidade forma selvagem. Um druida, apoiado por um segundo curandeiro (como um paladino), seria extremamente

valioso para um grupo de aventureiros. Seu companheiro animal também fornece suporte essencial em combate corporal.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os druidas possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: A Sabedoria determina a magia mais poderosa que um druida é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias (veja Magias, a seguir). Para conjurar magias, um druida deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. Além disso, essa habilidade determina a quantidade de magias adicionais que o druida adquire. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria.

Como um druida utiliza somente armaduras leves ou médias, uma Destreza elevada aprimora sua capacidade defensiva.

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

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um druida (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um druida sabe usar as seguintes armas: adaga, bordão, cimitarra, clava, dardo, foice, funda, lança e lança curta. Eles também sabem desferir todos os ataques naturais (garra, mordida, etc.) das formas que assumem usando a habilidade forma selvagem (veja a seguir). Eles sabem usar armaduras leves e médias, mas são proibidos de usar armaduras de metal, portanto suas escolhas são limitadas a armaduras acolchoadas, corseletes de couro e gibões de peles. Um druida poderia usar armaduras de madeira alteradas pela magia *madeira-ferro*, que funcionariam como uma armadura de metal. Consulte a descrição da magia *madeira-ferro*. Eles sabem usar escudos (exceto escudo de corpo), mas só empunham as variedades de madeira.

Um druida que use uma armadura ou carregue um escudo proibido não conseguirá conjurar as magias da classe ou ativar qualquer habilidade sobrenatural ou similar à magia durante as 24 horas subsequentes.

Magias: Um druida conjura magias divinas (o mesmo tipo de magias disponível aos clérigos, paladinos e rangers), selecionadas da lista de magias do druida. Entretanto, a tendência do personagem é capaz de impedir-lo de conjurar determinadas magias, geralmente contrárias às suas crenças morais e éticas; consulte Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem, a seguir. Um druida precisa escolher e preparar suas magias com antecedência (veja abaixo).

Para preparar e conjurar uma magia, um druida deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia (Sab 10 para magias do nível 0, Sab 11 para magias de 1º nível, e assim por diante). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do druida.

Semelhante aos demais conjuradores, um druida somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 3-8: O Druida. As magias adicionais do druida são baseadas em um valor elevado de Sabedoria (consulte a Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais). Os druidas não recebem magias adicionais de domínio ou poderes concedidos, como os clérigos.

COMPANHEIRO ANIMAL DO DRUIDA

O companheiro animal de um druida é diferente de um animal comum de sua espécie em vários aspectos. O companheiro animal é considerado uma besta mágica, não um animal, em relação a todos os efeitos que dependam de seu tipo (mas conserva os Dados de Vida, bônus base de ataque, testes de resistência, pontos de perícia e talentos do animal). Suas diferenças com um animal comum e seus poderes especiais são descritas na tabela a seguir.

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

Estatísticas Básicas: Use as estatísticas básicas para as criaturas da espécie, conforme descritas no *Livro dos Monstros*, com as seguintes alterações.

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

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

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

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

Truques Adicionais: O valor indicado nessa coluna representa o total de truques adicionais que o animal conhece, além dos truques que o druida ensinar (veja a perícia Adestrar Animais). Esses truques adicionais não exigem tempo de treinamento, testes de Adestrar Animais e não são considerados no limite máximo de truques que um animal pode conhecer. O druida seleciona os truques adicionais, que não podem ser alterados posteriormente.

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

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

companheiro animal (como uma magia de toque à distância). Um druida e seu companheiro animal são capazes de partilhar magias mesmo que o efeito normalmente não afete as criaturas do tipo do animal.

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

Devoção (Ext): A devoção de um companheiro animal a seu mestre é tão completa que ele recebe +4 de bônus nos teste de resistência de Vontade contra efeitos e magias de encantamento.

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

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

COMPANHEIROS ANIMAIS ALTERNATIVOS

Conforme descrito, um druida que alcance um nível de classe elevado poderia escolher seu companheiro animal de uma das listas a seguir, aplicando os modificadores indicados, ao seu nível de druida atual (entre parênteses) para determinar as características e habilidades especiais da criatura.

4º nível ou superior (nível atual -3)

Búfalo (animal)	Gorila (animal)
Carcajú (animal)	Lagarto (animal)
Cobra, constritora (animal)	Leopardo (animal)
Cobra, víbora Grande (animal)	Morcego atroz
Crocodilo (animal)*	Texugo atroz
Doninha atroz	Tubarão Grande (animal)*
Guepardo (animal)	Urso negro (animal)
Javali (animal)	

7º nível ou superior (Nível atual -6)

Carcajú atroz	Leão (animal)
Cobra, víbora Enorme (animal)	Lobo atroz
Crocodilo gigante (animal)	Porco do mato atroz
Deinonychus (dinossauro)	Rinoceronte (animal)
Elasmossauro (dinossauro)*	Tigre (animal)
Gorila atroz	Urso marrom (animal)

10º nível ou superior (nível atual -9)

Baleia orca (animal)*	Leão atroz
Cobra, constritora Gigante (animal)	Tubarão Enorme (animal)*
Megaraptor (dinossauro)	Urso polar (animal)

13º nível ou superior (nível atual -12)

Elefante (animal)	Urso atroz
Polvo Gigante (animal)*	

16º nível ou superior (nível atual -15)

Lula gigante (animal)*	Triceratops (dinossauro)
Tigre atroz	Tubarão atroz *
Tiranossauro (dinossauro)	

* Disponíveis somente em ambientes aquáticos.

CAPÍTULO 3: CLASSES

um druida que tenha preparado a magia repelir insetos (uma magia de 4º nível) pode “eliminá-la” para conjurar *invocar aliado da natureza IV* (também de 4º nível).

Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem: Um druida não pode conjurar magias de uma tendência oposta à sua ou da sua divindade (caso venere um deus). Por exemplo, um druida Neutro e Bom não é capaz de preparar e conjurar magias do Mal. As magias associadas com as tendências Caos, Mal, Bem e Ordem são identificadas em suas descrições (consulte o Capítulo 11: Magias).

Idiomas Adicionais: A lista de idiomas adicionais de um druida inclui o Silvestre, o idioma das criaturas da floresta. Inclua essa opção nos idiomas disponíveis ao personagem em função da raça (veja Raças e Idiomas, e a perícia Falar Idioma).

Um druida também conhece o idioma Druídico, uma linguagem secreta, conhecida somente pelos druidas. Eles o aprendem quando adquirem o 1º nível na classe. O Druídico é um idioma gratuito para os druidas; isso é, ele conhecerá essa linguagem a despeito de seus idiomas regulares e não terá qualquer custo para aprendê-lo. É proibido ensiná-lo aos membros de outra classe. O Druídico possui alfabeto próprio.

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

Caso um druida liberte seu companheiro, ele poderá obter outro realizando uma cerimônia que exige 24 horas ininterruptas de oração. Essa cerimônia também serve para substituir um companheiro animal falecido.

Um druida de 4º nível ou superior terá acesso a uma lista alternativa de companheiros animais (veja a seguir). Quando seleciona um animal dessas listas alternativas, a criatura adquire habilidades como se o druida fosse de um nível inferior ao seu nível de classe atual. Subtraia o valor indicado no cabeçalho da lista pertinente do nível do personagem e compare o resultado com o nível do druida indicado na tabela anterior para determinar as habilidades do novo companheiro animal. Caso o ajuste reduza o nível efetivo do druida para 0 ou menos, ele não poderá selecionar a criatura como companheiro animal. Por exemplo, um druida de 6º nível poderia escolher um leopardo como companheiro. O leopardo teria as características e habilidades especiais fornecidas por um druida de 3º nível (considerando o ajuste de -3) em vez de 6º nível.

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

Empatia com a Natureza (Ext): Um druida é capaz de usar linguagem corporal, vocalizações e comportamentos para aprimorar a atitude de um animal (como um urso ou um lagarto). Essa habilidade funciona da mesma forma que um teste de Diplomacia realizado para aprimorar a atitude de uma pessoa (veja Capítulo 4: Perícias). O druida faz um teste especial com $1d20 +$ nível de druida + modificador de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia com a natureza. Um animal doméstico comum terá a atitude inicial Indiferente, enquanto os animais selvagens geralmente serão Pouco Amistosos.

Para usar a empatia com a natureza, o druida e o animal devem ser capazes de estudar um ao outro – ou seja, estarem num raio de 9 m entre si e em condições normais de iluminação. Normalmente, influenciar um animal dessa forma requer 1 minuto; no entanto, semelhante a influenciar PdMs, a tarefa pode exigir mais ou menos tempo.

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

Caminho da Floresta

(Ext): A partir do 2º nível, o druida consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros

impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

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

Resistir à Tentação da Natureza (Ext): A partir do 4º nível, o druida recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares à magia das fadas (driádes, pixies e sprites).

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

A forma animal escolhida deve ser familiar ao druida. Por exemplo, um druida que nunca esteve longe das florestas temperadas não poderia se transformar em um urso polar.

O druida perde a habilidade de falar quando se transforma, pois está limitado aos sons que um animal normal, sem treinamento, conseguiria emitir; ele é capaz de se comunicar normalmente com outros animais da mesma espécie. O som normal de um papagaio selvagem é um guincho, então assumir essa forma não lhe permitiria falar.

O druida pode usar essa habilidade mais vezes por dia nos 6º, 7º, 10º, 14º e 18º níveis, conforme indicado na Tabela 3-8: O Druida. Além disso, o druida adquire a capacidade de assumir a forma de um animal Grande no 8º nível, de um animal Miúdo no 11º nível e de um animal Enorme no 15º nível. Os Dados de Vida da nova forma não podem exceder o nível de druida do personagem. Por exemplo, um druida não conseguiria assumir a forma de um urso atroz (uma criatura Grande, que geralmente tem 12 DV) até o 12º nível, mesmo que seja capaz de se transformar em animais Grandes a partir do 8º nível.

A partir do 12º nível, o druida é capaz de usar essa habilidade para assumir a forma de plantas, como um arbusto errante, como a mesma restrição de tamanho das formas de animais (um druida não conseguiria utilizar essa habilidade para assumir a forma de uma planta que não seja uma criatura, como uma árvore ou uma roseira).

A partir do 16º nível, o druida pode usar essa habilidade para se transformar, uma vez por dia, em um elemental Pequeno, Médio ou Grande (do ar, da terra, do fogo ou da água). Essas formas elementais são adicionadas ao limite diário de ativações da forma selvagem. Além do efeito normal da forma selvagem, o druida recebe todas as habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares à magia do elemental. Ele também adquire os talentos do elemental enquanto a metamorfose permanecer ativa; entretanto, ele conserva seu tipo de criatura (humanóide, na maioria dos casos).

A partir do 18º nível, o druida é capaz de assumir a forma elemental duas vezes por dia e, no 20º nível, três vezes por dia. A partir do 20º nível, o druida é capaz de usar a forma selvagem para se transformar em elementais Enormes.

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

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

Corpo Atemporal (Ext): Depois de atingir o 15º nível, um druida não sofrerá mais as penalidades por envelhecimento (consulte a

Tabela 6-5: Efeitos de Envelhecimento) e será imune ao envelhecimento mágico. No entanto, a criatura conserva qualquer penalidade que possuía. Os bônus em função do envelhecimento ainda se aplicam e o druida ainda morrerá de velhice quando chegar sua hora.

Ex-Druidas

Um druida que deixe de reverenciar a natureza, assuma uma tendência proibida ou ensine o idioma Druídico para um personagem de outra classe perderá todas as magias e habilidades da classe (incluindo seu companheiro animal), exceto os talentos com armaduras, escudos e armas simples. Ele não conseguirá adquirir níveis adicionais como druida até realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*).

Conjunto Inicial para Druida Meio-elfo

Armadura: Gibão de peles (+3 CA, -3 de penalidade de armadura, 6 m de deslocamento, 12,5 kg).

Escudo grande de madeira (+2 CA, -2 de penalidade de armadura, 5 kg).

Armas: Cimitarra (1d6, dec. 18-20/x2, 2 kg, uma mão, cortante).

Clava (bastão de carvalho) (1d6, 3 m, dec.x 2, 1,5 kg, uma mão, concussão).

Funda (1d4, dec.x 2, 1,5 m, Médio, concussão).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 4 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Adestrar Animais	4	Car	-
Concentração	4	Com	-
Conhecimento (Natureza)	4	Int	-
Cura	4	Sab	-
Identificar Magia	4	Int	-
Observar	4	Sab	-
Ouvir	4	Sab	-
Sobrevivência	4	Sab	-

Talento: Escrever Pergaminho

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Bolsa com 10 balas de funda. Azevinho e visco. Três tochas.

Companheiro Animal: Lobo (veja o *Livro dos Monstros*)

Dinheiro: 1d6 PO.

FEITICEIRO

Os feiticeiros criam a magia da mesma forma que os poetas criam as poesias, com um talento inato aperfeiçoado com a prática. Eles não possuem livros, mentores, nem teorias – apenas um poder bruto que canalizam através da sua vontade. Alguns feiticeiros afirmam que o sangue dos dragões corre em suas veias. Isso pode até ser verdade – é de conhecimento comum que alguns dragões poderosos assumem a forma humana e escolhem amantes humanóides, portanto é difícil provar que um

TABELA 3-9: O FEITICEIRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia								
						0	1	2	3	4	5	6	7	8
1°	+0	+0	+0	+2	Invocar familiar	5	3	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3		6	4	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3		6	5	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4		6	6	3	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4		6	6	4	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	-	-	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	-	-	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	-	-	-	-
9°	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	-	-	-	-
10°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	-	-	-
11°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	-	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	-	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	-	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3
17°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	4	-
18°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6

certo feiticeiro não tenha um ancestral dracônico. É verdade que os feiticeiros geralmente ostentam uma aparência notável, quase sempre com algum aspecto exótico que demonstre sua linhagem incomum. Para outros, aceitar que os feiticeiros são, em parte, dragões pode ser um exagero infundado ou até um boato invejoso criado pelos conjuradores que não possuem esse dom.

Aventuras: O feiticeiro comum se aventura para aprimorar suas habilidades, pois somente testando seus limites ele poderá ampliá-los. O poder de um feiticeiro é inato – parte de sua alma. Para muitos deles, desenvolvê-lo é o próprio objetivo, independente de como desejam utilizar suas habilidades.

Alguns feiticeiros Bons sentem a necessidade de provar sua utilidade aos demais. Eles procuram um lugar na sociedade, onde seu poder lhes permita algum destaque. Os feiticeiros malignos se sentem diferentes da maioria – diferentes e superiores. Eles se aventuraram para acumular poder e dominar os “inferiores”.

Características: Os feiticeiros conjuram suas magias através de um poder inato, não com treinamento e estudos cuidadosos. Sua magia é intuitiva, em vez de lógica. Eles conhecem poucos efeitos, em comparação aos magos, e adquirem magias mais poderosas num ritmo mais lento, mas são capazes de conjurá-las com maior frequência e não precisam escolhê-las e prepará-las com antecedência. Os feiticeiros também não se especializam em certas escolas de magia, como os magos.

Como adquirem seus poderes sem a necessidade de anos de treinamento rigoroso, como os magos, os feiticeiros não acumulam o conhecimento arcano que os magos possuem. Por outro lado, eles tiveram mais tempo para aprender técnicas de combate e são treinados em todas as armas simples.

Tendência: Para um feiticeiro, a magia é uma arte intuitiva, não uma ciência. Os feiticeiros preferem o espírito livre e criativo a uma mente disciplinada, portanto costumam se sentir mais inclinados ao Caos que à Ordem.

Religião: Alguns feiticeiros adoram Boccob (deus da magia), enquanto outros reverenciam Wee Jas (deusa da magia da morte).

Porém, muitos deles seguem outras divindades ou mesmo nenhuma. Os magos geralmente aprendem a adorar Boccob ou Wee Jas através de seus mentores, mas como a maioria dos feiticeiros é autodidata, não tiveram mestres para introduzi-los à religião.

História: Os feiticeiros desenvolvem poderes rudimentares na adolescência. Suas primeiras magias são incompletas, espontâneas, descontroladas e algumas vezes perigosas. Uma casa com um feiticeiro em fase de crescimento pode ter problemas como estranhas luzes e sons, dando a impressão de que o lugar é mal-assombrado. Com o tempo, o jovem feiticeiro entende o poder que utilizava inconscientemente. A partir de então, ele pode começar a praticar e desenvolver suas habilidades.

Algumas vezes, um feiticeiro tem a sorte de ficar sob os cuidados de outro feiticeiro mais velho e experiente, alguém que o ajude a entender e usar seus novos poderes. Porém, na maioria das vezes, eles estão por própria conta, temidos pelos antigos amigos e incompreendidos pela própria família.

Os feiticeiros não se reconhecem como um grupo. Diferentes dos magos, eles não obtêm qualquer benefício em dividir seu conhecimento, nem incentivos para trabalharem em conjunto.

Raças: A maioria dos feiticeiros é humana ou meio-elfo, mas o talento inato para se tornar um feiticeiro é imprevisível e pode surgir em todas as raças comuns. É mais provável que existam feiticeiros (em vez de magos) nas terras selvagens e entre os humanóides brutais. Os kobolds, em especial, possuem muitos feiticeiros em suas tribos e defendem fervorosamente a teoria do “sangue dos dragões”.

CAPÍTULO 3: CLASSES

Outras Classes: Os feiticeiros consideram que têm mais em comum com os membros de outras classes autodidatas, como os druidas e os ladrões. Muitas vezes, eles entram em conflito com os membros de classes mais disciplinadas, como os paladinos e os monges. Como podem conjurar as mesmas magias que os magos, embora de modo diferente, algumas vezes essas classes competem entre si.

Função: A função de um feiticeiro é definida com base em sua seleção de magias. Um feiticeiro que se concentre em magias de combate se tornará o centro ofensivo do grupo. Outros podem escolher magias mais sutis, como encantamentos e ilusões, e assumir uma função secundária. Um grupo que tenha um feiticeiro deve considerar a hipótese de incluir um segundo conjurador, como um bardo, um clérigo, um druida ou mesmo um mago, devido a falta de versatilidade do feiticeiro. Como têm uma presença marcante, que lhes permite impressionar as pessoas, muitas vezes os feiticeiros atuam como porta-vozes de um grupo de aventureiros, negociando, barganhando e conversando em nome do grupo. As magias do feiticeiro o auxiliam a influenciar as pessoas ou obter informações, tornando-o um excelente espião ou diplomata para um grupo de aventureiros.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os feiticeiros possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: O Carisma determina a magia mais poderosa que um feiticeiro é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias (consulte Magias, a seguir). Semelhante aos magos, um feiticeiro se beneficia de valores elevados de Destreza e Constituição.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um feiticeiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Int) x4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O feiticeiro sabe usar todas as armas simples. Ele não sabe usar nenhum tipo de armadura ou escudos. As armaduras de qualquer tipo

TABELA 3-10: MAGIAS CONHECIDAS DO FEITICEIRO

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



prejudicam os gestos arcanos de um feiticeiro, o que pode fazer suas magias que tenham componentes gestuais fracassarem.

Magias: Um feiticeiro conjura magias arcana (o mesmo tipo das magias disponíveis para os bardos e magos) da lista de magias de feiticeiro/mago. Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, diferente de um mago ou um clérigo (veja a seguir).

Para aprender ou conjurar uma magia, um feiticeiro deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia (Car 10 para magias de nível 0, Car 11 para magias de 1º nível, etc.). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do feiticeiro.

Semelhante aos demais conjuradores, um feiticeiro somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 3-9: O Feiticeiro. As magias adicionais do feiticeiro são baseadas em um valor elevado de Carisma (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais).

A seleção de magias do feiticeiro é extremamente limitada. Um feiticeiro de 1º nível conhece quatro magias de nível 0 (também chamadas de truques) e duas magias de 1º nível, a escolha do jogador.

A cada nível de feiticeiro, ele recebe uma ou mais magias, conforme indicado na Tabela 3-10: Magias Conhecidas do Feiticeiro. Diferente das magias por dia, a quantidade de magias conhecidas do feiticeiro não é afetada pelo seu Carisma; os valores da Tabela 3-10 são fixos. Essas novas magias podem ser magias comuns, selecionadas da lista de magias do feiticeiro/mago ou magias incomuns que o feiticeiro descobriu por meio de estudo e pesquisa. Por exemplo, um feiticeiro com um pergaminho ou grimório detalhando uma magia arcana incomum (que não exista na lista de magias do feiticeiro/mago desse livro) poderia selecioná-la como uma de suas novas magias quando adquirir um nível, contanto ela pertença a um nível acessível ao personagem. De qualquer forma, ele não será capaz de usar esse método para aprender magias mais rapidamente.

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

Diferente dos magos e clérigos, um feiticeiro não precisa preparar suas magias com antecedência. Ele é capaz de conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, assumindo que não tenha exaurido seu limite diário de magias daquele nível. Por exemplo, Hennet, um feiticeiro de 1º nível consegue conjurar quatro magias do 1º nível – três como um feiticeiro de 1º nível (veja a Tabela 3: O Feiticeiro) e mais uma devido ao seu valor de Carisma 15 (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais). Entretanto, ele conhece apenas duas magias de 1º nível: mísseis mágicos e sono (consulte a Tabela 3-10: Magias Conhecidas do Feiticeiro). Portanto, em um mesmo dia, ele pode conjurar quatro vezes qualquer combinação dessas duas magias. Ele não precisa decidir anteriormente as magias que irá conjurar.

Familiar: Um feiticeiro pode convocar um familiar. O processo exige 24 horas e o gasto de materiais mágicos no valor de 100 PO. Um familiar é uma besta mágica semelhante a um pequeno animal, mas é extraordinariamente resistente e inteligente. A criatura será um companheiro e servo do feiticeiro.

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

Se o familiar morrer, ou se o feiticeiro decidir dispensá-lo, o personagem deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso fracasse, o feiticeiro perde 200 XP por nível na classe; um sucesso reduz essa perda à metade. Porém, a quantidade de pontos de experiência de um feiticeiro nunca pode cair abaixo de zero como resultado da morte de um familiar. Por exemplo, Hennet é um feiticeiro de 3º nível com 3.230 XP quando seu familiar coruja é morto por um bugbear. Hennet

FAMILIARES

Um familiar está vinculado magicamente ao seu mestre. Em certo sentido, o familiar e seu mestre são praticamente a mesma criatura. É por isso, por exemplo, que o mestre é capaz de conjurar uma magia de alcance pessoal sobre seu familiar, mesmo que somente pudesse conjurar essa magia sobre si mesmo. Um familiar é um animal comum, que adquire novos poderes e torna-se uma besta mágica quando é invocado para servir um feiticeiro ou mago. Ele conserva a aparência, Dados de Vida, bônus base de ataque, bônus base de resistência, perícias e talentos do animal, mas é considerado uma besta mágica para os efeitos que dependam do tipo de criatura. Somente um animal comum pode se tornar um familiar. Assim, um druida/feiticeiro não poderia usar seu companheiro animal como familiar.

Um familiar também concede habilidades especiais ao seu mestre (um mago ou feiticeiro) conforme indicado na tabela abaixo. Essas habilidades especiais somente se aplicam quando a criatura estiver num raio de 1,5 km do mestre.

Os níveis de classes diferentes que possuem familiares (como feiticeiros e magos) se acumulam para determinar as habilidades do familiar que dependam do nível do mestre.

Familiar Especial (para o mestre do familiar)

Cobra♦	+3 de bônus em teste de Blefar
Gato	+3 de bônus em teste de Furtividade
Lagarto	+3 de bônus em teste de Escalar
Rato	+3 de bônus em testes de resistência de Fortitude
Texugo	+3 de bônus em testes de resistência de Reflexos
Coruja	+3 de bônus em teste de Observar na penumbra
Corvo*	+3 de bônus em teste de Avaliação
Falcão	+3 de bônus em teste de Observar em locais iluminados
Morcego	+3 de bônus em teste de teste de Ouvir
Sapo	+3 pontos de vida

* Um familiar corvo é capaz de falar um idioma, a escolha do mestre, como uma habilidade sobrenatural.

♦ Víbora pequena.

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

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

Pontos de Vida: O familiar tem a metade do total de pontos de vida de seu mestre (não incluindo pontos de vida temporários) arredondando para baixo, independente de seu DV atual. Por exemplo, no 2º nível, Hennet tem 9 pontos de vida, então seu familiar terá 4.

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

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

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

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

Armadura Natural: O número indicado é um aumento no bônus de armadura natural existente do familiar. Ele representa a resistência sobrenatural do familiar de um conjurador.

Int: O valor de Inteligência do familiar. Um familiar é tão inteligente quanto um indivíduo comum, mas não necessariamente tão inteligente quanto uma criatura esperta.

Prontidão (Ext): A presença de um familiar aprimora os sentidos de seu mestre. Enquanto o familiar estiver ao alcance da sua mão, o mestre adquire o talento Prontidão.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que o familiar se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano

à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

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

Vínculo Empático (Ext): O mestre possui um Vínculo Empático com seu familiar com 1,5 km de alcance máximo. Ele não é capaz de enxergar através dos olhos do familiar, mas pode se comunicar por telepatia com a criatura. Devido à natureza limitada do vínculo, apenas as emoções (como medo, fome, felicidade, curiosidade) podem ser transmitidas. Note que os familiares com Inteligência e mestres de níveis baixos limitam o que a criatura é capaz de entender e comunicar, e mesmo os familiares inteligentes compreendem o mundo de forma diferente dos humanos, portanto são possíveis falhas de interpretação.

Devido ao vínculo empático, o mestre partilha a mesma conexão com itens ou locais que o familiar. Por exemplo, caso seu familiar tenha investigado um quarto, o mestre poderia se teletransportar para o local como se também tivesse visto o quarto.

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

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

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

Resistência à Magia (Ext): Os familiares de mestres de 11º nível ou superior adquirem Resistência à Magia equivalente ao nível do mestre +5. Para afetar o familiar com uma magia, os demais conjuradores precisam igualar ou superar a Resistência à Magia da criatura com um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador; veja Resistência à Magia).

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

Nível de Classe do Mestre	Armadura Natural	Int	Especial
1–2	+1	6	Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático
3–4	+2	7	Transmitir magias de toque
5–6	+3	8	Falar com mestre
7–8	+4	9	Falar com animais de sua espécie
9–10	+5	10	—
11–12	+6	11	Resistência à Magia
13–14	+7	12	Vidência no familiar
15–16	+8	13	—
17–18	+9	14	—
19–20	+10	15	—

CAPÍTULO 3: CLASSES

obtém sucesso em seu teste de resistência e perde 300 XP, reduzindo-o a menos de 3.000 XP – de volta ao 2º nível (o *LIVRO DO MESTRE* apresenta regras para perda de níveis). Um familiar morto ou dispensado não poderá ser substituído durante um período de um ano e um dia. Um familiar morto pode ser ressuscitado, da mesma forma que os personagens, mas não perde um nível ou um ponto de Constituição quando isso acontece.

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

Conjunto Inicial para Feiticeiro Humano

Armadura: Nenhuma (9 m de deslocamento).

Armas: Lança curta (1d6, dec.x2,6 m, 1,5 kg, uma mão, perfurante).

Besta Leve (1d8, dec. 19-20/ x 2, 24 m, 2 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 3 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduação	Habilidade	Armadura
Blefar	4	Car	-
Concentração	4	Com	-
Diplomacia (oc)	2	Car	-
Furtividade (oc)	2	Des	0
Conhecimento (arcano)	4	Int	-
Esconder-se (oc)	2	Des	0
Identificar Magia	4	Int	-
Obter Informação (oc)	2	Car	-

Talento: Vitalidade.

Talento Adicional: Magias em Combate.

Magias Conhecidas: Magias de nível 0 – *detectar magia, som fantasma, luz, ler magias*.

Magias de 1º nível: *mísseis mágicos, sono*.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro, lanterna coberta, 500 ml de óleo. Bolsa de componentes de magia. Caixa com 10 viroles.

Dinheiro: 3d4 PO.

GUERREIRO

O cavaleiro errante, o conquistador, o campeão do rei, o soldado de elite, o mercenário experiente e o líder dos bandidos pertencem a esta classe. Os guerreiros podem ser defensores leais dos oprimidos, bandoleiros cruéis ou aventureiros corajosos. Alguns são as maiores almas da terra, determinados a enfrentar a morte para um bem maior. Outros estão entre as piores, sem escrúpulos para matar em benefício próprio ou mesmo por esporte. Os guerreiros que não se aventurem podem ser soldados, sentinelas, guarda-costas, campeões ou mantenedores da lei. Um guerreiro viajante pode ser um gladiador, mercenário, criminoso ou simplesmente um aventureiro.

Aventuras: A maioria dos guerreiros considera que as aventuras, os combates e as missões perigosas são seu trabalho e alguns adquirem patronos que lhes contratam regularmente. Outros preferem viver como exploradores, assumindo grandes riscos na expectativa de ganhos ainda maiores. Muitos guerreiros se preocupam com as pessoas e usam suas habilidades de combate para proteger quem não pode defender-se sozinho. Porém, não importa sua motivação inicial, os guerreiros acabam vivendo para sentir a emoção do combate e da aventura.

Características: Dentre todas as classes, os guerreiros possuem as melhores capacidades gerais de combate (por isso seu nome). Eles são especialistas em todas as armas e armaduras comuns. Além desse poder genérico de combate, os guerreiros desenvolvem especialidades próprias. Um guerreiro poderia ser extraordinariamente eficaz com algumas armas, enquanto outro seria treinado para executar manobras especiais. Conforme adquirem experiência, eles obtêm mais oportunidades para desenvolver suas perícias de combate. Graças à sua dedicação para as táticas de batalha, eles são capazes de dominar com rapidez as manobras mais complexas.



Tendência: Os guerreiros podem ter qualquer tendência. Os guerreiros Bons normalmente são cavaleiros cruzados que investigam e combatem o mal. Os Leais são campeões que defendem a terra e seu povo. Os Caóticos são mercenários e viajantes. Os Maus são vilões mesquinhos, que simplesmente tomam tudo o que desejam através da força bruta.

Religião: Em geral, os guerreiros adoram Heironeous (deus do heroísmo), Kord (deus da força), St. Cuthbert (deus da retribuição), Hextor (deus da tirania) ou Erythnul (deus da matança). Um guerreiro pode se intitular um cruzado a serviço de sua divindade ou apenas acreditar em um poder superior que o auxiliará quando colocar sua vida em risco mais uma vez.

História: Os guerreiros escolhem essa profissão por vários motivos. A maioria deles recebeu treinamento formal no exército de algum nobre ou na milícia local. Alguns treinaram em academias formais; outros aprenderam sozinhos – o mínimo de teoria, o máximo de prática. Talvez o guerreiro tenha escolhido o: caminho da espada para superar os limites da vida na fazenda ou seguir uma tradição familiar. Os guerreiros não têm uma identidade comum. Eles não se consideram um grupo ou uma irmandade. No entanto, todos que foram treinados na mesma academia, companhia de mercenários ou regimento de combate partilham uma certa camaradagem.

Raças: Os guerreiros humanos normalmente são veteranos do serviço militar e nasceram em famílias pobres. Os guerreiros anões quase sempre são membros antigos de equipes de patrulha treinadas, que protegem os reinos subterrâneos de sua raça. Geralmente, pertencem a famílias guerreiras cuja linhagem existe há milênios e podem ter rivalidades ou alianças com outros guerreiros anões de outros clãs. Os guerreiros elfos são pessoas habilidosas com a espada longa. Eles são orgulhosos de sua habilidade com a espada e estão sempre ansiosos para demonstrar sua arte e colocá-la a prova. Os guerreiros meio-orcs são proscritos que aprenderam sozinhos, adquirindo habilidade suficiente para acumular reconhecimento e algo próximo do respeito. Os guerreiros gnomos e halflings quase sempre permanecem em suas terras, como parte da milícia local, em vez de se aventurem. Os meio-elfos raramente são guerreiros, mas podem escolher o combate com a espada como forma de honrar sua linhagem elfica.

Entre os humanóides brutais, poucos atingem a disciplina necessária para ser um guerreiro legítimo. Porém, os robogoblins costumam ter uma grande quantidade de guerreiros fortes e habilidosos.

Outras Classes: O guerreiro é um especialista em combate, mas depende dos outros para obter apoio mágico, cura e rastreamento. Em uma equipe, seu trabalho é assumir as linhas de frente, proteger os outros membros do grupo e derrubar os oponentes mais fortes. Os guerreiros não comprehendem muito bem o caminho arcano dos magos ou a fé dedicada dos clérigos, mas reconhecem o valor do trabalho em grupo.

Função: Na maioria dos grupos de aventureiros, os guerreiros servem como os combatentes que se engajam primeiro ao inimigo, enquanto seus companheiros lhes auxiliam com magias, ataques à distância e outros efeitos. Os guerreiros que preferem o combate à distância são extremamente letais, mas se o grupo não possuir outro combatente corporal, eles acabam assumindo a linha de frente mais vezes do que gostariam.

INFORMAÇÃO DE JOGO

Os guerreiros possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: A Força é muito importante para um guerreiro, porque aumenta sua capacidade de combate corporal e o dano de seus ataques. A Constituição também é essencial, pois fornece mais pontos de vida, necessários para suas diversas batalhas. A Destreza será bastante útil para os guerreiros que desejam ser arqueiros ou para selecionar talentos relacionados com essa habilidade, embora as armaduras pesadas normalmente utilizadas pelos guerreiros reduzam o benefício de uma Destreza elevada.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guerreiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For),

Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

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

TABELA 3-11: O GUERREIRO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Talento Adicional
2º	+2	+3	+0	+0	Talento Adicional
3º	+3	+3	+1	+1	-
4º	+4	+4	+1	+1	Talento Adicional
5º	+5	+4	+1	+1	-
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Talento Adicional
7º	+7/+2	+5	+2	+2	-
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Talento Adicional
9º	+9/+4	+6	+3	+3	-
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Talento Adicional
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	-
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento Adicional
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	-
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Talento Adicional
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	-
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento Adicional
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	-
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento Adicional
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	-
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento Adicional

Características da Classe

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

Talentos Adicionais: No 1º nível, um guerreiro recebe um talento adicional relacionado ao combate, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e o talento adicional fornecido aos humanos. O guerreiro recebe um talento adicional no 2º nível e a cada dois níveis subseqüentes (4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º). Esses talentos adicionais precisam ser selecionados da lista de talentos adicionais do guerreiro, na Tabela 5-1: Talentos. Um guerreiro ainda precisa atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo (veja as descrições e pré-requisitos dos talentos no Capítulo 5).

Esses talentos são adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe receberá a cada três níveis (consulte a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível). Para selecionar esses últimos, o guerreiro não precisa se limitar à relação de talentos adicionais do guerreiro.

Conjunto Inicial para Guerreiro Anão

Armadura: Brunea (+4 CA, -4 de penalidade de armadura, 6 m de deslocamento, 15 kg).

Escudo grande de madeira (+2 CA, -2 de penalidade de armadura)

Armas: Machado de guerra anão (1d10, dec.x 3, 4 kg, uma mão, cortante).

Arco Curto (1d6, dec.x 3,18 m, 1 kg, perfurante)

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 2 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Cavalgar	4	Des	-
Escalar	4	For	-6
Intimidação	4	Car	-
Natação	4	For	-12
Observar (oc)	2	Sab	-
Ouvir (oc)	2	Sab	-
Procurar (oc)	2	Int	-
Saltar	4	For	-6

Talento: Foco em Arma (machado de guerra anão)

Talento Adicional (Guerreiro): Personagens com Força 13+: Ataque Poderoso; Personagens com Força 12 ou inferior: Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Aljava com 20 flechas.

Dinheiro: 4d4 PO.

Conjunto Inicial para Humano Guerreiro

Armadura: Brunea (+4 CA, -4 de penalidade de armadura, 6 m de deslocamento, 15 kg).

Armas: Espada larga (2d6, dec. 19-20/x2,4 kg, duas mãos, cortante).

Arco Curto (1d6, dec.x 3,18 m, 1 kg, perfurante)

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 3 + modificador de Inteligência (vide tabela abaixo).

Talento: Foco em Arma (espada larga).

Talento Adicional (Guerreiro): Personagens com Força 13+: Ataque Poderoso; Personagens com Força 12 ou inferior: Iniciativa Aprimorada.

Talento Adicional (humano): Lutar às Cegas

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Aljava com 20 flechas.

Dinheiro: 2d4 PO.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Natação	4	For	-8
Observar (oc)	2	Sab	-
Ouvir (oc)	2	Sab	-
Saltar	4	For	-4
Cavalgar	4	Des	-
Escalar	4	For	-4
Intimidação	4	Car	-
Procurar (oc)	2	Int	-

LADINO

Os ladinhos têm pouco em comum entre si. Alguns são ladrões silenciosos. Outros são charlatões habilidosos. Outros são batedores, infiltradores, espiões, diplomatas e criminosos. A única coisa em comum é sua versatilidade, adaptabilidade e quantidade de recursos. Em geral, os ladinhos são capazes de realizar exatamente as tarefas que seus alvos menos desejam: invadir uma sala de tesouro secreta, superar uma armadilha letal em segurança, obter planos de combate sigilosos, adquirir a confiança de um guarda ou retirar o dinheiro do bolso de alguém.

Aventuras: Os ladinhos se aventuram pelo mesmo motivo que realizam todos os seus atos: conseguir o que desejam. Alguns pela riqueza, outros pela experiência. Alguns procuram fama, infâmia ou apreciam desafios. Descobrir como escapar de uma armadilha ou não disparar um alarme é muito divertido para a maioria dos ladinhos.

Características: Os ladinhos são muito habilidosos e podem se concentrar no desenvolvimento de qualquer variedade de perícias. Mesmo não sendo equivalente aos membros de outras classes em combate, um ladrão é capaz de desferir golpes precisos e infligir enormes quantidades de dano quando realiza um ataque furtivo.

Eles possuem um sexto sentido para evitar o perigo. Conforme dominam a arte do sigilo, a evasão e os ataques furtivos, os ladinhos experientes desenvolvem perícias e poderes quase místicos. Além disso, embora não sejam capazes de conjurar magias, os ladinhos podem “fingir” o suficiente para ativar magias de pergaminhos, varinhas e usar quase todos os itens mágicos.

Tendência: Os ladinhos seguem oportunidades, não ideais. É mais provável que sejam Caóticos em vez de Leais. Contudo, eles são muito diversos e podem ter qualquer tendência.

CAPÍTULO 3: CLASSES

TABELA 3-12: O LADINO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas
2º	+1	+0	+3	+0	Evasão
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2, sentir armadilhas +1d6
4º	+3	+1	+4	+1	Esquiva sobrenatural
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6
6º	+4	+2	+5	+2	Sentir armadilhas +2
7º	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8º	+6/+1	+2	+6	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada
9º	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, sentir armadilhas +3
10º	+7/+2	+3	+7	+3	Habilidade especial
11º	+8/+3	+3	+7	+3	Ataque furtivo +6d6
12º	+9/+4	+4	+8	+4	Sentir armadilhas +4
13º	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque furtivo +7d6, habilidade especial
14º	+10/+5	+4	+9	+4	-
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Ataque furtivo +8d6, sentir armadilhas +5
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Habilidade especial
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque furtivo +9d6
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sentir armadilhas +6
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque furtivo +10d6, habilidade especial
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	-

Religião: Mesmo não sendo famosos por sua devoção, os ladininhos normalmente adoram Olidammara (deusa dos ladrões). Os ladininhos Maus podem adorar secretamente Nerull (deus da morte) ou Erythnul (deus da matança). No entanto, como os ladininhos são muito diferentes, podem venerar outras divindades ou nenhuma.

História: Alguns ladininhos são oficialmente iniciados em uma organização de ladininhos ou “guilda de ladrões”. Entretanto, a maioria aprende sozinha ou com um mentor independente. Muitas vezes, um ladininho experiente precisa de ajudantes para realizar um golpe ou para vigiar sua retaguarda. Ele recruta um novato entusiasmado e ávido por aprender em troca de trabalho. Com o tempo, o aprendiz estará pronto para prosseguir sozinho – talvez porque seu mentor foi preso ou porque abandonou seu mentor e precisa de mais “espaço”.

Os ladininhos não se consideram companheiros, a menos que sejam membros da mesma guilda ou pupilos do mesmo mestre. Na verdade, os ladininhos confiam ainda menos em outros ladininhos do que nos demais. Eles não são bobos.

Raças: Adaptáveis e muitas vezes sem escrúpulos, os humanos se tornam ladininhos com facilidade. Os halflings, meio-elfos e elfos também são capazes de seguir essa carreira. Os ladininhos anões e gnomos, embora raros, são famosos por sua perícia com trancas e armadilhas. Os ladininhos meio-orcs costumam ser muito violentos.

Existem muitos ladininhos entre os humanóides brutais, especialmente goblins e bugbears. Porém, todos que aprendem suas artes em terras selvagens não costumam ter experiência com mecanismos complexos, como armadilhas e trancas.

Outras Classes: Os ladininhos amam e odeiam trabalhar com membros de outras classes. É excelente ser protegido por guerreiros e contar com o apoio dos magos. Contudo, muitas vezes os ladininhos desejam que todos sejam tão reservados, astutos e pacientes quanto eles. Os ladininhos são particularmente cautelosos com os paladinhos, e se esforçam para demonstrar sua utilidade quando o contato com os paladinhos é inevitável.

Função: A função de um ladininho em um grupo pode variar drasticamente, baseado em sua seleção de perícias – do charlatão carismático ao ladrão esperto ou combatente ágil – embora grande parte dos ladininhos compartilhe determinadas características. Eles não são capazes de combates corporais prolongados, portanto se concentram nas oportunidades de ataques furtivos e nos ataques à distância. A furtividade e a habilidade de encontrar armadilhas do ladininho os tornam os melhores batedores do mundo.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os ladininhos possuem as seguintes estatísticas de jogo.



Habilidades: A Destreza fornece proteção adicional para os ladininhos que utilizam armaduras leves. A Destreza, a Inteligência e a Sabedoria são importantes para a maioria das perícias do ladininho. Um valor elevado de Inteligência também fornece pontos de perícia adicionais, sempre úteis para expandir seu repertório.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ladininho (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Avaliação (Int);

Blefar (Car), Conhecimento (local) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Usar Cordas (Des) e Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (8 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

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

Ataque Furtivo: Se um ladininho puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo ladininho. O dano adicional será 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subsequentes. Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado (veja a Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de Ataque e a Tabela 8-6: Modificadores para Classe de Armadura, para obter as

situações em que o oponente é flanqueado pelo ladino ou perde seu bônus de Destreza na CA).

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

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

O ataque furtivo somente afeta criaturas vivas e de anatomia compreensível – mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para serem atingidas. Toda criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O ladino precisa enxergar sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. O ladino não é capaz de usar o ataque furtivo contra uma criatura camouflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estejam fora de alcance.

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

Os ladininhos (e apenas eles) podem usar a perícia Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica terá CD 25 + 0 nível da magia utilizada na criação.

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

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

Sentir Armadilhas (Ext): A partir do 3º nível, o ladino adquire um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis subsequentes (6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível). A habilidade sentir armadilhas de diversas classes se acumula.

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

Caso o ladino tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (como um ladino com dois níveis de bárbaro, por exemplo), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada (descrita abaixo).

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

Caso o ladino tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada. Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladininhos capazes de flanquear o personagem.

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

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

Amortecer Impacto (Ext): Quando sofrer um ataque letal, o ladino será capaz de amortecer o impacto do golpe, reduzindo a quantidade de dano sofrida. Uma vez por dia, durante o combate, quando os pontos de vida do ladino seriam reduzidos a 0 ou menos devido a um ataque com armas ou outro golpe, mas não devido a habilidades mágicas, o personagem pode tentar amortecer esse impacto. Para usar essa habilidade, o ladino deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD = dano sofrido). Se obtiver sucesso, sofrerá apenas metade do dano; se fracassar, sofrerá todo o dano. Ele deve estar ciente do golpe e ser capaz de reagir para realizar o amortecimento – caso não possa usar seu bônus de Destreza na CA, não conseguirá utilizar essa habilidade. Como esse efeito, normalmente, não permite que o personagem realize

um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não é possível utilizar a habilidade Evasão do ladino.

Evasão Aprimorada (Ext): Essa habilidade é semelhante a Evasão. Sempre que o personagem se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar. Um ladino indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

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

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

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

Talento: Um ladino pode escolher um talento adicional no lugar de uma habilidade especial.

Conjunto Inicial para Ladino Halfling

Armadura: Corselete de couro (+2 CA, 6 m de deslocamento, 3 kg).

Armas: Espada curta (1d4, dec. 19-20/ x 2, 0,5 kg, leve, perfurante).

Besta leve (1d8, dec. 19-20/ x 2, 24 m, 1 kg, perfurante).

Adaga (1d3, dec. 19-20/ x 2, 3 m, 250 g, leve, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 8 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Blefar	4	Car	-
Escalar	4	For	0
Esconder-se	4	Des	0
Operar Mecanismo	4	Int	-
Ouvir	4	Sab	-
Prestidigitação	4	Des	0
Abrir Fechaduras	4	Des	-
Decifrar Escrita	4	Int	-
Furtividade	4	Des	0
Intimidação	4	Car	-
Observar	4	Sab	-
Procurar	4	Int	-
Usar Instrumento Mágico	4	Car	-

Talento: Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de ração de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro, instrumentos de ladrão, lanterna coberta e 300 ml de óleo. Caixa com 10 virotés.

Dinheiro: 4d4 PO.

MAGO

Algumas palavras ininteligíveis e um gesto rápido são mais poderosos que um machado de guerra quando proferidas e executadas por um mago. Esses atos simples fazem a magia parecer fácil, mas não demonstram o tempo gasto pelo mago sobre seu grimório, preparando cada magia a ser conjurada, ou os anos que ele passou aprendendo as artes arcanas.

Os magos dependem de estudo intensivo para conjurar suas magias, examinando tomos antigos, debatendo teorias mágicas com seus colegas e praticando pequenas magias sempre que possível. Para um mago, a magia não é um talento, é uma arte complexa, embora gratificante.

Aventuras: Os magos conduzem suas aventuras com cuidado e providência e, quando estão bem preparados, são capazes de aplicar suas magias de forma devastadora. Quando são apanhados de surpresa, eles serão vulneráveis. Os magos buscam conhecimento, poder e recursos para conduzir seus estudos, mas nada

CAPÍTULO 3: CLASSES

TABELA 3-13: O MAGO

Nível	Bônus Base					Magias por dia										
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1°	+0	+0	+0	+2	Invocar familiar, escrever pergaminho	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	-	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	-	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	Talento Adicional	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5	-	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6	-	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9°	+4	+3	+3	+6	-	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
10°	+5	+3	+3	+7	Talento Adicional	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
11°	+5	+3	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9	-	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Talento Adicional	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
17°	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
18°	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
19°	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	-
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento Adicional	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	-

impede que partilhem das mesmas motivações dos outros aventureiros, sejam nobres ou vilões.

Características: A força de um mago reside na sua magia; todo o restante é secundário. Ele aprende novas magias conforme estuda e adquire experiência, e também é capaz de aprender com outros magos. Além disso, com o tempo, um mago aprende a manipular suas magias para que tenham um alcance maior, funcionem melhor ou de alguma outra forma sejam mais eficazes.

Alguns magos preferem se especializar em certos tipos de magia. Essa especialização torna o conjurador mais poderoso na área escolhida, mas impede que ele tenha acesso a algumas magias fora de seu campo de estudo. Veja Especialização em Escola.

Um mago pode invocar um familiar, um pequeno animal mágico que o serve. Para alguns magos, seu familiar é seu único amigo genuíno.

Tendência: De modo geral, os magos demonstram uma inclinação para a Ordem em detrimento do Caos, pois o estudo da magia recompensa os disciplinados. No entanto, os ilusionistas e transmutadores são, respectivamente, mestres do engodo e da transformação. Estes preferem o Caos à Ordem.

Religião: Em geral, os magos reverenciam Boccob (deus da magia). Alguns, em especial os necromantes ou simplesmente os mais reclusos, preferem Wee Jas (deusa da magia e da morte). Os necromantes Maus são conhecidos por adorarem Nerull (deus da morte). Quase sempre, os magos são mais devotados aos seus estudos que ao seu lado espiritual.

História: Os magos se consideram camaradas ou rivais. Mesmo os magos de culturas ou tradições arcana diferentes possuem muito em comum, porque todos seguem as mesmas leis pré-estabelecidas da magia. Diferente dos guerreiros ou ladrões, os magos se consideram membros de um grupo distinto, embora variado. Em terras civilizadas, onde estudam em academias, escolas ou guildas, os magos costumam se identificar de acordo com sua participação nessas organizações formais. Ainda que

um mago de guilda menospreze um conjurador campestre que aprendeu sua arte com um eremita, não pode negar a identidade do outro enquanto mago.

Raças: Os humanos estudam a magia por razões variadas: curiosidade, ambição, sede de poder ou simplesmente inclinação pessoal. Os magos humanos tendem a ser práticos e inovadores, criando novas magias ou usando as antigas de modo criativo.

Os elfos são fascinados pela magia e muitos deles se tornam magos por amor à arte. Os magos elfos se consideram artistas e têm grande estima pela magia, encarando-a como um mistério maravilhoso, ao contrário dos magos humanos mais pragmáticos, que a enxergam como um conjunto de ferramentas ou truques.

A magia de ilusão é assimilada com tanta facilidade pelos gnomos que se tornar especialista nessa escola é natural para os integrantes mais brilhantes e talentosos dessa raça. Os magos gnomos que não se especializam na escola de ilusão são raros, mas não sofrem nenhum estigma especial.

Os magos meio-elfos sentem a atração dos elfos pela magia e a vontade humana de conquistar e entender. Alguns dos magos mais poderosos são meio-elfos.

Os magos anões e halflings são raros, porque suas sociedades não encorajam o estudo da magia. Os magos meio-orcs também são raros, já que existem poucos indivíduos com inteligência suficiente para estudar as artes arcana.

Os drow (elfos malignos subterrâneos) normalmente são magos, mas essa classe é bem rara entre os humanóides selvagens.

Outras Classes: Os magos estão dispostos a trabalhar com membros de outras classes. Eles preferem conjurar suas magias enquanto são protegidos por guerreiros poderosos, “aprimorem magicamente” os ladrões para enviá-los como batedores e contar com a magia divina de um clérigo. Embora considerem que certas classes (como os feiticeiros, ladrões e bardos) não tenham a seriedade necessária, não costumam julgá-los.

Funções: A função do mago depende da sua seleção de magias, embora a maioria compartilhe funções semelhantes. Eles possuem o maior aspecto ofensivo das

MAGIAS ARCANAS E ARMADURAS

Os magos e os feiticeiros não sabem usar armaduras com eficiência. Mas, se desejarem, eles podem tentar usá-las de qualquer forma (mesmo que se sintam desconfortáveis) e obter os benefícios do equipamento com um treinamento adequado (com os talentos Usar Armadura – leve, média e pesada – ou o talento Usar Escudo) ou se tornando multiclasse e selecionando uma classe que lhes permita usar armaduras (consulte Personagens Multiclasse no final desse capítulo). O uso da armadura, mesmo para um mago ou feiticeiro treinado, ainda pode interferir com a conjuração de suas magias arcana.

A maioria dos personagens tem dificuldades em conjurar magias arcana enquanto utilizam armaduras ou carregam escudos (consulte Falha de Magia Arcana). A armadura restringe os gestos complicados necessários para conjurar qualquer magia que tenha um componente gestual (a maioria). Para descobrir a chance de falha de magia arcana para os magos ou feiticeiros que utilizam os diversos tipos de armadura, consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos.

Por outro lado, os bardos sabem usar adequadamente uma armadura leve e ainda ignoram a chance de falha de magia arcana para essas armaduras.

Entretanto, eles também não sabem usar armaduras mais pesadas e precisam adquirir treinamento com o talento Usar Armaduras (média ou pesada) ou selecionar uma classe (como guerreiro) que conceda esses talentos como características de classe. Um bardo que utilize uma armadura mais pesada que uma armadura leve ou qualquer tipo de escudo sofrerá normalmente a chance de falha de magia arcana, mesmo que tenha o talento Usar Armaduras adequado ou Usar Escudos.

Quando a magia não possui componentes gestuais, os conjuradores arcana são capazes de conjurá-la usando armaduras sem penalidades. Essas magias podem ser conjuradas mesmo se as mãos do personagem estiverem amarradas ou se ele estiver preso na manobra Agarrar (embora os testes de Concentração ainda sejam aplicados normalmente). Além disso, o talento metamágico Magia Sem Cestos permite que o conjurador prepare ou conjure uma magia sem o componente gestual, mas isso eleva o nível de efeito da magia em +1. Esse talento oferece uma alternativa para conjurar magias arcana usando armaduras e ignorando a chance de falha de magia arcana. Consulte o Capítulo 5: Talentos, para obter mais informações sobre os talentos metamágicos, como Magia Sem Gestos.

classes de conjuradores, com uma enorme abrangência de opções para neutralizar seus inimigos. A maioria dos magos fornece auxílio essencial aos seus companheiros com suas magias, enquanto outros se concentram em adivinhação e outras facetas das artes arcana.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os magos possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: A Inteligência determina a magia mais poderosa que um mago é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias (consulte Magias, a seguir). Um valor elevado de Destreza será útil, pois fornecerá um bônus maior na Classe de Armadura, já que os magos não costumam usar armaduras. Um valor elevado de Constituição concede mais pontos de vida ao personagem, recurso que a classe não possui.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (qualquer perícia, escolhida individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: $(2 + \text{modificador de Inteligência}) \times 4$.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: $2 + \text{modificador de Inteligência}$.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os magos sabem usar as seguintes armas: clava, adaga, besta pesada, besta leve e bordão, mas não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos. As armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcânicos de um mago, o que pode fazer suas magias que tenham componentes gestuais fracassarem.

Magias: Um mago conjura magias arcana (o mesmo tipo das magias disponíveis para os feiticeiros e bardos) da lista de magias de feiticeiro/mago. Ele deve escolher e preparar suas magias com antecedência (veja a seguir).

Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, um mago deve ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a $10 + \text{nível da magia}$ (Int 10 para magias de nível 0, Int 11 para magias de 1º nível, etc.). A Classe de Dificuldade

para os testes de resistência contra essas magias equivale a $10 + \text{nível da magia} + \text{modificador de Inteligência do mago}$.

Semelhante aos demais conjuradores, um mago somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 3-13:0 Mago. As magias adicionais do mago são baseadas em um valor elevado de Inteligência (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais).

Diferente de um bardo ou feiticeiro, um mago é capaz de aprender uma quantidade ilimitada de magias (consulte Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório). Ele precisa escolher e preparar suas magias com antecedência, depois de um bom período de sono, e gastar 1 hora estudando seu grimório. Enquanto estuda, o mago decide quais magias irá preparar (consulte Preparando Magias Arcanas).

Idiomas Adicionais: Um mago pode substituir um dos seus idiomas adicionais, disponíveis em função da raça, por Dracônico (consulte o Capítulo 2: Raças). Muitos livros de magia antigos são escritos em Dracônico e os magos aprendem a ler esse idioma como parte de seus estudos.

Familiar: Um mago é capaz de convocar um familiar, exatamente como um feiticeiro. Para obter mais detalhes, consulte a descrição do feiticeiro e a seção Familiares.

Escrever Pergaminho: No 1º nível, um mago recebe Escrever Pergaminhos como um talento adicional. Esse talento lhes permite criar pergaminhos mágicos (consulte o talento Escrever Pergaminhos, e Criando Itens Mágicos no *LIVRO DO MESTRE*).

Talentos Adicionais: A cada cinco níveis (5º, 10º, 15º e 20º nível), um mago recebe um talento adicional. Esse talento deve ser um talento metamágico, um talento de criação de item ou Dominar Magia. O mago

ainda precisa atender aos pré-requisitos para selecionar esse talento adicional, inclusive o nível de conjurador mínimo. Consulte o Capítulo 5 para obter a descrição dos talentos e seus pré-requisitos.

Esses talentos adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe receberá a cada três níveis (consulte a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível). Para selecionar esses últimos, o mago não precisa se limitar aos talentos de criação de item, metamágicos ou Dominar Magia.

Grimório: Um mago precisa estudar seu grimório diariamente para preparar suas magias (veja Preparando



ESPECIALIZAÇÃO EM ESCOLA

As magias são divididas em oito grupos distintos, chamados de escolas de magia; cada escola é definida por um tema comum, como a ilusão ou a necromancia. Se desejar, um mago pode se especializar em uma escola de magia (veja a seguir). A especialização permite que um mago conjure magias adicionais da escola selecionada – no entanto, ele nunca será capaz de aprender ou conjurar as magias de algumas escolas. Essencialmente, o mago obtém um domínio excepcional sobre uma escola negligenciando o estudo de outras.

A cada dia, um mago especialista consegue preparar uma magia adicional de cada nível da escola selecionada. Ele também recebe +2 de bônus em testes de identificar Magia para aprender magias que pertençam à sua escola predileta (veja Adicionando Magias ao Grimório de um Mago).

O mago precisa decidir se tornar um especialista e determinar sua escola de especialização no 1º nível. Nesse momento, ele desistirá de duas outras escolas de magia (a menos que tenha escolhido se especializar em Adivinhação; veja a seguir) que se tornarão sua escolas proibidas. Por exemplo, caso o mago decida se especializar em Evocação, ele poderia abandonar as escolas encantamento e necromancia ou abjuração e transmutação. Nenhum mago poderá desistir da escola Adivinhação para atender a esse requisito. As magias das escolas proibidas nunca estarão disponíveis para o mago e ele jamais poderá conjurá-las, nem mesmo através de pergaminhos ou varinhas. É impossível alterar a especialização ou as escolas proibidas posteriormente.

As oito escolas de magia arcana são: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação. As magias

que não pertencem a nenhuma dessas escolas são chamadas de magias Universais.

Abjuração: Magias de proteção, bloqueio ou banimento. Um especialista em Abjuração é chamado de abjurador.

Adivinhação: Magias que revelam informações. Um especialista em Adivinhação é chamado de adivinho. Diferente dos outros especialistas, um adivinho precisa abandonar somente uma escola de magia.

Conjuração: Magias que invocam criaturas ou materiais. Um especialista em Conjuração é chamado de invocador.

Encantamento: Magias que fornecem alguma qualidade ao alvo ou concedem poder sobre outras criaturas para o mago. Um especialista em Encantamento é chamado de encantador.

Evocação: Magias que manipulam energia ou criam materiais do nada. Um especialista em Evocação é chamado de evocador.

Ilusão: Magias que alteram a percepção ou criam imagens falsas. Um especialista em Ilusão é chamado de ilusionista.

Necromancia: Magias que manipulam, criam ou eliminam a vida e a força vital. Um especialista em Necromancia é chamado de necromante.

Transmutação: Magias que transformam fisicamente o alvo ou mudam suas propriedades de forma útil. Um especialista em Transmutação é chamado de transmutador.

Universal: Não se trata de uma escola, mas uma categoria de magias que qualquer mago pode aprender. Um mago não pode selecionar “Universal” como sua escola especializada ou como uma escola proibida.

CAPÍTULO 3: CLASSES

Magias Arcanas). Ele não é capaz de preparar nenhuma magia que não esteja registrada em seu grimoório, com exceção de *ler* magias, que qualquer mago consegue preparar de memória.

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

Conjunto Inicial para Mago Elfo

Armadura: Nenhuma (9 m de deslocamento).

Armas: Bordão (1d6/1d6, dec.x 2, 2 kg, duas mãos, concussão).

Besta Leve (1d8, dec. 19-20/ x 2, 24 m, 2 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 2 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduação	Habilidade	Armadura
Concentração	4	Con	–
Decifrar Escrita	4	Int	–
Furtividade (oc)	2	Des	0
Observar (oc)	2	Sab	–
Conhecimento (arcano)	4	Int	–
Esconder-se (oc)	2	Des	0
Identificar Magia	4	Int	–
Procurar (oc)	2	Int	–

Talento: Resistência.

Especialização de Escola: Nenhuma.

Grimório: Todas as magias de nível 0; *enfeitiçar pessoas, invocar criaturas I e sono*; escolha mais uma dessas magias para cada ponto de bônus de Inteligência (se houver): *causar medo, leque cromático, mísseis mágicos e imagem silenciosa*.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Dez velas, porta-mapas, três páginas de pergaminho, tinta, caneta tinteiro. Bolsa de componentes de magia, grimoório. Caixa com 10 virote para besta.

Dinheiro: 3d6 PO.

MONJE

Os monastérios estão espalhados em todo o mundo – pequenos mosteiros fechados, habitados por monges que buscam alcançar a própria perfeição através da ação e da contemplação. Eles treinam para serem guerreiros versáteis, capazes de lutar sem armas ou armaduras. Os habitantes dos monastérios comandados por mestres bondosos servem como protetores da população local. Preparados para o combate, mesmo descalços e trajando roupas simples, os monges são capazes de viajar incógnitos entre a população, capturando bandidos, líderes guerreiros e nobres corruptos de surpresa. Por outro lado, os monastérios liderados por mestres malignos controlam os arredores através do medo, como o império de um governante maligno. Os monges malignos são ideais como espiões, infiltradores e assassinos.

É improvável que um determinado monge se preocupe em proteger os camponeses ou acumular riquezas. Ele se preocupa essencialmente em aperfeiçoar sua arte e, através disso, alcançar a perfeição pessoal. Seu objetivo é atingir um estado superior ao reino dos mortais.

Aventuras: Os monges encaram as aventuras como desafios pessoais. Eles não costumam ser exibicionistas, mas gostam de colocar suas habilidades à prova contra os obstáculos que encontram em seu caminho. Eles não almejam a riqueza material, mas buscam qualquer coisa capaz de ajudá-los a aperfeiçoar sua arte.

Características: A característica principal do monge é sua capacidade de lutar desarmado e sem armadura. Graças ao seu rigoroso treinamento, ele pode atacar com a mesma eficácia dos personagens armados – e mais rápido que um guerreiro com uma espada.

Ainda que os monges não conjurem magias, eles possuem uma mágica própria. Canalizando uma util energia, chamada *chi*, eles são capazes de realizar façanhas incríveis. A proeza mais conhecida dos monges é a habilidade de atordoar um inimigo com um golpe desarmado. Um monge também desenvolve uma percepção quase sobrenatural que lhe permite se esquivar de ataques, mesmo que não tenha percebido a ameaça conscientemente.

Conforme um monge adquire experiência e poder, suas habilidades mundanas e seu potencial *chi* aumentam, concedendo-lhe mais controle sobre si e, algumas vezes, sobre os demais.

Tendência: O treinamento de um monge requer uma disciplina inflexível. Somente os personagens Leais são capazes de completá-lo.

Religião: O treinamento de um monge é o seu caminho espiritual. Ele é introspectivo e possui uma conexão íntima e mística com o mundo espiritual, logo não precisa de clérigos ou deuses. No entanto, alguns deuses Leais podem atrair a devoção dos monges, levando-os a meditar sobre sua imagem ou imitar seus feitos. Os três deuses que podem ser adorados pelos monges são Heironeous (deus do heroísmo), St. Cuthbert (deus da retribuição) e Hextor (deus da tirania).

História: Um monge costuma treinar em um monastério. A maioria foi enviada ao monastério ainda criança, depois da morte de seus pais, quando estes não tinham como alimentá-los ou como recompensa de uma família por algum serviço concedido pela organização. A vida no monastério é muito disciplinada; quando o monge o abandona, ele não terá um vínculo profundo com sua antiga família ou vilarejo.

Nas grandes cidades, os mestres monásticos criaram escolas para ensinar sua arte aos interessados e dignos. Os monges destas academias costumam encarar com desprezo seus primos dos monastérios rurais.

Um monge pode ter um vínculo profundo com seu monastério ou escola, com o mestre que o ensinou, com a tradição que lhe concedeu seu treinamento ou com todas essas coisas. Alguns monges, no entanto, não sentem afeto por nada além de seu caminho para o desenvolvimento pessoal.

Os monges reconhecem uns aos outros como um grupo seletivo, separado do resto da população. Eles desenvolvem alguma afinidade, mas também adoram competir entre si para comprovar quem detém o *chi* mais poderoso.

Raças: Os monastérios costumam se localizar principalmente nas terras dos humanos, que os incorporaram em sua cultura sempre em evolução. Dessa forma, quase todos os monges são humanos e muitos são meio-orcs e meio-elfos que vivem entre eles. Os elfos são perfeitamente capazes de mostrar uma devoção prolongada a um interesse, arte ou disciplina e alguns deles abandonam as florestas para se tornarem monges. A tradição dos monges é estranha à cultura dos anões e dos gnomos, e os halflings costumam ser nômade demais para se dedicarem a um monastério, portanto é muito difícil que os membros destas raças se tornem monges.

Os humanóides selvagens não possuem uma estrutura social estável o suficiente para que os monges consigam treiná-los. No entanto, de vez em quando, há alguma criança abandonada ou órfã de uma tribo humanóide que acaba sendo criada em um monastério ou adotada por um mestre peregrino. Os elfos subterrâneos conhecidos como drows têm uma pequena, porém bem-sucedida, tradição de monges.

Outras Classes: Os monges são distantes, pois têm pouco em comum com as motivações ou perícias dos membros das outras raças. Contudo, eles estão dispostos a colaborar com os demais e são companheiros confiáveis.

Função: O monge é mais eficiente como um combatente oportunista, usando sua velocidade para entrar e sair rapidamente do combate em vez de engajar-se em batalhas prolongadas. Ele também é um excelente batedor, em particular quando concentra suas perícias na furtividade.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os monges possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: A Sabedoria aprimora as capacidades ofensivas e defensivas do monge. A Destreza oferece uma defesa melhor e bônus em algumas perícias de classe para um monge sem armadura. A Força aprimora sua habilidade de combate desarmado.

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

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um monge (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os monges sabem usar as armas simples do povo e algumas armas especiais, que fazem parte do seu treinamento. As armas que o monge sabe usar são: clava, besta (leve ou pesada), adaga, machadinho, azagaias, kama, nunchaku, bordão, sai, shuriken, siangham e funda (consulte o Capítulo 7: Equipamento para obter a descrição das armas).

Os monges não sabem usar nenhuma armadura ou escudo – de fato, a maioria dos poderes especiais do monge exige liberdade de movimentos. Quando estiver usando uma armadura, um escudo ou portando uma carga média ou pesada, o

CAPÍTULO 3: CLASSES

monge perde seu bônus de Sabedoria na CA, além do seu movimento rápido e sua habilidade rajada de golpes.

Bônus na CA (Ext): Um monge é altamente treinado para se esquivar de golpes e desenvolve um sexto sentido que lhe permite evitar ataques inesperados. Quando estiver sem armadura e portando uma carga leve ou inferior, o monge adiciona seu bônus de Sabedoria (se houver) na sua Classe de Armadura. Além disso, ele recebe +1 de bônus na CA no 5º nível. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada 5 níveis subsequentes na classe (+2 no 10º, +3 no 15º e +4 no 20º nível).

Esses bônus na CA são aplicados mesmo contra ataques de toque ou quando o monge estiver surpreso. Ele perde esses bônus quando estiver imobilizado ou indefeso, quando usar qualquer armadura, qualquer escudo ou portar uma carga média ou pesada.

Rajada de Golpes (Ext): Quando não estiver usando armadura, um monge pode desferir uma rajada de golpes sacrificando parte da sua precisão. Ao fazê-lo, ele recebe um ataque adicional na rodada, usando seu bônus de ataque mais elevado, mas todos os ataques realizados nessa rodada sofrem -2 de penalidade. Os bônus base de ataques modificados se encontram na Tabela 3-14: O Monge. Essa penalidade é aplicada durante uma rodada completa, portanto afeta qualquer ataque de oportunidade que o monge execute antes de sua próxima ação. Quando o monge alcança o 5º nível, a penalidade é reduzida para -1 e desaparece no 9º nível. Para utilizar essa habilidade, o monge precisa usar uma ação de ataque total.

Quando desfere uma rajada de golpes, um monge somente conseguirá utilizar ataques desarmados ou as armas especiais de sua classe (kama, nunchaku, bordão, sai, shuriken ou siangham). Ele é capaz de golpear intercalando ataques desarmados e armas especiais de monge, conforme desejar.

Por exemplo, Ember, uma monja de 6º nível, poderia desferir um ataque desarmado com +3 de bônus de ataque e um ataque com sua arma especial de monge com +3 de bônus de ataque.

TABELA 3-14: O MONGE

Bônus Base					Bônus de Ataque da Rajada de Golpes	Dano Desarmado*	Bônus na CA	Deslocamento sem Armadura	
Nível	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade Especial					
1	+0	+2	+2	+2	Talento adicional, rajada de golpes, ataque desarmado	-2/-2	1d6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	Talento adicional, evasão	-1/-1	1d6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	Mente tranqüila	+0/+0	1d6	+0	+10 m
4º	+3	+4	+4	+4	Ataque chi (mágico), queda suave 6 m	+1/+1	1d8	+0	+10 m
5º	+3	+4	+4	+4	Pureza corporal	+2/+2	1d8	+1	+10 m
6º	+4	+5	+5	+5	Talento adicional, queda suave 9 m	+3/+3	1d8	+1	+20 m
7º	+5	+5	+5	+5	Integridade corporal	+4/+4	1d8	+1	+20 m
8º	+6/+1	+6	+6	+6	Queda suave 12 m	+5/+5/+0	1d10	+1	+20 m
9º	+6/+1	+6	+6	+6	Evasão aprimorada	+6/+6/+1	1d10	+1	+30 m
10º	+7/+2	+7	+7	+7	Ataque chi (ordem). Queda suave 15 m	+7/+7/+2	1d10	+2	+30 m
11º	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo de diamante, rajada maior	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+30 m
12º	+9/+4	+8	+8	+8	Passo etéreo, queda suave 18 m	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 m
13º	+9/+4	+8	+8	+8	Alma de diamante	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 m
14º	+10/+5	+9	+9	+9	Queda suave 21 m	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+40 m
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Mão vibrante	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+50 m
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ataque chi (adamante), queda suave 24 m	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 m
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Corpo atemporal, idiomas do sol e da lua	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 m
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Queda suave 27 m	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+60 m
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo vazio	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+60 m
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Auto-perfeição, queda suave qualquer distância	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+60 m

* Este valor considera monges Médios. Veja a tabela a Tabela 3-15: Dano Desarmado de Monges Pequenos e Grandes para obter informações sobre monges Pequenos e Grandes.

Quando utilizar armas durante uma rajada de golpes, o monge aplica seu bônus de Força (e não seu bônus de Força multiplicado por 1,5 ou 0,5) à jogada de dano para todos os ataques bem-sucedidos, não importa se empunha uma única arma ou duas. É impossível utilizar qualquer arma que não seja uma arma especial de monge durante uma rajada de golpes.

No caso do bordão, cada ponta é considerada uma arma separada no uso da habilidade rajada de golpes. Embora tenha que empunhar o bordão com as duas mãos, um monge é capaz de intercalar ataques desarmados com ataques usando a arma, supondo que tenha ataques suficientes com sua habilidade rajada de golpes para fazê-lo. Por exemplo, um monge de 8º nível poderia desferir dois ataques com o bordão (um para cada ponta) com +5 de bônus de ataque e um ataque desarmado com +0 de bônus de ataque. Por outro lado, ele poderia realizar um ataque com uma ponta do bordão e um ataque desarmado com +5 de bônus de ataque e desferir um golpe com a outra ponta do bordão com +0 de bônus de ataque. Entretanto ele não conseguirá empunhar nenhuma outra arma ao mesmo tempo em que estiver utilizando o bordão.

Quando um monge alcança o 11º nível, sua rajada de golpes se aprimora. Além do ataque adicional padrão, ele recebe um segundo ataque adicional com seu bônus base de ataque mais elevado.

Ataque Desarmado: Os monges são altamente treinados em combate desarmado e obtêm vantagens consideráveis nessa modalidade. No 1º nível, o monge recebe Ataque Desarmado como um talento adicional. Durante o combate, um monge é capaz de usar um ou os dois punhos, cotovelos, joelhos ou pés. Isso significa que um monge ainda consegue desferir um ataque desarmado mesmo com suas mãos cheias. Para eles, não existem ataques com a mão inábil durante um combate desarmado. Dessa forma, um monge sempre é capaz de aplicar seu bônus de Força nas jogadas de dano de todos os seus ataques desarmados.

Geralmente, os ataques desarmados de um monge causam dano letal, mas ele pode escolher causar dano por contusão sem sofrer penalidades. Ele também é capaz de infligir dano letal ou por contusão durante a manobra Agarrar.

Os golpes desarmados do monge são considerados armas simples ou armas naturais para efeito das magias e habilidades que afetam ou aprimoram armas ou armas naturais (como as magias *presa mágica* e *arma mágica*).



Ember

CAPÍTULO 3: CLASSES

Um monge causa mais dano com seu ataque desarmado que uma pessoa normal, conforme indicado na Tabela 3-14: O Monge. O dano de ataque desarmado dessa tabela considera monges Médios. Um monge Pequeno causa um dano inferior ao valor indicado com seu ataque desarmado, enquanto os monges Grandes causam um dano superior, conforme descrito na Tabela 3-15: Dano Desarmado de Monges Pequenos e Grandes.

TABELA 3-15: DANO DESARMADO DE MONGES PEQUENOS E GRANDES

Nível	Dano (Monge Pequeno)	Dano (Monge Grande)
1º-3º	1d4	1d8
4º-7º	1d6	2d6
8º-11º	1d8	2d8
12º-15º	1d10	3d6
16º-19º	2d6	3d8
20º	2d8	4d8

Talento Adicional: No 1º nível, um monge pode escolher Agarrar Aprimorado ou Ataque Atordoante como um talento adicional. No 2º nível, ele poderá escolher Reflexos em Combate ou Desviar Objetos como um talento adicional. No 6º nível, ele poderá selecionar Desarme Aprimorado ou Imobilização Aprimorada como um talento adicional. Veja o Capítulo 5: Talentos para obter as descrições dos talentos. O monge não precisa atender aos pré-requisitos necessários para escolher nenhum desses talentos adicionais.

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

Movimento Rápido (Ext): A partir do 3º nível, um monge recebe um bônus de aprimoramento em seu deslocamento, conforme descrito na Tabela 3-14. Um monge usando armadura (mesmo uma armadura leve) ou portando uma carga média ou pesada perderá o deslocamento extra.

Mente Tranquila (Ext): A partir do 3º nível, um monge recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra magias ou efeitos da escola de Encantamento, pois sua meditação e treinamento lhe permitem resistir a efeitos de ação mental.

Ataque Chi (Sob): A partir do 4º nível, o ataque desarmado de um monge passa a ser aprimorado pelo *chi*. Seu ataque desarmado é considerado uma arma mágica para causar dano em criaturas com a habilidade Redução de Dano (veja Redução de Dano no *LIVRO DO MESTRE*).

O ataque *chi* é aprimorado conforme o monge adquire níveis de classe. No 10º nível, seu ataque desarmado será considerado uma arma Ordeira para causar dano em criaturas com Redução de Dano. No 16º nível, ele será considerado uma arma de adamante para superar a RD das criaturas e ultrapassar a dureza dos objetos (veja Quebrando um Objeto).

Queda Lenta (Ext): A partir do 4º nível, um monge adjacente a uma parede ou muralha será capaz de aproveitar a situação para amortecer sua queda. Quando utilizar essa habilidade, ele reduzirá a queda efetiva (e o dano apropriado) em 6 m. Essa habilidade de amortecer suas quedas (ou seja, reduzir a altura efetiva de uma queda enquanto estiver próximo a uma parede ou muralha) se aprimora conforme o monge adquire níveis de classe, até que no 20º nível ele conseguirá usar essa habilidade para cair de qualquer altura sem sofrer nenhum ponto de dano. Consulte a coluna “Especial” da Tabela 3-14 para obter mais detalhes.

Pureza Corporal (Ext): A partir do 5º nível, o monge desenvolve controle sobre seu sistema imunológico. Ele adquire imunidade contra todas as doenças, exceto as doenças mágicas ou sobrenaturais (como a podridão da múmia e a licantropia).

Integridade Corporal (Sob): A partir do 7º nível, o monge poderá curar seus próprios ferimentos. Ele é capaz de recuperar uma quantidade de pontos de vida por dia equivalente ao dobro do seu nível de monge e pode dividir esse valor em várias utilizações no mesmo dia.

Evasão Aprimorada (Ext): Essa habilidade é semelhante a Evasão. A partir do 9º nível, sempre que o personagem se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar. Um monge indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

Corpo de Diamante (Sob): A partir do 11º nível, o controle do monge sobre seu próprio metabolismo é tão completo que ele adquire imunidade a todos os tipos de veneno.

Passo Etereo (Sob): A partir do 12º nível, uma vez por dia, um monge será capaz de se deslocar magicamente entre dois espaços, com efeitos similares à magia *porta dimensional*. Seu nível de conjurador equivale a metade de seu nível de monge (arredondado para baixo).

Alma de Diamante (Ext): A partir do 13º nível, um monge adquire Resistência à Magia equivalente ao seu nível na classe +10. Para afetar o personagem com uma magia, um conjurador precisa obter sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador; consulte Resistência à Magia) com uma CD igual à Resistência à Magia do monge.

Mão Vibrante (Sob): A partir do 15º nível, um monge é capaz de emitir vibrações no interior do corpo de outra criatura – que podem ser fatais, caso ele deseje. O monge é capaz de utilizar essa habilidade uma vez por semana e precisa declarar sua intenção antes de realizar a jogada de ataque. Os constructos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser afetadas. Caso o monge obtenha sucesso na jogada de ataque e cause dano à vítima, a habilidade mão vibrante será ativada. A partir desse momento, o monge poderá tentar eliminar a vítima quando desejar, limitado a um dia por nível na classe. Para realizar a tentativa, o monge simplesmente deseja que o alvo morra (uma ação livre) e a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível do monge + modificador de Sabedoria) ou morrerá. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a vítima não correrá mais riscos contra essa ativação da mão vibrante, mas não será imune a quaisquer ataques similares no futuro.

Corpo Atemporal (Ext): Depois de atingir o 17º nível, um monge não sofrerá mais as penalidades por envelhecimento (consulte a Tabela 6-5: Efeitos de Envelhecimento) e será imune ao envelhecimento mágico. No entanto, a criatura conserva qualquer penalidade que possua. Os bônus em função do envelhecimento ainda se aplicam e o monge ainda morrerá de velhice quando chegar sua hora.

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

Corpo Vazio (Sob): A partir do 19º nível, o monge adquire a habilidade de assumir um estado etéreo durante uma rodada por nível na classe a cada dia, com efeitos similares à magia *forma etérea*. Ele poderá se tornar etéreo diversas vezes durante o mesmo dia, em ocasiões diferentes, mas a quantidade de rodadas na forma etérea não pode superar seu nível de monge.

Auto-Perfeição: No 20º nível, o monge aperfeiçoou seu corpo com tantas habilidades e capacidades quase sobrenaturais que se tornará uma criatura mágica. A partir de então, ele será tratado como um extra-planar (uma criatura de outro plano) em vez de um humanóide para determinar o resultado de magias e efeitos mágicos. Por exemplo, *enfeitiçar pessoas* não o afetará. Além disso, o monge adquire Redução de Dano 10/mágica, o que permite que ele ignore (regenera instantaneamente) os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque desferido com armas mundanas (mas não mágicas) ou armas naturais das criaturas que não tenham Redução de Dano similar (veja Redução de Dano no *LIVRO DO MESTRE*). Diferente dos extra-planares, um monge ainda pode ser ressuscitado como a criatura que era em vida.

Ex-Monges

Um monge que abandone a tendência Leal não conseguirá adquirir níveis adicionais nessa classe, mas conserva todas as habilidades de monge anteriores.

Semelhante aos integrantes das outras classes, um monge pode se tornar um personagem multiclasse, mas existe uma restrição especial. Um monge que seleciona uma nova classe ou (caso seja multiclasse) eleve o nível dessa classe, jamais poderá aumentar seu nível de monge, embora conserve todas as habilidades de monge adquiridas anteriormente.

Conjunto Inicial para Monge Humano

Armadura: Nenhuma (9 m de deslocamento).

Armas: Bordão (1d6/1d6, dec.x 2, 2 kg, duas mãos, concussão). Funda (1d4, dec.x 2, 1,5 m, concussão).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 5 + modificador de Int.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Acrobacia	4	Des	0
Arte da Fuga	4	Des	0
Escalar	4	For	0
Natação	4	For	0
Equilíbrio	4	Des	0
Esconder-se	4	Des	0
Furtividade	4	Des	0
Ouvir	4	Sab	-
Saltar	4	for	0

Talento: Personagens com Destreza 13+: Esquiva; Personagens com Destreza 12 ou inferior: Iniciativa Aprimorada.

Talento Adicional: Personagens com Destreza 13+: Mobilidade; Personagens com Destreza 12 ou inferior: Lutar às Cegas.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Três tochas. Bolsa com 10 balas de funda.

Dinheiro: 2d4 PO.

PALADINO

A compaixão na busca pelo bem, a vontade de defender a lei e o poder de derrotar o mal – essas são as três armas do paladino. Poucos indivíduos têm a pureza e a devoção necessária para seguir o caminho dos paladinos, mas esses são recompensados com o poder para proteger, curar e destruir o mal. Em um mundo cheio de magos conspiradores, sacerdotes profanos, dragões sanguinários e demônios infernais, o paladino é a última esperança, que não pode ser extinta.

Aventuras: Os paladinos encaram suas aventuras seriamente e costumam chamá-las de missões. Mesmo a missão mais trivial é, no coração de um paladino, um teste pessoal – a oportunidade de demonstrar bravura, desenvolver perícias militares, aprender táticas e descobrir maneiras de defender o bem. Ainda assim, eles se sentem genuinamente realizados quando lideram campanhas contra o mal em vez de explorar ruínas antigas.

Características: O poder divino protege o paladino e lhe concede poderes especiais, resguardando-o do mal e da enfermidade, permitindo curar seus ferimentos e guardando seu coração contra o medo. O paladino também é capaz de direcionar esse poder para auxiliar os outros, curar os feridos ou eliminar doenças. Finalmente, os membros dessa classe conseguem usar seu poder diretamente para destruir o mal. Mesmo um paladino inexperiente é capaz de detectar o mal em seus esconderijos: os mais experientes conseguem destruir inimigos malignos e afugentar os mortos-vivos. Além disso, esse poder convoca uma montaria sobrenatural para o paladino, infundindo o animal com força, inteligência e proteção mágicas.

Tendência: Os paladinos devem ser Leais e Bons. Eles permitem seus poderes divinos quando se desviam dessa tendência. Além disso, essa classe jura obedecer a um código de conduta definido pela ordem e pela bondade.

Religião: Os paladinos não precisam se devotar a uma divindade – sua dedicação à justiça é o suficiente. Todos que selecionam uma religião em particular preferem Heironorous (deus do heroísmo) acima de todos os demais, mas alguns paladinos seguem Pelor (deus do sol). Os paladinos devotados a um deus costumam obedecer aos rituais religiosos, sendo bem-vindos em qualquer templo de sua divindade.

História: Ninguém escolhe ser um paladino. Tornar-se um significa responder a um chamado e aceitar seu destino. Ninguém, não importa seu esforço, pode se tornar um paladino com a prática. A natureza do paladino é inata e não é possível obtê-la por vontade própria. No entanto, é possível que alguém não reconheça seu próprio potencial ou negue-se a cumprir seu destino. Existem pessoas que ouvem o chamado para se tornarem paladinos, mas o recusam e escolhem outras carreiras.



Entretanto, a maioria dos paladinos responde ao chamado e começa seu treinamento ainda na adolescência. Em geral, eles se tornam escudeiros ou assistentes de paladinos mais experientes, treinam durante anos e finalmente estão prontos para defender as causas do bem e da justiça. Outros paladinos só ouvem o chamado tarde, depois de escolherem outra carreira. Todos os paladinos, não importa sua história, reconhecem entre si uma ligação eterna que transcende cultura, raça e até mesmo a religião. Dois paladinos, mesmo de lados opostos do mundo, se considerarão aliados.

Raças: Os humanos, com seus espíritos ambiciosos, tornam-se grandes paladinos. Os meio-elfos, que muitas vezes aspiram às ambições humanas, também podem servir como paladinos. Às vezes, os anões pertencem à classe, mas se tornar um paladino é um processo difícil para a raça, pois significa colocar seus compromissos como paladino à frente de seu compromisso com a família, o clã e o rei. Existem poucos elfos paladinos e esses costumam seguir missões que os distanciam de sua raça, pois sua tendência ordeira afastam-nos da sintonia com a vida élfica. Os membros das demais raças comuns raramente ouvem o chamado para se tornarem paladinos.

Não há precedentes de paladinos entre as raças selvagens.

Outras Classes: Embora os paladinos estejam ligeiramente separados dos demais, eles se associam com as pessoas que têm habilidades e capacidades complementares às suas. Eles costumam trabalhar bem com os clérigos Leais e Bons e apreciam acompanhar os bravos, os honestos e os mantenedores do bem. Apesar de não suportar que seus companheiros realizem atos malignos, os paladinos estão dispostos a colaborar com as pessoas diferentes deles. Carismáticos, confiáveis e respeitáveis, os paladinos são excelentes líderes para uma equipe.

Função: Na maioria dos grupos, a função principal dos paladinos inclui o combate corporal. No entanto, eles também podem contribuir como membros de apoio. Um paladino será um ótimo curandeiro auxiliar e seu valor elevado de Carisma fornece excelentes oportunidades de liderança.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os paladinos possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: O Carisma aumenta o poder de cura de um paladino, sua capacidade de se proteger e sua habilidade de expulsar mortos-vivos. A Força é importante para um paladino, devido a sua relevância em combate. É necessário um valor igual ou superior a 14 em Sabedoria para adquirir acesso às magias mais poderosas da classe e um valor mínimo de 11 é essencial para conjurar qualquer magia de paladino.

Tendência: Leal e Bom.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

TABELA 3-16: O PALADINO

Bônus Base de

Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia			
						1	2	3	4
1º	+1	+2	+0	+0	Aura do bem, detectar o mal, destruir o mal 1/dia	-	-	-	-
2º	+2	+3	+0	+0	Graca divina, cura pelas mãos	-	-	-	-
3º	+3	+3	+1	+1	Aura de coragem, saúde divina	-	-	-	-
4º	+4	+4	+1	+1	Expulsar mortos-vivos	0	-	-	-
5º	+5	+4	+1	+1	Destruir o mal 2/dia, montaria especial	0	-	-	-
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Remover doença 1/semana	1	-	-	-
7º	+7/+2	+5	+2	+2	-	1	-	-	-
8º	+8/+3	+6	+2	+2	-	1	0	-	-
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Remover doença 2/semana	1	0	-	-
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Destruir o mal 3/dia	1	1	-	-
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	-	1	1	0	-
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Remover doença 3/semana	1	1	1	-
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	-	1	1	1	-
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	-	2	1	1	0
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Remover doença 4/semana, destruir o mal 4/dia	2	1	1	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	-	2	2	1	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	-	2	2	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Remover doença 5/semana	3	2	2	1
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	-	3	3	3	2
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Destruir o mal 5/dia	3	3	3	3

CAPÍTULO 3: CLASSES

As perícias de classe de um paladino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4; Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

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

Aura do Bem (Ext): O poder da aura do Bem de um paladino (consulte a magia *detectar o mal*) equivale ao seu nível de paladino, semelhante à aura de um clérigo de um deus Bom.

Detectar o Mal (SM): O paladino pode usar detectar maldade sem limite diário.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um paladino pode tentar destruir o mal usando um ataque corporal regular. Ele adiciona seu modificador de Carisma (se houver) na jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível de

paladino. Por exemplo, um paladino de 13º nível, empunhando uma espada longa, causaria 1d8+13 pontos de dano, mais o bônus adicional da Força e outros efeitos mágicos que normalmente se aplicam. Se o paladino, accidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja maligna, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

No 5º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, o paladino é capaz de destruir o mal uma vez adicional a cada dia, conforme indicado na Tabela 3-16: O Paladino, até o limite de cinco vezes por dia no 20º nível.

Graca Divina (Sob): A partir do 2º nível, o paladino adquire um bônus equivalente ao seu modificador de Carisma (se houver) em todos seus testes de resistência.

Cura pelas Mãoz (Sob): A partir do 2º nível, um paladino com Carisma 12 ou mais será capaz de curar ferimentos (dele ou de outras pessoas) por meio do toque. A cada dia, ele consegue recuperar uma quantidade de pontos de vida equivalente ao seu nível de paladino multiplicado pelo seu modificador de Carisma (se houver). Por exemplo, um paladino de 7º nível que tenha Carisma 16 (+3 de modificador) poderia curar 21 pontos de dano a cada dia. O personagem pode dividir esse valor entre diversos personagens, e não precisa utilizá-lo em uma única ocasião. Ativar a *cura pelas mãos* exige uma ação padrão.

Por outro lado, o paladino é capaz de usar parte ou todo seu poder de cura para causar dano em mortos-vivos. Usar a habilidade dessa maneira requer um ataque

A MONTARIA DO PALADINO

A montaria de um paladino é superior à uma montaria normal da mesma espécie e adquire poderes especiais, conforme descrito a seguir. A montaria padrão de um paladino Médio é um cavalo de guerra pesado e a montaria de um paladino Pequeno é um pônei de guerra (veja as estatísticas a seguir).

O Mestre e o jogador podem chegar a um acordo e escolher outro tipo de montaria, como um cachorro de montaria (para halflings) ou um tubarão Grande (para um paladino de uma campanha aquática). A montaria do paladino deve ser considerada uma besta mágica, não um animal comum, para todos os efeitos que dependam do seu tipo mas conserva os Dados de Vida, bônus base de ataque, testes de resistência, pontos de perícia e talentos do animal).

Nível do Paladino	DV Adicional	Armadura Natural	Força	Int. Especial
5º-7º	+2	+4	+1	6 Vínculo empático, evasão aprimorada, partilhar magias, partilhar testes de resistência
8º-10º	+4	+6	+2	7 Deslocamento aprimorado
11º-14º	+6	+8	+3	8 Comandar criaturas de sua espécie
15º-20º	+8	+10	+4	9 Resistência à Magia

Estatísticas Básicas: Use as estatísticas básicas para as criaturas da espécie, conforme descritas no *Livro dos Monstros*, com as alterações resumidas na tabela acima e descritas a seguir.

DV Adicional: Dados de Vida (d8) adicionais, que recebem os modificadores de Constituição normalmente. Lembre-se que os Dados de Vida adicionais elevam o bônus base de ataque e os testes de Resistência da montaria. O bônus base de ataque de uma montaria é idêntico ao BBA de um clérigo com a mesma quantidade de Dados de Vida (ou seja, níveis) da criatura. Os testes de resistência de Fortitude e Reflexos do animal são bons (considere-o um personagem com nível equivalente aos DV da criatura). Uma montaria de paladino recebe perícias e talentos adicionais conforme o total de Dados de Vida da criatura, semelhante a um monstro que recebeu uma progressão (veja *Livro dos Monstros*).

Armadura Natural: O valor indicado é adicionado à armadura natural existente da criatura e representa a resistência sobrenatural da montaria do paladino.

Força: Adicione o bônus indicado aos valores de Força da montaria.

Int.: O valor de Inteligência da montaria.

Vínculo Empático (Ext): O paladino possui um Vínculo Empático com sua montaria com 1,5 km de alcance máximo. Ele não é capaz de enxergar através dos olhos do animal, mas pode se comunicar por telepatia com a criatura. Note que mesmo as montarias inteligentes compreendem o mundo de forma diferente dos humanos, portanto são possíveis falhas de interpretação (consulte Familiares).

Devido ao vínculo empático, o paladino compartilha a mesma conexão com itens ou locais que a montaria, semelhante a um conjurador e seu familiar (consulte Familiares).

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que a montaria se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano

à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

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

Testes de Resistência: A montaria utiliza os bônus base de testes de resistência do paladino ou os valores da espécie, o que for maior. A montaria utiliza seus próprios modificadores de habilidade nos testes de resistência e não partilha outros bônus que o paladino tenha (de itens mágicos ou talentos, por exemplo).

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

Comando (SM): Uma vez por dia a cada dois níveis do paladino, a montaria é capaz de comandar outro animal comum de sua espécie (para cavalos e pôneis de guerra essa categoria inclui burros, mulas e pôneis) com uma quantidade inferior de Dados de Vida. Essa habilidade é similar à magia *comando*, mas a montaria deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 21) se estiver em movimento durante a ativação (em combate, por exemplo). Caso fracasse, a habilidade não funciona, mas ainda será considerada no seu limite de utilizações diárias. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 nível do paladino + modificador de Carisma do paladino) para evitar o efeito.

Resistência à Magia (Ext): A Resistência à Magia de uma montaria equivale a 5 + nível do paladino. Para afetar a montaria com uma magia, os demais conjuradores precisam igualar ou superar a Resistência à Magia da criatura com um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador; veja Resistência à Magia).

EXEMPLOS DE MONTARIA DE PALADINO

As estatísticas a seguir pertencem a criaturas comuns da espécie apropriada; elas não contêm os modificadores indicados na tabela acima.

Cavalo de Guerra Pesado: ND 2; animal Grande; DV 4d8+12; 30 PV; Inic. +1; Desl.: 15 m; CA 14, toque 10, surpresa 13; BBA +3; Agarrar +11; Corpo a corpo: casco +6 (dano: 1d6+4); Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +6/+6 (dano: 1d6+4) e mordida (dano: 1d4+3); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m; QE: visão na penumbra, faro; TR Fort +7, Ref +5, Von +2; For 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +4, Ouvir +5, Saltar +12; Tolerância, Corrida.

Pônei de Guerra: ND 1/3; animal Médio; DV 2d8+4; 13 PV; Inic. +1; Desl.: 12 m; CA 13, toque 11, surpresa 12; BBA +1; Agarrar +3; Corpo a corpo casco +3 (dano: 1d3+2); Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +3/+3 (dano: 1d3+2); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; QE: visão na penumbra, faro; TR Fort +5, Ref +4, Von +0; For 15, Des 13, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4.

Perícias e Talentos: Observar +5, Ouvir +5, Saltar +6; Tolerância.

Consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter maiores informações sobre o bloco de estatísticas das criaturas.

CAPÍTULO 3: CLASSES

de toque bem-sucedido que não provoca ataques de oportunidade. O paladino decide quantos pontos de seu limite diário utilizará depois de tocar com sucesso o morto-vivo.

Aura de Coragem (Sob): A partir do 3º nível, um paladino será imune ao medo (mágico ou não). Qualquer aliado que se encontre num raio de 3 m do paladino recebe +4 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra efeitos de medo. Essa habilidade funciona enquanto o paladino estiver consciente, mas não quando estiver inconsciente ou morto.

Saúde Divina (Ext): A partir do 3º nível, um paladino adquire imunidade contra todas as doenças, inclusive as doenças sobrenaturais e mágicas (como a podridão da múmia e a licantropia).

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Quando um paladino atinge o 4º nível, ele adquire a habilidade sobrenatural de expulsar mortos-vivos. Ele pode usar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo com três níveis abaixos do seu nível de paladino (veja Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos).

Magias: A partir do 4º nível, um paladino adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas (o mesmo tipo de magias disponíveis para clérigos, druidas e rangers), que estão relacionadas na lista de magias do paladino. Ele precisa escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar e conjurar uma magia, um paladino deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia (Sab 11 para magias de 1º nível, Sab 12 para magias de 2º nível e assim por diante). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do paladino.

Semelhante aos demais conjuradores, um paladino somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 3-16:0 Paladino. As magias adicionais do paladino são baseadas em um valor elevado de Sabedoria (consulte a Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais). Quando a Tabela 3-16 indicar que um paladino recebe 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 1º nível para um paladino de 4º nível), ele recebe somente as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Sabedoria para aquele nível. O paladino não tem acesso a nenhum domínio ou poderes concedidos, como os clérigos.

Um paladino prepara e conjura magias da mesma forma que um clérigo, embora não consiga eliminar uma magia preparada e convertê-la em um efeito de *curar*. Ele consegue preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do paladino, limitado pelos níveis de magia que o personagem é capaz de conjurar, mas deve escolher suas magias com antecedência, durante a sua meditação diária.

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

Montaria Especial (SM): Ao atingir o 5º nível, o paladino recebe os serviços de uma montaria sobrenatural, inteligente, forte e leal, que o auxiliará em sua cruzada contra o mal (veja o quadro Montaria de Paladino). Essa montaria normalmente é um cavalo de guerra pesado (para paladinos Médios) ou um pônei de guerra (paladinos Pequenos).

Uma vez por dia, usando uma ação de rodada completa, um paladino é capaz de invocar a montaria do reino celestial onde ela reside. A montaria aparece imediatamente ao lado dele e permanece no Plano Material durante 2 horas por nível do paladino; ela pode ser dispensada a qualquer hora como uma ação livre. A montaria será a mesma criatura sempre que for invocada, embora o paladino seja capaz de liberar um animal específico (se ele estiver muito velho para juntar-se à sua cruzada, por exemplo). Toda vez que ela é invocada, aparece sem ferimentos, independente de qualquer dano sofrido anteriormente. Ela também aparece usando ou carregando qualquer equipamento que tinha quando foi dispensada pela última vez (incluindo armadura de montaria, sela, alforje, etc.). Invocar uma montaria é um efeito de conjuração (convocação).

Se a montaria de um paladino perecer, ela desaparecerá imediatamente, deixando todo equipamento que carregava. O paladino não pode invocar outra montaria durante trinta dias ou até adquirir um nível de classe, o que ocorrer primeiro, mesmo que a montaria de alguma forma seja ressuscitada. Durante esse período de trinta dias, o paladino sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

Remover Doenças (SM): A partir do 6º nível, um paladino é capaz de remover doenças, com efeitos similares à magia *remover doenças* uma vez por semana. Ele pode usar essa habilidade uma vez adicional por semana a cada três níveis depois do 6º (duas vezes por semana no 9º nível, três vezes no 12º e assim por diante).

Código de Conduta: Um paladino deve manter a tendência Leal e Bom e perderá todas as habilidades especiais de classe se cometer um ato maligno voluntariamente. Além disso, o código do paladino exige que ele respeite as autoridades legítimas, aja com honra (não mentir, não roubar, não usar venenos, etc.), ajude as pessoas em necessidade (desde que essa ajuda não tenha objetivos caóticos ou malignos) e traga justiça às criaturas que ferem ou ameaçam os inocentes.

Companheiros: Os paladinos podem se aventurar com personagens de qualquer tendência Neutra ou Bondosa, mas jamais se aliará a uma criatura maligna e nem permanecerá ao lado de alguém que viole constantemente seu código moral. Um paladino só pode contratar homens ou aceitar seguidores que sejam Leais e Bondosos.

Ex-Paladinos

Um paladino que abandone a tendência Leal e Bom, cometa um ato maligno voluntariamente ou viole de modo grave seu código de conduta perderá todas as magias e habilidades especiais da classe (inclusive sua montaria especial), exceto os talentos com armas, armaduras e escudos.

Ele não conseguirá adquirir níveis adicionais como paladino. Ele recupera suas habilidades e seu acesso aos níveis da classe se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*).

Semelhante aos integrantes das outras classes, um paladino pode se tornar um personagem multiclasse, mas existe uma restrição especial. Um paladino que seleciona uma nova classe ou (caso seja multiclasse) eleve o nível dessa classe, jamais poderá aumentar seu nível de paladino, embora conserve todas as habilidades de paladino adquiridas anteriormente. O caminho de um paladino exige devoção constante. Quando alguém adota essa classe, deve segui-la e abandonar todas as outras carreiras. Uma vez que se afaste do caminho, ele jamais poderá retornar.

Conjunto Inicial para Paladino Humano

Armadura: Brunea (+4 CA, -6 de penalidade de armadura, 6 m de deslocamento, 15 kg).

Escudo grande de madeira (+2 CA, -2 de penalidade de armadura, 5 kg).

Armas: Espada longa (1d8, dec. 19-20/x 2, 2 kg, uma mão, cortante).

Arco Curto (1d6, dec.x 3, 18 m, 1 kg, perfurante)

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 3 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Cavalgar	4	des	-
Escalar (oc)	2	For	-6
Observar (oc)	2	Sab	-
Cura	4	Sab	-
Diplomacia	4	Car	-
Ouvir (oc)	2	Sab	-
Procurar (oc)	2	Int	-

Talento: Foco em Arma (espada longa).

Talento Adicional: Iniciativa Aprimorada

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de ração de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Lanterna coberta, 300 ml de óleo. Aljava com 20 flechas. Símbolo sagrado de madeira (punho de Heironous, deus do heroísmo).

Dinheiro: 6d4 PO.

RANGER

As florestas e as colinas abrigam criaturas poderosas e astutas, como os sanguinários ursos-coruja e as maliciosas panteras deslocadoras. O ranger é ainda mais poderoso e perspicaz que essas criaturas e um caçador habilidoso. Ele conhece a floresta como se ela fosse sua casa (e na verdade ela é) e cada detalhe de sua presa.

Aventuras: Muitas vezes, os rangers aceitam o papel de protetores, ajudando todos que habitam ou viajam pelas florestas. Além disso, um ranger detesta algumas espécies de criaturas e não desperdiça oportunidades para encontrá-las e destruí-las. Ele também pode se aventurar pelas mesmas razões que os guerreiros.

Características: Um ranger sabe usar diversas armas e é muito eficaz em combate. Suas perícias lhe permitem sobreviver na floresta, encontrar sua presa e evitar ser rastreado. Ele possui conhecimentos especiais sobre certos tipos de criaturas, tornando-o mais eficaz para encontrar e vencer esses inimigos. Finalmente, um ranger experiente desenvolve uma ligação profunda com a natureza e se torna capaz de extraí o poder da terra e conjurar magias divinas, similar aos druidas.

Tendência: Os rangers podem escolher qualquer tendência. Quase todos são Bons e se dedicam à proteção das regiões selvagens. Nessa função, ele caça e destrói as criaturas malignas que ameaçam a natureza. Os rangers bondosos também protegem os viajantes, servindo como guias ou guardiões invisíveis. Grande parte é Caótica, preferindo obedecer ao fluxo da natureza ou aos seus próprios corações em vez de regras inflexíveis. Embora sejam raros, os rangers malignos devem ser temidos. Eles observam a crueldade da natureza e tentam imitar seus predadores mais terríveis. Eles adquirem magias divinas como os rangers Bons, uma vez que o Bem e o Mal não significam nada para a natureza.

Religião: Embora os rangers retirem suas magias divinas da natureza, eles podem venerar uma divindade como os demais personagens. Ehlonna (deusa das florestas) e Obad-Hai (deus da natureza) são as divindades mais frequentemente escolhidas, ainda que determinados indivíduos prefiram divindades guerreiras.

CAPÍTULO 3: CLASSES

História: Alguns rangers receberam seu treinamento como parte das tropas especiais de algum exército, mas a maioria adquiriu suas habilidades com mestres solitários, que os aceitaram como estudantes e ajudantes. Os rangers do mesmo mestre podem se considerar companheiros ou rivais, lutando pelo status de melhor estudante e herdando a fama do mestre.

Raças: Com freqüência, os elfos escolhem o caminho do ranger. Eles se sentem confortáveis nas florestas e possuem a graciosidade necessária para se mover furtivamente. Os meio-elfos que herdaram a ligação com a floresta de seus pais élficos também escolhem essa classe. Os humanos se tornam excelentes rangers, pois são adaptáveis o suficiente para aprender os caminhos da floresta, ainda que não possuam um dom racial. Os meio-orcs consideram a vida do ranger mais confortável e cômoda que a vida entre os crueis e incômodos humanos (ou orcs). Os rangers gnomos são mais comuns que os guerreiros gnomos, mas eles costumam permanecer em suas terras em vez de se aventurar entre o “povo alto”. Os rangers anões são raros, mas podem ser muito eficazes. Em vez de viver nas florestas da superfície, eles habitam as intermináveis cavernas subterrâneas. Nelas, caçam e destroem os inimigos de sua raça com a precisão incansável que os tornaram famosos. Os rangers anões são mais conhecidos como “caverneiros”. Os rangers halflings são muito respeitados por sua habilidade em ajudar as comunidades da raça a prosperar enquanto prosseguem em seu modo de vida nômade.

Entre os humanóides selvagens, os rangers são comuns entre os gnolls, que utilizam as habilidades da classe para caçar sua presa com sagacidade.

Outras Classes: Os rangers conservam boas relações com os druidas e, até certo ponto, com os bárbaros. Eles são famosos por gerar desentendimentos com os paladinos, principalmente porque ambos têm objetivos similares, mas diferem em estilos, táticas, filosofia e estética. Como os rangers não procuram diretamente por apoio ou amizade, é simples tolerar as pessoas que são diferentes, como os magos estudiosos e os clérigos pregadores. Eles simplesmente não se importam com as diferenças alheias.

Função: A melhor função para um ranger será batedor e segundo em combate. Sem a armadura pesada do guerreiro ou o vigor dos bárbaros, o ranger poderia se concentrar no oportunismo e nos ataques à distância. A maioria

dos rangers utiliza seus companheiros animais como sentinelas, batedores ou para auxiliá-los em combate corporal.

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os rangers possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: A Destreza é essencial para um ranger, para compensar a utilização de armaduras leves e em função das perícias da classe que são baseadas nessa habilidade. A Força é importante, pois os rangers costumam se envolver em combates com

freqüência. Muitas perícias da classe são baseadas em Sabedoria, inclusive sua habilidade principal – rastrear seus oponentes. É necessário um valor igual ou superior a 14 em Sabedoria para adquirir acesso às magias mais poderosas da classe e um valor mínimo de 11 é essencial para conjurar qualquer magia de ranger.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ranger (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar

Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (6 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

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

Inimigo Predileto: No 1º nível, um ranger escolhe um tipo de criatura dentre aquelas relacionadas na Tabela 3-18: Inimigos Prediletos do Ranger. Devido ao seu minucioso estudo daquela espécie

TABELA 3-17: O RANGER

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
						1 2 3 4
1º	+1	+2	+2	+0	1º inimigo predileto, rastrear, empatia com a natureza	- - - -
2º	+2	+3	+3	+0	Estilo de Combate	- - - -
3º	+3	+3	+3	+1	Tolerância	- - - -
4º	+4	+4	+4	+1	Companheiro animal	0 - - -
5º	+5	+4	+4	+1	2º inimigo predileto	0 - - -
6º	+6/+1	+5	+5	+2	Estilo de Combate Aprimorado	1 - - -
7º	+7/+2	+5	+5	+2	Caminho da floresta	1 - - -
8º	+8/+3	+6	+6	+2	Rastreador Eficaz	1 0 - -
9º	+9/+4	+6	+6	+3	Evasão	1 0 - -
10º	+10/+5	+7	+7	+3	3º inimigo predileto	1 1 - -
11º	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Domínio do Estilo de Combate	1 1 0 -
12º	+12/+7/+2	+8	+8	+4	-	1 1 1 -
13º	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Camuflagem	1 1 1 -
14º	+14/+9/+4	+9	+9	+4	-	2 1 1 0
15º	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4º inimigo predileto	2 1 1 1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	-	2 2 1 1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Mimetismo	2 2 2 1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	-	3 2 2 1
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	-	3 3 3 2
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5º inimigo predileto	3 3 3 3



de inimigo e seu treinamento nas técnicas corretas para combatê-lo, o ranger recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência realizados contra essas criaturas. Da mesma forma, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra essas criaturas.

No 5º nível, e a cada cinco níveis subseqüentes (10º, 15º e 20º nível), o ranger poderá escolher um novo inimigo predileto entre as espécies da tabela. Além disso, nesse mesmo intervalo, o bônus contra qualquer inimigo predileto (incluindo o tipo recém-adquirido, se o personagem desejar) aumenta em 2 pontos. Por exemplo, um ranger do 5º nível teria dois inimigos prediletos. Contra um deles, o ranger recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de ataque e dano; contra a segunda espécie, ele recebe +2 de bônus nos mesmos testes. No 10º nível, ele terá 3 inimigos prediletos e receberá +2 de bônus adicional, que poderia ser designado para qualquer um dos seus inimigos prediletos. Portanto, seus bônus poderiam ser +4,+4,+2 ou +6,+2,+2.

Se o ranger escolher humanóides ou extra-planares como inimigos prediletos, ele deverá selecionar um subtipo apropriado, conforme indicado na tabela. Quando uma determinada criatura estiver relacionada com mais de uma categoria de inimigo predileto (por exemplo, os diabos são extra-planares Malignos e extra-planares Leais), os bônus não se acumulam; ele simplesmente utiliza os modificadores mais elevados. Consulte o Livro dos Monstros para obter mais informações sobre os tipos de criaturas.

Rastrear: Um ranger recebe o talento Rastrear como um talento adicional.

Empatia com a Natureza (Ext): Um ranger é capaz de usar linguagem corporal, vocalizações e comportamentos para aprimorar a atitude de um animal (como um urso ou lagarto). Essa habilidade funciona da mesma forma que um teste de Diplomacia realizado para aprimorar a atitude de uma pessoa (veja Capítulo 4: Perícias). O ranger faz um teste especial com 1d20 + nível de ranger + modificador de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia com a natureza. Um animal doméstico comum terá a atitude inicial Indiferente, enquanto os animais selvagens geralmente serão Pouco Amistosos.

TABELA 3-18: INIMIGOS PREDILETOS DO RANGER

Tipo	Exemplos
Aberração	Beholders
Animal	Ursos
Besta Mágica	Pantera deslocadora
Constructo	Golens
Dragão	Dragões Negros
Elemental	Xorns
Extra-Planar (água)	Tojanida
Extra-Planar (ar)	Gavião-seta
Extra-Planar (bom)	Anjo
Extra-Planar (caótico)	Demônio
Extra-Planar (fogo)	Salamandra
Extra-Planar (leal)	Formian
Extra-Planar (mal)	Diabo
Extra-Planar (nativo)	Tiefling
Extra-Planar (terra)	Xorn
Fada	Dríades
Gigante	Ogros
Humanóide (anão)	Anão
Humanóide (aquático)	Povo do mar
Humanóide (elfo)	Elfo
Humanóide (gnoll)	Gnoll
Humanóide (gnomo)	Gnomo
Humanóide (goblinóide)	Robgoblin
Humanóide (halfling)	Halfling
Humanóide (humano)	Humano
Humanóide (orc)	Orc
Humanóide (réptil)	Kobold
Humanóide Monstruoso	Minotauro
Inseto	Aranhas gigantes
Límo	Cubo gelatinoso
Morto-vivo	Zumbis
Planta	Homens vegetais

Para usar a empatia com a natureza, o ranger e o animal devem ser capazes de estudar um ao outro – ou seja, estarem num raio de 9 m entre si e em condições normais de iluminação. Normalmente, influenciar um animal dessa forma requer 1 minuto; no entanto, semelhante a influenciar PdMs, a tarefa pode exigir mais ou menos tempo.

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

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

Se o ranger escolher Arquearia, considere que ele adquire o talento Tiro Certeiro, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

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

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

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

Companheiro Animal (Ext): Um ranger de 4º nível adquire um companheiro animal, selecionado da seguinte lista: águia, cachorro, cachorro de montaria, camelo, cavalo (leve ou pesado), coruja, falcão, lobo, pônei, rato atroz, texugo ou víbora (Pequena ou Média). Caso a campanha seja ambientada total ou parcialmente em uma região aquática, adicione as seguintes criaturas à lista de opções: crocodilo, golfinho, lula e tubarão Médio. Esse animal será um companheiro fiel, que acompanhará o ranger em suas aventuras conforme apropriado à sua espécie (por exemplo, uma criatura aquática não poderá se aventurar com um ranger no solo e não poderá ser escolhida por rangers terrestres sem muitas circunstâncias excepcionais). Na maioria dos casos, o companheiro animal atuará como montaria, sentinelas, batedor ou animal de caça, mas raramente como um protetor.

Essa habilidade é semelhante à habilidade homônima do druida, mas o nível efetivo de druida para o ranger equivale à metade do nível de ranger. Por exemplo, um companheiro animal de um ranger do 4º nível teria um nível equivalente de um companheiro animal de um druida de 2º nível. Um ranger pode escolher animais de uma lista alternativa, assim como o druida, entretanto seu nível efetivo de druida será metade do nível de ranger do personagem. Dessa forma, ele precisa alcançar o 8º nível de ranger para selecionar um companheiro animal de 4º nível. Se ele escolher esses animais, seu nível efetivo de druida será reduzido em 3 pontos, para o 1º nível. Similar ao druida, um ranger não será capaz de escolher um animal da lista alternativa que reduza seu nível efetivo de druida abaixo do 1º nível.

Magias: A partir do 4º nível, um ranger adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas (o mesmo tipo de magias disponíveis para clérigos, druidas e paladinos), que estão relacionadas na lista de magias do ranger. Ele precisa escolher e preparar suas magias com antecedência (veja a seguir).

Para preparar e conjurar uma magia, um ranger deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia (Sab 11 para magias de 1º nível, Sab 12 para magias de 2º nível e assim por diante). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do ranger.

Semelhante aos demais conjuradores, um ranger somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 3-17: O Ranger. As magias adicionais do ranger são baseadas em um valor elevado de Sabedoria (consulte a Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais). Quando a Tabela 3-17 indicar que um ranger recebe 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 1º nível para um ranger de 4º nível), ele recebe somente as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Sabedoria para aquele nível. O ranger não tem acesso a nenhum domínio ou poderes concedidos, como os clérigos.

Um ranger prepara e conjura magias da mesma forma que um clérigo, embora não consiga eliminar uma magia preparada e convertê-la em um efeito de *curar*. Ele consegue preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do ranger, limitado pelos níveis de magia que o personagem é capaz de conjurar, mas deve escolher suas magias com antecedência, durante a sua meditação diária.

CAPÍTULO 3: CLASSES

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

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

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

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

Caminho da Floresta (Ext): A partir do 7º nível, o ranger consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

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

Evasão (Ext): Um ranger de 9º nível ou superior é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que o ranger se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como um sopro de dragão ou uma *bole de fogo*), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o ranger estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um ranger indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

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

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

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

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

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

Conjunta Inicial para Ranger Elfo

Armadura: Corselete de couro batido (+3 CA, -1 de penalidade de armadura, 9 m de deslocamento, 10 kg).

Armas: Espada longa (1d8, dec. 19-20/ x 2,1 kg, uma mão, cortante)

Espada curta, mão inábil (1d6, dec. 19-20/ x 2,1 kg, leve, perfurante)

Observação: Quando atacar com as duas espadas, o ranger sofre -4 de penalidade com a espada longa e 8 de penalidade com a espada curta. Caso tenha um bônus de Força, adicione somente metade do valor ao dano da espada curta, que está na mão inábil, mas adicione o bônus total ao dano da espada longa.

Arco longo (1d8, dec. x 3, 30 m, 1,5 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 6 + modificador de Inteligência

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Conhecimento (natureza)	4	Int	-
Cura	4	Sab	-
Esconder-se	4	Des	-1
Ouvir	4	Sab	-
Procurar	4	Int	-

Escalar	4	For	-1
Furtividade	4	Des	-1
Natação	4	For	-2
Observar	4	Sab	-
Sobrevivência	4	Sab	-

Talento: Tiro Certeiro

Inimigo Predileto: Bestas Mágicas.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de ração de viagem, saco de dormir, pederneira e isqueiro. Três tochas. Aljava com 20 flechas.

Dinheiro: 2d4 PO.

EXPERIÊNCIA E NÍVEIS

Os pontos de experiência (XP) determinam o aprendizado dos aventureiros e o aumento de seu poder individual. O personagem adquire XP enfrentando monstros e outros adversários. O Mestre determina o XP dos personagens no final de cada aventura, baseado nas façanhas que realizaram. Os personagens acumulam pontos de experiência no decorrer das aventuras. Quando um personagem acumular XP suficiente, ele adquire um novo nível de personagem (veja Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível).

Avançando de Nível: Quando o total de XP de um personagem atinge o mínimo necessário para um novo nível de personagem (veja Tabela 3-2), ele “adquire um nível”. Por exemplo, quando Tordek obtiver 1.000 XP ou mais, ele se tornará um guerreiro de 2º nível. Assim que acumular 3.000 XP ou mais (2.000 XP a mais do que tinha quando adquiriu o 2º nível), ele alcançará o 3º nível. Adquirir um nível concede vários benefícios imediatos ao personagem (veja a seguir).

Um personagem somente consegue adquirir um nível de cada vez. Se, por alguma razão extraordinária, a recompensa em XP do personagem em uma única aventura for suficiente para avançar dois níveis simultaneamente, ele deve adquirir 1 nível de experiência e acumular a quantidade de XP suficiente para faltar 1 XP para o próximo nível. Qualquer excesso de pontos de experiência será perdido. Por exemplo, se Tordek tivesse 5.000 XP (1.000 pontos abaixo do 4º nível) e recebesse mais 6.000 XP, normalmente ele ficaria com 11.000 XP – suficiente para o 5º nível. Em vez de avançar dois níveis, ele adquire o 4º nível e seu total de XP passa a ser 9.999 XP.

Treinando e Praticando: Os personagens despendem algum tempo entre as aventuras treinando, estudando ou praticando suas perícias. Se, por alguma razão, o personagem não conseguir praticar ou treinar durante um período extenso, o Mestre pode limitar seu ganho de XP ou até mesmo aplicar uma redução nos pontos de experiência do personagem.

AVANÇANDO DE NÍVEL

Cada descrição de classe de personagem contém uma tabela, que indica a progressão das características de classe conforme os integrantes daquela classe adquire níveis de experiência. Quando o personagem adquirir um novo nível, faça as seguintes alterações.

1. Escolha a Classe: Geralmente, um personagem inicial terá apenas uma classe e quando adquirir um novo nível de experiência, será um nível nesta classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe ou quiser escolher uma nova classe, deverá selecioná-la quando adquirir um nível. A(s) outra(s) classe(s) permanece(m) no nível anterior. Veja Personagens Multiclasses, a seguir.

2. Bônus Base de Ataque: O bônus base de ataque para guerreiros, bárbaros, rangers e paladinos aumentam em 1 ponto a cada nível. O bônus base de ataque para as outras classes aumenta numa taxa mais lenta. Se o bônus base de ataque do personagem mudar, anote a alteração na planilha.

3. Bônus Base de Testes de Resistência: Similar ao bônus base de ataque, o bônus base de testes de resistência aumenta em taxas variadas quando o personagem adquire um nível de experiência. Verifique se o bônus base de testes de resistência da classe que o personagem selecionou fornece um aumento de 1 ponto. Alguns bônus base de testes de resistência aumentam em todos os níveis pares; outros aumentam a cada nível divisível por três.

4. Aumento de Habilidade: Quando o personagem atingir o 4º, 8º, 12º, 16º e 20º nível, ele deve selecionar uma de suas habilidades e aumentar seu valor em 1 ponto. Não existe qualquer limitação para valores de habilidade acima de 18. Esse ajuste é determinado conforme o nível de personagem, não conforme o nível da classe.

Caso o modificador de Constituição do personagem aumentar em 1 ponto (veja a Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais), adicione +1 ao seu total de pontos de vida para cada nível de personagem. Por exemplo, se a Constituição de um aventureiro aumentar de 11 para 12 no 4º nível, ele recebe +3 pontos de vida (um para cada nível inferior ao 4º nível – 1º, 2º e 3º níveis). Adicione esses pontos antes de realizar a jogada de pontos de vida do nível atual (próxima etapa).

5. Pontos de Vida: Jogue um Dado de Vida, adicione o modificador de Constituição do personagem e adicione o resultado ao total de pontos de vida. Mesmo que o personagem tenha uma penalidade de Constituição e obtenha um valor que resulte em 0 PV ou menos, sempre receberá no mínimo 1 ponto de vida quando adquire um nível.

6. Pontos de Perícia: Todo personagem recebe pontos de perícia, que São distribuídos nas suas perícias conforme detalhado na descrição da classe pertinente. Para as perícias de classe, cada ponto de perícia adquire 1 graduação, e o máximo de graduações equivale ao nível do personagem +3. Para as perícias de outras classes, cada ponto de perícia adquire ½ graduação, e o máximo de graduações equivale à metade da graduação máxima de uma perícia de classe (não arredonde para cima ou para baixo). Consulte a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível.

Se o personagem maximizou uma perícia (designando o máximo de pontos de perícia possível), não é preciso se preocupar em calcular sua graduação máxima. A cada novo nível, basta designar 1 ponto de perícia (e apenas 1) para qualquer perícia que tenha sido maximizada. Para as perícias de outras classes, esse ponto adquire 1/2 graduação.

Lembre-se que o personagem deve selecionar as perícias conforme a classe que estiver adquirindo. Portanto, somente as perícias que pertencerem a esta classe podem ser adquiridas como perícias de classe neste nível, independente dos níveis anteriores que ele possuir empurras classes.

O modificador de Inteligência do personagem afeta a quantidade de pontos de perícia que ele recebe a cada nível (veja a Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais). Essa regra representa a habilidade de um personagem inteligente de aprender mais rapidamente em um determinado período de tempo. Utilize o valor atual de Inteligência do personagem, incluindo todas as mudanças permanentes (como bônus inerentes, dano de habilidade permanente ou o aumento da Inteligência descrito na etapa 4, acima), mas não as mudanças temporárias (como dano em habilidade temporário ou bônus e aumento concedido por magias ou itens mágicos, como uma *tiara do intelecto*) para determinar a quantidade de pontos de perícia que o personagem recebe.

7. Talentos: Quando atingir o 3º nível, e a cada três níveis subseqüentes (6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível), o personagem recebe um talento a escolha do jogador (consulte a Tabela 5-1: Talentos). O personagem deve atender aos pré-requisitos do talento para selecioná-lo.

Similar ao aumento dos valores de habilidade, será o nível do personagem, não o nível de classe, que determinará quando o personagem adquire esse talento.

8. Magias: Os personagens conjuradores são capazes de conjurar mais magias quando adquirem um nível na classe pertinente. A descrição de cada classe inclui a seção Magias por Dia (na tabela de classe), que indica a quantidade básica de magias (sem considerar as magias adicionais devido a valores elevados de habilidade) dos níveis disponíveis ao personagem conforme seu nível naquela classe. Consulte a descrição das classes para obter mais detalhes.

9. Características de Classe: A descrição das classes inclui as novas habilidades que o personagem adquire a cada nível. Muitos personagens recebem ataques ou poderes especiais quando adquirem um nível de classe.

PERSONAGENS MULTICLASSE

Um personagem pode adquirir novas classes conforme avança de nível, tornando-se um personagem multiclasse. As características de cada classe de um personagem se acumulam para determinar sua quantidade total de habilidades. Tornar-se multiclasse aumenta a versatilidade de um personagem em detrimento da especialização.

CLASSE E CARACTERÍSTICAS POR NÍVEL

As características de um personagem multiclasse equivalem à soma das habilidades de cada uma de suas classes.

Nível: O “Nível de Personagem” é o nível total do personagem. Ele é usado para determinar quando são adquiridos novos talentos e aumentos nos valores de habilidade, conforme indicado na Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível.

O “Nível de Classe” é o nível do personagem em uma classe específica. Para os personagens que tenham uma única classe, o nível do personagem equivale ao nível de classe.

Pontos de Vida: Um personagem adquire os pontos de vida da classe que aumentou o nível, adicionando os novos pontos de vida ao total anterior. Por exemplo, um halfling Lidda começou como uma ladina e atingiu o 4º nível, então adicionou um nível de mago nos seus dois níveis de experiência subseqüentes. Como uma ladina de 4º nível/maga de 2º nível, seu total de pontos de vida será $6 + 1d6 + 1d6 + 1d6 + 1d4 + 1d4$.

Bônus Base de Ataque: Adicione os bônus base de ataque adquiridos em cada classe para obter o bônus base de ataque total do personagem. Caso o resultado seja +6 ou superior, o personagem adquire ataques múltiplos. Consulte o bônus base de ataque da Tabela 3-1: Bônus Base de Resistência e Bônus Base de Ataque para determinar a quantidade de ataques adicionais do personagem e seus bônus. Por exemplo, um ladino de 6º nível/mago 4º nível teria +6 de bônus base de ataque (+4 de ladino e +2 de mago). Um bônus base de ataque +6 permite realizar um segundo ataque com +1 de bônus (indicado como +6/+1 na Tabela 3-1), embora o BBA +4 do ladino e o BBA +2 do mago isoladamente não permitissem um ataque adicional.

Testes de Resistência: Adicione os bônus base de resistência adquiridos em cada classe. Um ladino de 7º nível/mago 4º nível recebe +3 de bônus nos testes de resistência de Fortitude (+2 de ladino de 7º nível e +1 de mago de 4º nível), +6 para resistência de Reflexos (+5 e +1) e +6 para resistência de Vontade (+2 e +4).

Perícias: Caso uma perícia seja uma perícia de classe para qualquer uma das classes do personagem, seu nível de experiência determina a graduação máxima da perícia. A graduação máxima de uma perícia de classe equivalerá ao nível de personagem +3.

Caso a perícia não pertença a nenhuma classe do personagem multiclasse, sua graduação máxima equivale a metade do valor de uma perícia de classe.

Por exemplo, um ladino 7º nível/mago 4º nível (11º nível de personagem) terá uma graduação máxima de 14 em qualquer perícia de classe de ladino ou de mago. O mesmo personagem terá uma graduação máxima de 7 em qualquer perícia que não seja de ladino ou de mago.

Características de Classe: O personagem multiclasse adquire todas as características de suas classes, mas também sofrerá as consequências de todas as restrições especiais das classes. *Exceção:* um personagem que adquire a classe Bárbaro não voltará a ser analfabeto. Algumas características de classe não se adaptam às perícias ou características de outras classes. Por exemplo, embora um ladino saiba usar armaduras leves, um ladino/mago ainda sofre a chance de falha de magia arcana se estiver usando uma armadura.

Para a habilidade expulsar mortos-vivos, os clérigos e os paladinos experientes possuem a mesma característica de classe. Caso o personagem seja um paladino de 4º nível ou superior, seu nível efetivo de expulsão equivale ao seu nível de clérigo + seu nível de paladino menos 3. Logo, um paladino de 5º nível/clérigo 4º nível utiliza a habilidade expulsar mortos-vivos como um clérigo de 6º nível.

Para a habilidade esquiva sobrenatural, os bárbaros e os lados experientes possuem a mesma característica de classe. Quando um bárbaro/ladino adquirir a esquiva sobrenatural uma segunda vez (de sua segunda classe), ele recebe a habilidade esquiva sobrenatural aprimorada, caso ainda não a possua. Seus níveis de bárbaro e ladino se acumulam para determinar o nível de ladino necessário para flanqueá-lo. Por exemplo, um bardo de 2º nível/ladino de 4º nível somente poderia ser flanqueado por um ladino de 10º nível ou superior.

Para a habilidade de invocar um familiar, os feiticeiros e os magos possuem a mesma característica de classe. Um feiticeiro/mago acumula seus níveis de feiticeiro e mago para determinar a armadura natural, o valor de Inteligência e as habilidades especiais do familiar.

Talentos: Os personagens multiclasse adquirem um talento a cada três níveis de personagem, independente do nível individual de cada classe (veja a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível).

Aumento de Habilidade: Um personagem multiclasse aumenta um valor de habilidade em 1 ponto a cada quatro níveis de personagem, independente do nível individual de cada classe (veja a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível).

Magias: O personagem adquire as magias de todas as suas classes de conjurador. Portanto, um druida/ranger experiente poderá conjurar a magia *proteção contra os elementos* como um ranger ou como um druida. Como os efeitos de uma magia dependem do nível de classe do personagem, o conjurador precisa determinar se está preparando e conjurando *proteção contra os elementos* como um ranger ou druida.

CAPÍTULO 3: CLASSES

ADICIONANDO UMA SEGUNDA CLASSE

Quando um personagem de uma única classe adquire um nível, ele pode aumentar o nível de sua classe atual ou adicionar uma nova classe de 1º nível. O personagem não é capaz de adquirir o 1º nível na mesma classe mais de uma vez, mesmo que isso lhe permita escolher características de classes diferentes, como os domínios de um clérigo. O Mestre pode restringir as opções disponíveis de acordo com o modo que encara as classes, perícias, experiência e treinamento. Por exemplo, é possível que o personagem tenha que encontrar um tutor para ensinar-lhe as habilidades da nova classe. Além disso, o Mestre pode exigir que o jogador decida em qual classe seu personagem está treinando antes de acumular experiência suficiente para adquirir o próximo nível, exigindo algum tempo para praticar suas novas habilidades.

O personagem recebe o bônus base de ataque e de resistência, as perícias de classe, usar armas e armaduras (conforme adequado), magias e todas as outras características da classe, além dos pontos de vida do Dado de Vida pertinente ao 1º nível da nova classe. Além disso, o personagem recebe os pontos de perícia correspondentes a sua nova classe (mas não aquela quantidade x4, como se fosse um personagem de 1º nível).

Adicionar uma nova classe não é exatamente idêntico a começar com um personagem nessa classe. Alguns benefícios que um personagem inicial de 1º nível recebe (como 4x a quantidade usual de pontos de perícia) representam a vantagem do treinamento enquanto ele era jovem e saudável, com muito tempo para praticar. Quando adicionar uma nova classe, um personagem não recebe os seguintes benefícios iniciais, concedidos aos personagens que iniciam suas carreiras nessa classe:

- Pontos de Vida máximos no primeiro Dado de Vida.
- Quatro vezes a quantidade de pontos de perícia.
- Equipamento inicial.
- Dinheiro inicial.

AVANÇANDO UM NÍVEL

Um personagem multiclasse que alcance um novo nível poderá aumentar um nível de qualquer uma de suas classes anteriores ou adicionar uma nova classe de 1º nível.

Quando um personagem multiclasse avança um nível nas suas classes anteriores, recebe todos os benefícios normais daquela classe: mais pontos de vida, bônus base de ataque, Classe de Armadura e testes de resistência (conforme definido pela classe e pelo nível), as novas características da classe (conforme definido pela classe), novas magias e novos pontos de perícia.

Os pontos de perícia são distribuídos de acordo com a classe que o personagem selecionou (consulte a Tabela 4-1: Pontos de Perícia por Nível). As perícias são escolhidas conforme a Tabela 4-2: Perícias e adquiridas de acordo com o custo para a nova classe.

As regras para personagens acima do 20º nível (inclusive para os personagens multiclasse de nível superior a 20) serão discutidas no *Livro do Mestre*.

XP PARA PERSONAGENS MULTICLASSE

Desenvolver e sustentar um nível adequado nas perícias e habilidades de várias classes é uma tarefa difícil. Dependendo dos níveis de classe e da raça, o personagem poderá sofrer uma penalidade nos pontos de experiência adquiridos.

Níveis Equilibrados: Se as classes do personagem multiclasse são aproximadamente do mesmo nível (com apenas um nível de classe de diferença entre todas elas), ele consegue balancear as necessidades de suas classes sem sofrer nenhuma penalidade. Por exemplo, um mago de 4º nível/ladino 3º nível não sofreria penalidades, do mesmo modo que um guerreiro de 2º nível/mago 2º nível/ladino 3º nível.

Níveis Desequilibrados: Se duas classes do personagem multiclasse tiverem dois níveis de diferença ou mais, o esforço para desenvolver e sustentar suas habilidades será maior. O personagem multiclasse sofre uma penalidade de 20% no XP para cada classe que tenha mais de um nível de diferença com a classe de nível mais elevado. Essas penalidades se aplicarão a partir do momento em que se adicionar uma nova classe ou elevar-se em excesso o nível de uma classe. Por exemplo, um mago de 4º nível/ladino 3º nível não sofreria penalidades, mas caso aumente seu nível de mago para 5, passaria a sofrer 20% de penalidade no XP até seus níveis ficarem próximos novamente.

Raça e XP Multiclasse: A classe favorecida de uma raça (veja a descrição das raças no Capítulo 2: Raças) é desconsiderada para determinar os 20% de penalidade de XP. Nesses casos, calcule a penalidade de XP como se o personagem não tivesse aquela classe. Por exemplo, Bergwin é um gnomo de 11º nível de personagem (ladino de 9º nível/bardo de 2º nível). Ele não sofre penalidades de XP porque adquiriu

somente uma classe não favorecida (bardo é a classe favorecida dos gnomos.) Supondo que ele atinja o 12º nível e adicione o 1º nível de guerreiro às suas classes, tornando-se um ladino de 9º nível/bardo de 2º nível/guerreiro de 1º nível, ele passará a sofrer a penalidade de 20% de XP posteriormente, pois seu nível na classe guerreiro é muito inferior ao seu nível de ladino. Caso ganhasse 1.200 XP numa aventura, receberia apenas 80% desse valor, ou seja, 960 XP. Caso alcançasse o 13º nível e escolhesse uma quarta classe (adicionando o 1º nível de clérigo, por exemplo), sofreria 40% de penalidade de XP e assim por diante.

Um segundo exemplo, um guerreiro anão de 7º nível/clérigo 2º nível. Esse personagem não sofre penalidades porque guerreiro é a classe favorecida dos anões, sendo desconsiderada para determinar as penalidades de XP. Nem mesmo se adicionasse o 1º nível de ladino às suas classes, ele sofreria a penalidade de XP, pois as classes clérigo e ladino têm somente um nível de diferença entre si. Nesse caso, clérigo será considerado a sua classe mais elevada.

Para os humanos ou meio-elfos, a classe favorecida sempre será a classe de nível mais elevado.

COMO FUNCIONA A MULTICLASSE

Lidda, uma ladina halfling de 4º nível, deseja aumentar seu repertório aprendendo um pouco de magia. Ela encontra um mentor que lhe ensina os caminhos arcanos e passa um bom tempo observando Mialee, a maga de seu grupo, enquanto prepara suas magias a cada manhã. Quando Lidda acumula 10.000 XP, ela se torna um personagem de 5º nível. Porém, em vez de se tornar uma ladina de 5º nível, ela escolhe ser uma ladina de 4º nível/maga de 1º nível. Agora, em vez de receber os benefícios que teria ao alcançar um novo nível como ladina, ela adquire os benefícios de se tornar uma maga de 1º nível. Ela recebe o Dado de Vida de mago (d4), +2 de bônus nos testes de resistência de Vontade do mago e 4 pontos de perícia (2 pelo nível de mago, +2 de bônus de Inteligência para Inteligência 14) que devem ser gastos como um personagem mago. Esses benefícios são adicionados aos valores que ela já possuía como ladina. Seu bônus base de ataque, resistência de Reflexos e resistência de Fortitude não se alteram, porque o valor para os magos de 1º nível equivale a +0. Ela recebe o grimório inicial e as magias diárias de um mago de 1º nível. Porém, suas perícias de ladino e seu ataque furtivo não se aprimoram. Ela pode gastar seus 4 pontos de perícia para melhorar suas perícias de ladino mas, como elas serão consideradas perícias de outra classe, cada ponto de perícia só adquire meia graduação. As exceções abrangem as perícias Ofícios ou Profissão de Lidda, que são perícias das duas classes.

Ao atingir 15.000 XP, ela se torna um personagem de 6º nível, decidindo que deseja continuar no caminho da magia e então aumenta seu nível de maga em vez de seu nível como ladina. Novamente, ela recebe os benefícios de um mago ao adquirir um nível, não de ladino. Como uma maga de 2º nível, ela recebe outro d4 como Dado de Vida, seus bônus base de ataque e bônus de resistência de Vontade aumentam +1, ela recebe mais 4 pontos de perícia e agora é capaz de preparar outra magia de nível 0 e outra de 1º nível a cada dia (conforme indicado na Tabela 3-13: O Mago). Além disso, ela é um personagem de 6º nível e recebe seu terceiro talento (conforme descrito na Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível).

Nesse ponto, Lidda é um personagem de 6º nível: ladina de 4º nível/maga de 2º nível. Ela conjura magias como um mago de 2º nível e desfere ataques furtivos como um ladino de 4º nível. Sua habilidade de combate é um pouco melhor que um ladino de 4º nível, pois ela aprendeu alguma coisa sobre o combate durante seu treinamento como maga (seu bônus base de ataque aumentou 1 ponto quando ela se tornou uma maga de 2º nível). Seu bônus base de resistência de Reflexos é +4 (+4 de ladina e +0 de maga), melhor que um mago de 6º nível, mas pior que um ladino de 6º nível. Seu bônus base de resistência de Vontade é +4 (+1 de ladina e +3 de maga), melhor que um ladino de 6º nível, mas pior que um mago de 6º nível.

A cada novo nível, Lidda precisa decidir se aumentará seu nível de ladina ou de maga. É claro que, se ela realmente desejar ter habilidades diversas, poderia até mesmo adquirir uma terceira classe, talvez guerreiro.

PERÍCIAS

CAPÍTULO QUATRO



Lidda, a ladina, é capaz de caminhar silenciosamente até uma porta, encostar-se nela e ouvir um sacerdote troglodita do outro lado conjurar uma magia sobre seu crocodilo. Se o clérigo Jozan tentasse a mesma coisa, ele provavelmente faria tanto barulho que o troglodita o ouviria. Jozan, no entanto, conseguiria identificar a magia que o clérigo maligno está conjurando. Esses tipos de ações dependem das perícias que o personagem possui (nesse caso: Furtividade, Ouvir e Identificar Magia).

RESUMO DAS PERÍCIAS

As perícias de um personagem representam uma imensa variedade de habilidades. Conforme avança de nível, ele se torna mais capacitado na utilização de algumas (ou todas) as suas perícias.

Adquirindo Perícias: Um personagem recebe um valor base de 2, 4, 6 ou 8 pontos de perícia a cada novo nível, conforme a classe selecionada naquele nível. No 1º nível de personagem, adicione o modificador de Inteligência ao valor base de pontos de perícia da classe e multiplique o resultado por quatro; caso o personagem seja humano, adicione mais 4 pontos extras.

O custo de uma graduação nas perícias de classe (como Ouvir para ladrões ou Identificar Magia para clérigos), que concede +1 de bônus nos testes daquela perícia, equivale a 1 ponto de perícia. Para as perícias de outras classes, 1 ponto equivale a $\frac{1}{2}$ graduação. O valor máximo da graduação de uma perícia de classe será igual ao nível do personagem + 3; o valor máximo da graduação de uma perícia de outra classe equivale à metade desse valor (arredondando para baixo).

Como Usar uma Perícia: Para realizar um teste de perícia, jogue:

1d20 + modificador da perícia

(Modificador da perícia = graduações na perícia + modificadores variados)

Esse teste é similar a uma jogada de ataque ou teste de resistência – quanto maior o resultado, melhor. O personagem estará tentando, igualar ou superar uma determinada Classe de Dificuldade (CD) ou o resultado de outro personagem ou criatura. Por exemplo, para evitar furtivamente a atenção de um guarda, Lidda precisa superar o resultado do teste de Ouvir do guarda com o resultado de seu teste de Furtividade.

Graduações de Perícias: O valor da graduação das perícias de um personagem equivale à quantidade de pontos de perícia que ele gastou nela. Muitas perícias po-

dem ser usadas sem que o personagem tenha graduações nela; isso se chama “teste de perícia sem treinamento”.

Modificador de Habilidade: O modificador de habilidade do teste de uma perícia equivale ao modificador da habilidade chave da perícia (a habilidade associada com o uso da perícia). A habilidade chave de cada perícia estará indicada nas descrições e na Tabela 4-2: Perícias.

Modificadores Variados: Bônus raciais, penalidade por armadura e bônus de talentos são considerados modificadores variados.

ADQUIRINDO GRADUAÇÕES

As graduações indicam o nível de treinamento ou habilidade do personagem numa determinada perícia. Cada perícia tem uma graduação, entre 0 (quando o personagem não recebeu nenhum treinamento) até um valor igual a $3 + \text{nível do personagem}$ (o personagem elevou suas graduações até o nível máximo). Quando realiza um teste de perícia, o personagem inclui suas graduações como parte do modificador daquela perícia; assim, quanto maior a graduação em uma perícia, maior será o resultado do teste.

As graduações indicam a habilidade do personagem e refletem seu treinamento em cada perícia. Portanto, embora a sorte possa alterar qualquer jogada, um personagem com 10 graduações em uma perícia desenvolveu um nível de treinamento e especialização superior a um aventureiro com 9 graduações ou menos.

Os conjuntos iniciais das classes (Capítulo 3) apresentam uma maneira fácil de escolher as perícias no 1º nível, pois oferecem uma lista resumida de opções e assumem que o personagem maximizou (aumentou a graduação até o nível máximo) cada perícia selecionada. Embora haja muita diferença entre escolher as perícias de um conjunto inicial e adquiri-las em separado, o personagem sempre gastará a mesma quantidade de pontos de perícia, não importa o método de seleção das suas perícias no 1º nível.

O parágrafo Perícias explica a aquisição de graduações para personagens multiclasse.

ADQUIRINDO PERÍCIAS NO 1º NÍVEL

Acompanhe os passos a seguir para adquirir as perícias de um personagem de 1º nível:

1. Determine a quantidade de pontos de perícia que o personagem adquire. Essa quantidade depende da classe e do modificador de Inteligência do personagem, conforme indicado na Tabela 4-1: Pontos de Perícia por Nível. Por exemplo, Lidda é uma ladina halfling de 1º nível com Inteligência 14 (+2 de modificador de

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Inteligência). No início do jogo, ela recebe 40 pontos de perícia para gastar ($8+2=10$; $10 \times 4=40$).

Qualquer personagem recebe pelo menos 4 pontos de perícia ($1 \times 4 = 4$) no 1º nível, mesmo se tiver uma penalidade de Inteligência.

Um humano recebe 4 pontos de perícia adicionais no 1º nível de personagem. Um personagem humano da mesma classe e com o mesmo modificador de Inteligência de Lidda teria inicialmente 44 pontos de perícia.

2. Distribua os pontos de perícia. Cada ponto gasto em uma perícia de classe equivale a 1 graduação na perícia. Cada ponto gasto em uma perícia de outra classe equivale a $\frac{1}{2}$ graduação na perícia. As perícias de outras classes incluem qualquer uma que não esteja na relação das perícias de clásses do personagem (metade de uma graduação não afeta os testes de perícia, mas basta somar duas $\frac{1}{2}$ graduações para adicionar +1 ao modificador do teste). O valor máximo de graduações em uma perícia de classe será 4; nas perícias de outra classe, o limite será 2.

A Tabela 4-2: Perícias contém todas as perícias e indica quais são ascendentes de classe e quais pertencem a outras classes.

Gaste todos os pontos de perícia do personagem. É impossível guardá-los para serem distribuídos mais tarde.

TABELA 4-1: PONTOS DE PERÍCIA POR NÍVEL

Classe	Pontos de Perícia no 1º Nível*	Pontos de Perícia nos Níveis Subseqüentes ♦
Bárbaro	(4 + modificador de Int) x 4	4 +modificador de Int
Bardo	(6 + modificador de Int) x 4	6 +modificador de Int
Clérigo	(2 + modificador de Int) x 4	2 +modificador de Int
Druida	(4 + modificador de Int) x 4	4 +modificador de Int
Feiticeiro	(2 + modificador de Int) x 4	2 +modificador de Int
Guerreiro	(2 + modificador de Int) x 4	2 +modificador de Int
Ladino	(8 + modificador de Int) x 4	8 +modificador de Int
Mago	(2 + modificador de Int) x 4	2 +modificador de Int
Monge	(4 + modificador de Int) x 4	4 +modificador de Int
Paladino	(2 + modificador de Int) x 4	2 +modificador de Int
Ranger	(4 + modificador de Int) x 4	4 +modificador de Int

* No 1º nível, os humanos adicionam +4 no total.

♦ A cada nível, os humanos adicionam +1 ao total.

PERÍCIAS NOS NÍVEIS SUBSEQÜENTES

Quando o personagem adquirir um nível de experiência, acompanhe os passos a seguir para selecionar novas perícias ou aprimorar aquelas existentes.

1. Determine a quantidade de pontos de perícia que o personagem adquire. Consulte a Tabela 4-1: Pontos de Perícia por Nível.

Qualquer personagem recebe pelo menos 1 ponto de perícia a cada nível, mesmo se tiver uma penalidade de Inteligência.

Um humano recebe 1 ponto de perícia adicional a cada nível.

2. O personagem é capaz de aumentar as perícias de classe maximizadas anteriormente em 1 graduação ou as perícias de outra classe em $\frac{1}{2}$ graduação.

3. Caso o personagem não tenha maximizado uma perícia de classe, ele poderá designar mais pontos de perícia nesse nível e elevar sua graduação.

Primeiro, descubra o valor máximo de graduações da perícia em questão. Caso seja uma perícia de classe, a graduação máxima equivale ao nível do personagem + 3. Para as perícias de outras classes, a graduação máxima equivale à metade desse valor (arredondando para baixo).

Agora, é possível gastar a quantidade de pontos de perícia necessária para maximizá-la, considerando que haja pontos de perícia disponíveis e suficiente.

4. Quando o personagem selecionar uma nova perícia, ele poderá gastar um número de pontos equivalente ao nível de experiência + 3. Cada ponto adiciona 1 graduação nas perícias de classe ou $\frac{1}{2}$ graduação nas perícias de outras classes.

Não importa se uma perícia é adquirida como uma perícia de classe ou de outras classes – caso seja uma perícia de classe para qualquer uma das classes do personagem, sua graduação máxima equivale ao nível total do personagem +3.

COMO USAR AS PERÍCIAS

Quando um personagem utiliza uma perícia, ele deve realizar um teste de perícia para determinar o resultado das suas ações. Quanto maior o resultado desse teste, melhor. De acordo com as circunstâncias, o resultado precisará igualar ou superar um valor específico para obter sucesso (uma Classe de Dificuldade ou o resultado do teste de perícia do adversário). Quanto mais difícil a tarefa, maior será o resultado necessário.

Várias situações podem afetar esse teste. Um personagem alheio a distrações é capaz de realizar uma tentativa mais cuidadosa e evitar erros comuns. Um personagem que tenha bastante tempo seria capaz de tentar repetidamente e escolher o melhor resultado possível. Caso receba ajuda externa, é possível que obtenha sucesso em tarefas que seriam inacessíveis.

TESTES DE PERÍCIA

Um teste de perícia considera o treinamento do personagem (graduações na perícia), seu talento natural (modificador de habilidade) e sorte (o resultado da jogada). Ele também leva em conta a habilidade da raça do personagem para algumas tarefas (bônus racial), o tipo de armadura que estiver usando (penalidade de armadura), seus talentos e outras circunstâncias. Por exemplo, um personagem que tenha o talento Foco em Perícia recebe +3 de bônus em todos os testes que envolvem a perícia selecionada.

Para realizar um teste de perícia, jogue 1d20 e adicione o modificador da perícia do personagem. O modificador da perícia incorpora suas graduações, o modificador da habilidade chave e qualquer outro modificador variado existente, inclusive bônus raciais e a penalidade de armadura. Quanto maior o resultado, melhor. Diferente das jogadas de ataque e testes de resistência, um 20 natural (um resultado 20 em um d20) não é um sucesso automático e um resultado 1 natural não é um fracasso automático.

Classe de Dificuldade

Alguns testes são realizados contra uma Classe de Dificuldade (CD). A CD é um valor determinado pelo Mestre (usando as regras de perícia como guia) que o personagem deve igualar ou superar para obter sucesso no teste da perícia. Por exemplo, escalar uma muralha externa de uma torre em ruínas teria CD 15. Para um personagem escalar a muralha, ele precisa obter um resultado igual ou superior a 15 em um teste de Escalar. Um teste de Escalar é 1d20 + graduações de Escalar (se houver) + modificador de Força + qualquer outro modificador pertinente. A Tabela 4-3: Exemplos de Classes de Dificuldade contém alguns exemplos de CD para os testes de perícia.

TABELA 4-2: EXEMPLOS DE CLASSES DE DIFICULDADE

Dificuldade (CD)	Exemplo (Perícia Usada)
Muito fácil (0)	Ver alguém grande em plena vista (Observar)
Fácil (5)	Escalar uma corda com nós (Escalar)
Médio (10)	Ouvir um guarda se aproximar (Ouvir)
Diffícil (15)	Sabotar a roda de uma carroça (Operar Mecanismo)
Desafiador (20)	Nadar em uma água revolta (Natação)
Formidável (25)	Abrir uma fechadura padrão (Abrir Fechaduras)
Heróico (30)	Saltar um abismo de 9 metros (Saltar)
Praticamente impossível (40)	Rastrear uma tropa de orcs em solo firme após 24 horas de chuva (Sobrevivência)

AS PERÍCIAS DO PERSONAGEM

Durante a criação de um personagem, é provável que ele somente consiga adquirir graduações em algumas perícias. Aparentemente, ele não terá a quantidade de habilidades e conhecimentos que uma pessoa real teria. No entanto, os valores da planilha não limitam ou definem tudo que o personagem é capaz de fazer.

Talvez o personagem esteja muito familiarizado com algumas perícias, mas nunca recebeu qualquer treinamento genuíno, capaz de fornecer graduações na perícia. Saber como tocar alguns acordes em um alaúde ou escalar um muro não significa que o personagem tenha graduações em Atuação ou Escalar. As graduações nas perícias indicam treinamento e prática diária — a habilidade de impressionar uma audiência com um repertório variado de canções com um alaúde ou escalar com sucesso um penhasco de 30 metros.

Então, como as pessoas comuns conseguem viver sem graduações em muitas perícias? Lembre-se que nem toda utilização de uma perícia exige um teste. Executar tarefas rotineiras, sob condições normais, geralmente é tão simples que não requer um teste. Mesmo quando um teste é necessário, a CD da maioria das tarefas cotidianas raramente excede 10 ou 15. Na vida diária, sem inimigos nos seus flancos e sem que a vida do personagem dependa de um sucesso, é possível realizar as ações com calma e da forma correta — obtendo facilmente um sucesso, mesmo sem graduações na perícia apropriada (consulte Testes sem Dados).

O personagem sempre poderá assumir que está familiarizado — ou semi-treinado, para tarefas rotineiras — com muitas perícias além daquelas em que possui graduações. As perícias com graduações do personagem representam seu legítimo potencial heróico naquelas tarefas.

TABELA 4-3: PERÍCIAS

Perícias	Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mng	Pal	Rgr	Lad	Fet	Mag	S/T	H/C
Abrir Fechaduras	Po	Pc	Po	Po	Não	Des							
Acrobacias	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Pc	Po	Po	Não	Des*
Adestrar Animais	Pc	Po	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Po	Não	Car
Arte da Fuga	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Pc	Po	Po	Sim	Des*
Atuação	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Pc	Po	Po	Sim	Car
Avaliação	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Sim	Int
Blefar	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Pc	Po	Sim	Car
Cavalgar	Pc	Po	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Po	Sim	Des
Concentração	Po	Pc	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Sim	Con
Conhecimento (arcano)	Po	Pc	Pc	Po	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Pc	Não	Int
Conhecimento (arquitetura e engenharia)	Po	Pc	Po	Pc	Não	Int							
Conhecimento (geografia)	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Pc	Não	Int
Conhecimento (história)	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Não	Int						
Conhecimento (local)	Po	Pc	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Pc	Não	Int
Conhecimento (masmorras)	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Pc	Não	Int
Conhecimento (natureza)	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Pc	Não	Int
Conhecimento (nobreza e realeza)	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Não	Int
Conhecimento (planos)	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Não	Int						
Conhecimento (religião)	Po	Pc	Pc	Po	Po	Pc	Pc	Po	Po	Po	Pc	Não	Int
Cura	Po	Po	Pc	Pc	Po	Po	Pc	Pc	Po	Po	Po	Sim	Sab
Decifrar Escrita	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Pc	Não	Int
Diplomacia	Po	Pc	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Po	Po	Sim	Car
Disfarces	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Sim	Car
Equilíbrio	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Pc	Po	Po	Sim	Des*
Escalar	Pc	Pc	Po	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Sim	For*
Esconder-se	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Sim	Des*
Falar Idioma	Po	Pc	Po	Não	N/A								
Falsificação	Po	Pc	Po	Po	Sim	Int							
Furtividade	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Sim	Des*
Identificar Magia	Po	Pc	Pc	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Pc	Não	Int
Intimidação	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Sim	Car
Natação	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Sim	For**
Observar	Po	Po	Po	Pc	Po	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Sim	Sab
Obter Informação	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Sim	Car
Ofícios	Pc	Sim	Int										
Operar Mecanismo	Po	Pc	Po	Po	Não	Int							
Ouvir	Pc	Pc	Po	Pc	Po	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Sim	Sab
Prestidigitação	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Não	Des*
Procurar	Po	Pc	Pc	Po	Sim	Int							
Profissão	Po	Pc	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Pc	Não	Sab
Saltar	Pc	Pc	Po	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Pc	Po	Po	Sim	For*
Sentir Motivação	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Pc	Po	Pc	Po	Po	Sim	Sab
Sobrevivência	Pc	Po	Po	Pc	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Po	Sim	Sab
Usar Cordas	Po	Pc	Pc	Po	Sim	Des							
Usar Instrumento Mágico	Po	Pc	Po	Po	Po	Po	Po	Po	Pc	Po	Po	Não	Car

* Aplique a penalidade de armadura no teste.

Pc: Perícia de classe

Po: Perícia de outra classe

N/A: Nenhuma

** Aplique o dobro da penalidade de armadura no teste.

S/T: Sem Treinamento

H/C: Habilidade Chave

Testes Resistidos

Um teste resistido é um teste cujo sucesso ou fracasso é determinado através da comparação entre os resultados do teste do personagem e do adversário. Em um teste

resistido, o resultado maior obtém sucesso e o menor fracassará. Caso haja empate, o modificador de perícia mais elevado indicará o vencedor. Se esses valores forem iguais, realize novamente o teste.

Por exemplo, para um personagem se aproximar de alguém sem ser notado, é necessário um teste de Furtividade. Qualquer criatura capaz de ouvi-lo deve realizar um teste de Ouvir em reação a sua presença. Para detectar a aproximação, o teste de Ouvir deverá igualar ou superar o teste de Furtividade.

Novas Tentativas

Quando não obtém sucesso, quase sempre o personagem pode realizar novamente um teste de perícia e continuar tentando indefinidamente. No entanto, algumas perícias geram consequências que devem ser consideradas quando ocorre um fracasso. Várias perícias se tornam inúteis caso a primeira tentativa de realizar uma determinada tarefa fracasse. Noutras, quando o personagem obtém sucesso uma vez naquela tarefa, os sucessos adicionais são insignificantes.

Por exemplo, se Lidda, a ladina halfling, fracassar em um teste de Abrir Fechaduras, ela poderá tentar novamente (e continuar tentando). Caso fracasse no teste com

TABELA 4-4: EXEMPLOS DE TESTES RESISTIDOS

Tarefa	Perícia (Habilidade Chave)	Perícia Oposta (Habilidade Chave)
Enganar alguém	Blefar (Car)	Sentir Motivação (Sab)
Fingir ser outra pessoa	Disfarces (Car)	Observar (Sab)
Esconder-se de alguém	Esconder-se (Des)	Observar (Sab)
Obrigar um inimigo a recuar	Intimidação (Car)	Especial *
Aproximar-se sem ser notado	Furtividade (Des)	Ouvir (Sab)
Roubar uma bolsa de moedas	Prestidigitação (Des)	Observar (Sab)
Amarrar um prisioneiro com firmeza	Usar Cordas (Des)	Arte da Fuga (Des)

* Um teste de Intimidação é resistido por um teste de nível, não outro teste de perícia. Veja a descrição da perícia Intimidação para obter mais informações.

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

uma margem igual ou superior a 5 pontos, uma parte da fechadura será danificada; nesse caso, não obter sucesso indica consequências indesejadas.

Da mesma forma, se Lidda fracassar em um teste de Escalar, poderá tentar novamente e continuar tentando, mas se fracassar com uma margem igual ou superior a 5 pontos, o personagem cairá (embora consiga levantar e tentar de novo).

Se Tordek, o guerreiro, estiver com seus pontos de vida negativos, prestes a morrer, Lidda poderia realizar um teste sem treinamento de Cura para estabilizá-lo. Se fracassar, Tordek provavelmente perderá mais um ponto de vida, mas será possível tentar novamente na rodada seguinte.

Quando uma perícia não gera consequências devido ao fracasso, é possível escolher 20, assumindo que o personagem tentou diversas vezes até obter sucesso com o tempo (veja Testes sem Dados).

Testes de Perícias Sem Treinamento

Em geral, caso o personagem deseje usar uma perícia que não possua, o teste de perícia pode ser realizado normalmente. Não haverá graduações a serem adicionadas ao modificador de perícia, uma vez que o personagem não adquiriu nenhuma. Qualquer outro modificador pertinente, como o modificador da habilidade chave da perícia, será aplicado ao teste.

Algumas perícias somente podem ser utilizadas pelos personagens que receberam treinamento adequado. Caso um aventureiro não tenha Identificar Magia, por exemplo, ele não conhecerá o suficiente sobre efeitos mágicos para analisar uma conjuração, independente de sua classe, valor de habilidade ou nível de experiência. As perícias que não podem ser usadas sem treinamento são indicadas com a palavra “Não” na coluna “Sem Treinamento” da Tabela 4-2: Perícias.

Por exemplo, as 4 graduações de Escalar de Krusk, o bárbaro, aumentam o resultado de seu teste na perícia em 4 pontos comparado a um feiticeiro sem graduações. Gimble, o bardo, que não tem graduações em Escalar, poderia realizar um teste da perícia, uma vez que é possível utilizar Escalar sem treinamento. Gimble tem -1 de modificador de perícia (+0 de Força, -1 de armadura), mas ainda consegue tentar. No entanto, as graduações de Gimble em Usar Instrumento Mágico lhe permitem realizar algo impossível para indivíduos sem treinamento – acionar um item mágico como se tivesse a magia necessária em sua lista de magias de classe, mesmo os efeitos inacessíveis aos bardos. Krusk, sem graduações nessa perícia, não consegue realizar um teste da perícia, pois Usar Instrumento Mágico não pode ser usado sem treinamento.

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem facilitar ou dificultar o uso de uma perícia, aplicando um bônus ou uma penalidade no modificador de perícia ou alterando a CD para se obter sucesso. Krusk possui a perícia Sobrevivência; para ele, obter alimento suficiente enquanto está acampando em uma floresta fértil é completamente diferente de conseguir o mesmo viajando por um deserto estéril.

O Mestre pode alterar as possibilidades de sucesso de quatro maneiras diferentes diante de circunstâncias excepcionais.

1. Conceder +2 de bônus de circunstância para representar condições que facilitem a tarefa, como possuir a ferramenta perfeita para o trabalho, receber ajuda de outro personagem (veja Combinando Utilizações de Perícias) ou obter informações apuradas sobre o assunto.

2. Aplicar -2 de penalidade de circunstância para representar condições que atrapalhem a tarefa, como dispor apenas de ferramentas improvisadas ou obter informações falsas.

3. Reduzir a CD em 2 pontos para representar circunstâncias que facilitem a tarefa, como atuar diante de uma audiência amigável ou realizar um trabalho cujo resultado pode ficar abaixo da média.

4. Aumentar a CD em 2 para representar circunstâncias que dificultem a tarefa, como atuar diante de uma audiência hostil ou realizar um trabalho cujo resultado tenha que ser perfeito.

As condições que afetam a habilidade do personagem para executar a tarefa relacionada com a perícia alteram seu modificador final. As condições que alteram o grau de sucesso necessário modificam a CD. Um bônus para o modificador de perícia ou uma redução na CD do teste gera resultados similares. Ambos aumentam a chance de sucesso, mas representam circunstâncias diferentes e, muitas vezes, essa diferença é importante.

Por exemplo, Gimble, o bardo, deseja entreter um grupo de anões que está hospedado na mesma estalagem que ele e seu grupo. Antes de tocar seu alaúde, Gimble escuta as canções de bebedeira dos anões para determinar seu estado de espírito. Isso lhe permite melhorar sua Atuação, fornecendo +2 de bônus de circunstância no teste. O jogador obtém um resultado 5 no d20 e adiciona +9 de seu modificador de perícia (4 graduações +3 do modificador de Carisma +2 devido à pesquisa), para

um total de 14. O Mestre havia determinado uma CD 15 como base. Os anões estão de bom humor, pois venceram recentemente uma batalha contra bandoleiros ores, portanto o Mestre reduz a CD para 13. A Atuação de Gimble não melhorou porque os anões estão felizes; logo, o bardo não recebe um bônus no seu modificador de perícia. Em vez disso, a CD é reduzida. No entanto, disseram ao líder dos anões que um espião meio-elfo trabalha para os bandoleiros e ele suspeita de Gimble. A CD para entretê-los é maior que o normal: 17 em vez de 15. O resultado do teste de perícia de Gimble (14) é suficiente para entreter os anões (CD 13), mas não para o líder da tropa (CD 17). Os anões aplaudem Gimble e se oferecem para pagar uma bebida, mas o líder apenas observa com suspeita.

Tempo e Testes de Perícias

A utilização de uma perícia pode não exigir tempo, demorar uma rodada, várias ou mais. A maioria das perícias exige uma ação padrão, uma ação equivalente a movimento ou diversas ações de rodada completa. Os tipos de ação determinam a quantidade de tempo necessário para realizar as tarefas, adequando as perícias às regras de rodadas de combate (6 segundos) e definindo como o movimento é afetado pela execução da atividade (veja Tipos de Ação). Alguns testes de perícia são instantâneos e representam a reação a um acontecimento ou são parte de uma ação normal – esses testes de perícia não exigem ações. Outros representam parte de uma ação de movimento. Por exemplo, a distância percorrida por um personagem quando realiza um teste de Saltar está inclusa em sua ação de movimento. A descrição de cada perícia indica o tempo exigido para executar a tarefa pertinente.

Tarefas Praticamente Impossíveis

Algumas vezes, o personagem deseja executar algo que parece essencialmente impossível. Quase sempre, uma tarefa considerada praticamente impossível tem CD 40,60 ou mais (ou um modificador igual ou superior a +20 na CD).

As tarefas praticamente impossíveis são difíceis de serem descritas. Sua realização quase desafia a lógica e representam uma habilidade e sorte inacreditáveis. Arrombar uma porta com um único golpe poderia adicionar +20 de modificador na CD; nadar em uma queda d’água exigiria um teste de Natação contra CD 80 e equilibrar-se em um galho frágil de uma árvore poderia ter CD 90.

O Mestre define o que é realmente impossível e o que é praticamente impossível. Os personagens com modificadores de perícia muito elevados são capazes de realizar façanhas fabulosas, quase inacreditáveis, assim como os indivíduos que possuem bônus de combate muito altos.

Testes sem Dados

Um teste de perícia representa a tentativa de alcançar um objetivo, geralmente em um período de tempo limitado, sob pressão ou distrações. Em cenas ocasiões, no entanto, é possível usar uma perícia sob circunstâncias mais favoráveis e eliminar o fator aleatório.

Escolhendo 10: Quando o personagem não estiver sob ameaças ou distrações, ele poderá “escolher 10” em alguns testes de perícia. Em vez de jogar 1d20, determina-se o resultado do teste como se o personagem tivesse obtido um resultado 10 na jogada. Para muitas tarefas rotineiras, “escolher 10” garante um sucesso automático. As distrações ou as ameaças (como numa batalha) impossibilitam usar essa regra. Na maioria dos casos, escolher 10 é somente uma medida de segurança – o personagem sabe (ou espera) que obterá sucesso com uma jogada mediana, mas deseja evitar que o teste fracasse, portanto decide escolher um resultado fixo (10). Escolher 10 será especialmente útil em situações onde um resultado elevado não afetará a atividade (como usar Escalar para subir em uma corda com nós ou Cura para um tratamento extenso em um personagem doente).

Por exemplo, o bárbaro Krusk tem um modificador +6 em Escalar (4 graduações, +3 de modificador de Força, -1 da penalidade do corselete de couro batido). O rochedo que pretende escalar tem CD 10. Com alguma cautela, seria possível escolher 10 e obter um sucesso automático. Contudo, no meio da rocha, um goblin começa a atirar pedras contra Krusk; agora, ele precisa realizar um teste de Escalar para alcançar a criatura e, dessa vez, não poderá simplesmente escolher 10. Se obtiver um resultado 4 ou superior em 1d20, ele terminará a escalada.

Escolhendo 20: Quando o personagem dispõe de bastante tempo (em geral, 2 minutos para uma perícia que normalmente exige 1 rodada, uma ação de rodada completa ou uma ação padrão) e a perícia em questão não gera qualquer consequência devido a um fracasso, é possível escolher 20. Em outras palavras, o jogador continuaria a realizar o teste até obter um resultado 20 no dado. Em vez de jogar 1d20 para o teste de perícia, calcule o resultado como se o jogador obtivesse um 20 natural com o tempo. Essa regra assume que o personagem continuou tentando até conseguir realizar a tarefa e fracassou algumas vezes antes de terminá-la. Escolher 20 exige vinte vezes mais tempo do que um teste de perícia regular. Como a regra supõe que o personagem fracassou algumas vezes antes de obter sucesso, caso desejasse

ACESSO ÀS PERÍCIAS

As regras assumem que um personagem é capaz de encontrar um meio de estudar qualquer perícia. Por exemplo, se Jozan, o clérigo, deseja aprender a Profissão (marinheiro), não existem regras para impedi-lo. No entanto, o Mestre

coordena o mundo e decide os locais onde alguém conseguiria aprender certas perícias e onde isso é impossível. Enquanto Jozan estiver no deserto, por exemplo, o Mestre pode declarar que ele não tem nenhuma oportunidade de estudar as funções de um marinheiro. Compete ao Mestre decidir se um personagem é capaz de aprender determinada perícia em qualquer cenário.

escolher 20 em uma perícia que acarretasse consequências nocivas (por exemplo, um teste de Operar Mecanismo para desarmar uma armadilha), elas ocorreriam automaticamente antes dele completar a atividade (nesse caso, o personagem acionaria a armadilha). As perícias que admitem essa regra com mais frequência são Arte da Fuga, Abrir Fechaduras e Procurar.

Exemplo: Krusk está diante de um penhasco. Ele tenta escolher 10, obtendo um resultado 16 (10 + 6 de seu modificador de perícia), mas a CD dessa muralha é 20 e o Mestre revela ao jogador que o bárbaro fracassou na primeira tentativa de Escalar o rochedo. Pelo menos, o resultado do teste é alto o bastante para evitar que ele caia. Krusk não pode escolher 20, porque há consequências se fracassar (nesse caso, cair). Ele continuará tentando e eventualmente obterá sucesso, mas talvez escorregue algumas vezes no processo. Mais tarde, Krusk encontra uma caverna no penhasco e começa a revistá-la. O Mestre consulta a descrição da perícia Procurar e descobre que cada área de 1,5 m exige uma ação de rodada completa para ser revistada; em segredo, ele determina CD 15 para o teste. Ele estima que o solo, as paredes e o interior da caverna tenham aproximadamente dez áreas de 1,5 m², portanto vasculhá-la por completo exigirá 1 minuto (10 rodadas). O resultado do teste de Krusk no d20 é 12, mas ele não possui nenhuma graduação em Procurar, já que nunca adquiriu perícia, e seu modificador de Inteligência é -1. A jogada fracassa. Krusk decide que irá investigar direito e com cabia, não importa o tempo necessário. O Mestre multiplica o tempo original (1 minuto) por 20, resultando em 20 minutos. Esse é o tempo que Krusk levará para vasculhar a caverna. Considera-se que o jogador obteve um 20 natural, para um resultado final de 19. Esse valor é o suficiente para superar a CD 15 e Krusk encontra uma chave de prata antiga, escondida sob uma pedra.

Testes de Habilidade e Testes de Conjurador As regras para escolher 10 e escolher 20 se aplicam normalmente aos testes de habilidade. No entanto, nenhuma delas se aplica aos testes de conjurador (para conjurar *dissipar magia* ou superar a Resistência à Magia, por exemplo).

COMBINANDO UTILIZAÇÕES DE PERÍCIAS

Quando mais de um personagem utiliza a mesma perícia, simultaneamente e com o mesmo propósito, seus esforços podem ser combinados.

Eventos Distintos

Algumas vezes, diversos personagens tentam realizar a mesma ação e cada um deve obter sucesso ou fracasso separadamente.

Por exemplo, Krusk e seus aliados precisam escalar um rochedo para conseguir atravessar o desfiladeiro. Independente do resultado obtido por Krusk, os demais personagens também precisam obter sucesso em seus testes. Cada personagem realiza um teste de perícia em separado.

Cooperação

Um personagem é capaz de auxiliar outro a obter sucesso em seu teste de perícia, realizando o mesmo tipo de teste em um esforço cooperativo. Caso consiga um resultado 10 ou superior em seu teste, o outro personagem recebe +2 de bônus em sua própria jogada, conforme a regra de condições favoráveis (não é possível escolher 10 em um teste de perícia de auxílio). Em muitos casos, a ajuda não será benéfica ou apenas uma quantidade limitada de personagens conseguirá ajudar simultaneamente. O Mestre determina o limite de cooperação adequado à situação.

Por exemplo, se Krusk estiver muito machucado e morrendo, Jozan, o clérigo, pode realizar um teste de Cura para estabilizá-lo. Outro personagem conseguiria ajudar Jozan. Caso o auxiliar obtenha sucesso em um teste de Cura (CD 10), Jozan recebe +2 de bônus de circunstância em seu próprio teste de perícia para estabilizar Krusk. O Mestre determina que não é possível que dois personagens ajudem Jozan ao mesmo tempo – uma terceira pessoa apenas atrapalharia a movimentação dos demais.

Caso uma perícia limite a chance de sucesso para algumas classes (como Operar Mecanismo, Procurar e Sobrevivência), nenhum personagem poderá conceder um bônus quando auxiliar outro, em especial nas tarefas que não conseguiria realizar sozinho. Por exemplo, um personagem sem a característica de classe “encontrar armadilhas” não é capaz de utilizar a perícia Procurar para ajudar um ladino a encontrar uma armadilha mágica, já que seria incapaz de realizar o teste da perícia sozinho.

Sinergia de Perícias

Um personagem é capaz de selecionar perícias que funcionem melhor em conjunto, como Saltar e Acrobacia. Geralmente, adquirir 5 ou mais graduações em uma perícia concede +2 de bônus de sinergia no teste da outra perícia, conforme indicado na descrição das perícias e na Tabela 4-5: Sinergia de Perícias. Em alguns casos, esse bônus se aplica somente a utilizações específicas da perícia em questão, não a qualquer teste. Determinadas perícias concedem benefícios a outros testes realizados pelo personagem – em certas habilidades de classe, por exemplo.

O Mestre pode limitar alguns bônus de sinergia ou adicionar outros modificadores para determinadas situações.

TESTES DE HABILIDADE

Algumas vezes, um personagem tentará executar uma tarefa que não se encaixa com nenhuma perícia. Nesses casos, são realizados testes de habilidade. Um teste de habilidade significa jogar 1d20 + modificador da habilidade. Essencialmente, o personagem está realizando um teste de perícia sem treinamento. O Mestre determina

a Classe de Dificuldade ou o resultado do teste resistido quando dois personagens estiverem envolvidos numa disputa de valores de habilidade. O teste de Iniciativa de combate, por exemplo, é um teste de Destreza. O personagem que obtiver o resultado mais elevado agirá primeiro.

Em certas ocasiões, uma ação requer um teste direto de uma habilidade, mas não envolve a sorte. Por exemplo, nenhuma “jogada de altura” é realizada para definir quem é mais alto e nenhum teste de Força determina quem é mais forte. Quando dois personagens estiverem numa queda de braço, por exemplo, o mais forte simplesmente vence. Se houver empate nos valores de habilidade, jogue 1d20.

TABELA 4-5: EXEMPLOS DE TESTES DE HABILIDADE

Tarefa	Habilidade Chave
Derrubar uma porta travada ou trancada*	Força
Colocar linha em uma agulha	Destreza
Prender a respiração	Constituição
Sair de um labirinto	Inteligência
Reconhecer um estranho visto anteriormente	Sabedoria
Destacar-se na multidão	Carisma

* Consulte o Capítulo 9 para obter mais informações sobre derrubar portas e quebrar objetos.

DESCRÍÇÕES DAS PERÍCIAS

Essa seção descreve todas as perícias, incluindo as utilizações e modificadores mais comuns para cada uma. Os personagens conseguiriam usar as perícias com objetivos diferentes dos relacionados a seguir. Por exemplo, o personagem é capaz de impressionar um grupo de cavaleiros fazendo um teste de Cavalgar.

TABELA 4-6: SINERGIA DE PERÍCIAS

5 ou mais graduações em...	Concede +2 de bônus em...
Blefar	Testes de Diplomacia
Blefar	Testes de Disfarces para interpretar outra pessoa
Blefar	Testes de Intimidação
Blefar	Testes de Prestidigitação
Ofícios	Testes de Avaliação relacionados
Decifrar Escrita	Testes de Usar Instrumento Mágico para pergaminhos
Arte da Fuga	Testes de Usar Cordas envolvendo amarras
Adestrar Animais	Testes de Cavalgar
Adestrar Animais	Testes de empatia com a natureza (habilidade de classe)
Saltar	Testes de Acrobacia
Conhecimento	
(arcano)	Testes de Identificar Magia
(arquitetura e engenharia)	Testes de Procurar envolvendo portas secretas e compartimentos similares
(masmorras)	Testes de Sobrevivência no subterrâneo
(geografia)	Testes de Sobrevivência para não se perder ou evitar perigos
(história)	Testes de conhecimento de bardo (habilidade de classe)
(local)	Testes de Obter Informação
(natureza)	Testes de Sobrevivência em terrenos naturais da superfície
5 ou mais graduações em...	Concede +2 de bônus em...
(nobreza e realeza)	Testes de Diplomacia
(religião)	Testes de expulsar ou fascinar mortos-vivos (habilidade de classe)
(os planos)	Testes de Sobrevivência em outros planos
Procurar	Testes de Sobrevivência para rastrear
Sentir Motivação	Testes de Diplomacia
Identificar Magia	Testes de Usar Instrumento Mágico para pergaminhos
Sobrevivência	Testes de Conhecimento (natureza)
Acrobacia	Testes de Equilíbrio
Acrobacia	Testes de Saltar
Usar Instrumento Mágico	Testes de Identificar Magia para decifrar magias em pergaminhos
Usar Cordas	Testes de Escalar envolvendo cordas
Usar Cordas	Testes de Arte da Fuga envolvendo cordas

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

NOME DA PERÍCIA

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

Habilidade Chave: A abreviatura da habilidade cujo modificador será aplicado no teste de perícia. **Exceção:** Falar Idioma tem “Nenhuma” como habilidade chave, pois sua utilização não exige um teste.

Somente Treinado: Caso exista esta referência na linha do nome da perícia, o personagem deverá 1 graduação na perícia (no mínimo) para conseguir utilizá-la. Se o termo estiver omitido, é possível usar a perícia sem treinamento (com 0 graduações). Quando houver alguma informação especial relativa ao uso da perícia com ou sem treinamento, ela estará descrita na seção Sem Treinamento (veja a seguir).

Penalidade de Armadura: Caso exista esta referência na linha do nome da perícia, a penalidade de armadura se aplica normalmente (conforme a situação) nos testes dessa perícia. Se o termo não aparecer, a penalidade de armadura não afeta a perícia.

Logo depois da linha com o nome da perícia, há uma descrição geral do que ela faz. Em seguida, apresentamos diversas informações adicionais:

Teste: As tarefas que o personagem consegue realizar se obtiver sucesso no teste de perícia e as Classes de Dificuldade pertinentes.

Ação: O tipo de ação que a perícia requer ou o tempo exigido para realizar a tarefa.

Novas Tentativas: As condições e modificadores aplicados à tentativas sucessivas para utilizar a perícia. Caso a perícia não permita novas tentativas ou um fracasso acarrete uma consequência indesejada (como um teste de Escalar), não será possível escolher 20. Quando esse parágrafo estiver omitido, é possível realizar novas tentativas para o teste de perícia sem nenhuma penalidade, com exceção do tempo necessário.

Especial: Qualquer outro detalhe relacionado com a perícia, como efeitos especiais provenientes de sua utilização ou modificadores recebidos por certos personagens devido a classe, seleção de talentos ou raça.

Sinergia: Algumas perícias concedem bônus para outras em função de um efeito chamado sinergia. Essa seção, quando estiver presente, indica os modificadores de sinergia concedidos ou recebidos pela perícia. Consulte a Tabela 4-5 para obter uma lista completa dos bônus de sinergia compartilhados entre as perícias (ou entre uma perícia e uma habilidade de classe).

Restrição: A utilização de determinadas perícias está restrita a personagens de algumas classes ou que possuem certos talentos. Nessa seção, estará relacionada qualquer limitação para a perícia.

Sem Treinamento: Essa seção apresenta exemplos de tarefas que um personagem conseguirá executar sem nenhuma graduação na perícia. Caso seja omitida, significa que a perícia funciona normalmente sem treinamento (quando puder ser usada sem treinamento) ou é impossível utilizá-la dessa forma (para as perícias definidas como “Somente Treinado”).

ABRIR FECHADURAS (DES; SOMENTE TREINADO)

O personagem é capaz de arrombar cadeados, fechaduras de combinação e descobrir segredos de trancas. Cada tentativa requer, no mínimo, uma ferramenta simples do tipo apropriado (um grampo, um espelhinho, uma chave mestra, um arame e similares). Um personagem sofre -2 de penalidade de circunstância caso realize um teste de Abrir Fechaduras sem um conjunto de instrumentos de ladrão, mesmo que disponha de ferramentas rudimentares. Quando utilizar instrumentos de ladrão (obra-prima), ele recebe +2 de bônus de circunstância no teste.

Teste: A CD para abrir uma fechadura varia entre 20 e 40, de acordo com a qualidade da tranca, conforme indicado na tabela a seguir.

Fechadura	CD Fechadura	CD	
Fechadura muito simples	20	Fechadura boa	30
Fechadura média	25	Fechadura incrível	40

Ação: Abrir uma fechadura exige uma ação de rodada completa.

Especial: Um personagem com o talento Dedos Lépidos recebe +2 de bônus nos testes de Abrir Fechaduras.

Sem Treinamento: O personagem não consegue arrombar uma fechadura sem treinamento, mas é capaz de forçá-la (consulte Quebrando um Objeto).

ACROBACIA (DES; SOMENTE TREINADO; PENALIDADE DE ARMADURA)

O personagem é capaz de mergulhar, rolar, executar cambalhotas, rodopios e similares. É impossível utilizar esta perícia quando o deslocamento do personagem está reduzido em função da armadura, excesso de equipamento ou carga (consulte a Tabela 9-2: Capacidade de Carga).

Teste: O personagem é capaz de amortecer uma queda ou ultrapassar acrobaticamente um adversário. Ele também consegue realizar acrobacias para entreter uma audiência (similar a perícia Atuação). A CD para as tarefas que envolvem a perícia Acrobacia são apresentadas na tabela a seguir.

As superfícies obstruídas ou traçoeiras, como o solo de uma caverna natural ou um matagal denso, são mais difíceis de superar acrobaticamente. A CD para qualquer teste de Acrobacia realizado nestas superfícies recebe os modificadores a seguir.

Superfície	Modificador
Obstrução Leve (cascalho, escombros pequenos, charco raso*, grama alta)	+2
Obstrução Severa (solo natural de caverna, escombros grandes, matagal)	+5
Escorregadio (chão molhado)	+2
Muito Escorregadio (placa de gelo)	+5
Declive ou superfície inclinada	+2

* É impossível realizar acrobacias em um charco profundo.

Acrobacia Acelerada: O personagem consegue superar acrobaticamente um inimigo com mais velocidade que o normal. Nessa manobra, ele é capaz de percorrer seu deslocamento total (em vez de metade), mas sofre -10 de penalidade no teste de Acrobacia.

Ação: Inaplicável, A acrobacia é considerada parte do movimento, portanto o teste de Acrobacia está incluso numa ação de movimento regular.

Novas Tentativas: Geralmente não. Uma audiência, depois de considerar um acrobata desinteressante, não estará receptiva para uma nova atuação. O personagem é capaz de reduzir o dano de uma queda como uma reação instantânea, mas somente uma vez por queda.

Especial: Um personagem com 5 graduações em Acrobacia recebe +3 de bônus de esquiva na CA quando estiver lutando na defensiva, em vez de +2 (consulte Lutar na Defensiva).

Um personagem com 5 graduações em Acrobacia recebe +6 de bônus de esquiva na CA quando estiver em defesa total, em vez de +4 (consulte Defesa Total).

Um personagem com o talento Acrobático recebe +2 de bônus nos testes de Acrobacia.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Acrobacia, ele recebe +2 de bônus nos testes de Equilíbrio.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Saltar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Acrobacia.

CD Tarefa

15	Reduzir a queda em 3 metros para determinar o dano.
15	Percorrer metade do deslocamento com acrobacias, como parte da ação normal de movimento, sem provocar ataques de oportunidade. Um fracasso significa que o personagem provocou os ataques de oportunidade normalmente. É necessário realizar um teste diferente para cada adversário que o personagem deseja superar, na ordem de proximidade (o jogador escolhe a ordem em caso de empate). Cada inimigo depois do primeiro adiciona +2 na CD do teste de Acrobacia.
25	Percorrer metade do deslocamento com acrobacias, como parte da ação normal de movimento, em uma área ocupada por um inimigo (por cima, por baixo ou pelo lado do oponente), sem provocar ataques de oportunidade. Um fracasso significa que o personagem não consegue atravessar a área ocupada pelo inimigo e provoca os ataques de oportunidade normalmente para esse adversário. É necessário realizar um teste diferente para cada oponente. Cada inimigo depois do primeiro adiciona +2 na CD do teste de Acrobacia.

ADESTRAR ANIMAIS (CAR; SOMENTE TREINADO)

Essa perícia é utilizada para forçar um grupo de cavalos à puxar uma carroça em terreno difícil, treinar um cão de guarda ou ensinar um tiranossauro a “rugir” com um comando.

Teste: A CD depende da tarefa executada pelo personagem.

Tarefa	CD
Adestrar um animal	10
“Forçar” um animal	25
Ensinar um truque para um animal	15 ou 20*
Ensinar uma tarefa geral para um animal	15 ou 20*
Domesticar um animal selvagem	15+ DV de animal

* Veja os truques e as tarefas específicas a seguir

Tarefas Gerais	CD	Tarefas Gerais	CD
Cavalgar em combate	20	Caça	20
Combate	20	Atuação	15
Guarda	20	Cavalgar	15
Trabalho pesado	15		

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Adestrar um Animal: Essa tarefa envolve treinar ou comandar um animal para realizar as tarefas ou truques que conheça. Por exemplo, ordenar que um cão treinado em combate ataque um inimigo específico exige um teste de Adestrar Animais (CD 10). Caso o animal esteja ferido, tenha sofrido dano por contusão ou dano de habilidade, a CD aumenta em 2 pontos. Se o personagem obtiver sucesso no teste, o animal realizará a tarefa ou truque em sua ação subsequente.

Forjar um Animal: Forçar um animal significa obrigá-lo a realizar uma tarefa ou truque que ele não conhece, mas é fisicamente capaz de realizar. Isso inclui conduzir a criatura em uma marcha forçada ou marchar durante mais de 1 hora entre seus ciclos de sono (consulte o Capítulo 9: Aventurando-se). Caso o animal esteja ferido, tenha sofrido dano por contusão ou dano de habilidade, a CD aumenta em 2 pontos. Se o personagem obtiver sucesso no teste, o animal realizará a tarefa ou truque em sua ação subsequente.

Ensinar um Truque Para um Animal: O personagem é capaz de ensinar um truque específico ao animal com uma semana de trabalho e um sucesso no teste de Adestrar Animais contra a CD indicada. Um animal com Inteligência 1 (como uma cobra ou um tubarão) consegue aprender 3 truques, no máximo, enquanto um animal com Inteligência 2 (como um cachorro ou um cavalo) é capaz de aprender até seis truques. A seguir, descrevemos alguns truques possíveis (e suas CDs). No entanto, eles não estão limitados à lista abaixo.

Acompanhar (CD 15): O animal se dirige ao personagem, mesmo em locais onde normalmente não iria (como seguir o personagem até um barco, por exemplo).

Atacar (CD 20): O animal ataca os inimigos visíveis. O personagem deve apontar um adversário específico para que o animal consiga atacá-lo; ele obedecerá quando for possível. Normalmente, um animal atacará somente humanóides, monstros humanóides, gigantes e outros animais. Ensinar um animal a atacar qualquer criatura (incluindo as espécies antinaturais, como mortos-vivos e aberrações) é considerado como dois truques.

Atuar (CD 15): O animal executa uma série de truques simples, como sentar, rolar, rugir ou latir e similares.

Buscar (CD 15): O animal apanha qualquer coisa indicada. O personagem deve apontar o objeto específico ou a criatura buscará um objeto aleatório.

Defender (CD 20): O animal defende o personagem (ou ficará preparado para defendê-lo, se não houver ameaça), mesmo sem nenhum comando direto. Além disso, o personagem é capaz de ordenar que o animal defenda outro personagem.

Ficar (CD 15): O animal permanece no local e aguarda o retorno do personagem. Ele não desafia outras criaturas que atravessarem o lugar, a menos que precise fazê-lo para se defender.

Guardar (CD 20): O animal permanece no lugar e evita que outros se aproximem.

Procurar (CD 15): O animal se dirige ao local indicado e o vasculha em busca de algo obviamente vivo ou animado.

Rastrear (CD 20): O animal rastreia o cheiro designado. Isso exige um animal com a habilidade Faro; consulte o Livro dos Monstros para obter detalhes.

Recuar (CD 15): O animal abandona o combate ou recua de alguma forma. Um animal que não saiba esse truque continuará a lutar até fugir (devido aos ferimentos, efeitos de medo e similares) ou derrotar seu oponente.

Seguir (CD 15): O animal segue o personagem de perto, mesmo em lugares onde normalmente não iria.

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

Ensinar uma Tarefa Geral Para um Animal: Ensinar uma tarefa geral a um animal é mais eficiente que ensinar truques individuais. Essencialmente, uma tarefa geral representa uma pré-seleção de truques conhecidos pela criatura, que se combinam em um esquema único, como guarda ou trabalho pesado. O animal deve possuir todos os pré-requisitos e todos os truques incluídos na tarefa que está sendo aprendida. Quando uma tarefa geral incluir mais de três truques, somente criaturas com Inteligência 2 ou superior podem aprendê-la.

Cada animal consegue aprender somente uma tarefa geral. Se a criatura for capaz de aprender truques adicionais (além daqueles inclusos na tarefa geral), ele poderá fazê-lo. Ensinar uma tarefa geral exige menos testes do que ensinar os truques individualmente, mas exige o mesmo tempo. A critério do Mestre, é possível elaborar tarefas gerais diferentes daquelas mencionadas a seguir.

Cavalgar em Combate (CD 20): Um animal treinado para conduzir um personagem em combate conhece os truques Atacar, Acompanhar, Defender, Recuar, Guardar e Seguir. Ensinar um animal a cavalgar em combate requer seis semanas. O personagem conseguiria “educar” uma montaria comum para atuar como uma montaria de combate em três semanas se obtiver sucesso em um teste de Adestrar Animais (CD 20). A nova tarefa geral e/ou truques substituem completamente qualquer tarefa geral e/ou truques conhecidos pelo animal. Os cavalos de guerra e cães de montaria (veja o Livro dos Monstros) são treinados para conduzir personagens em combate e não precisam de um treinamento adicional nessa tarefa.

Combate (CD 20): Um animal treinado para combater conhece os truques Atacar, Recuar e Ficar. Ensinar um animal a combater exige três semanas.

Guarda (CD 20): Um animal treinado para guardar conhece os truques Atacar, Defender, Recuar e Guardar. Ensinar um animal a guardar exige quatro semanas.

Trabalho Pesado (CD 15): Um animal treinado para trabalhos pesados conhece os truques Acompanhar e Trabalhar. Ensinar um animal a executar trabalhos pesados exige duas semanas.

Caça (CD 20): Um animal treinado para caçar conhece os truques Atacar, Recuar, Buscar, Seguir, Procurar e Rastrear. Ensinar um animal a caçar exige seis semanas.

Atuação (CD 15): Um animal treinado em atuação conhece os truques Acompanhar, Buscar, Seguir, Atuar e Ficar. Ensinar um animal para atuar exige cinco semanas.

Cavalgar (CD 15): Um animal treinado para transportar um cavaleiro conhece os truques Acompanhar, Seguir e Ficar. Ensinar um animal a cavalgar exige três semanas.

Domesticar um Animal Selvagem: Domesticar um animal significa capturar uma criatura selvagem e treiná-la desde a infância. Um personagem conseguiria domesticar três criaturas da mesma espécie simultaneamente. É possível ensinar truques ao animal domesticado durante sua criação e/ou tarefas gerais em sua vida adulta.

Ação: Varia. Adestrar um animal exige uma ação de movimento, enquanto forçar um animal exige uma ação de rodada completa. Os dríuidas e rangers conseguem adestrar um companheiro animal como uma ação livre ou forçá-lo como uma ação de movimento. Para as tarefas descritas acima que possuem um tempo específico, o personagem deve gastar a metade do período necessário (em intervalos de 3 horas por dia por animal em treinamento) educando a criatura para completar uma tarefa antes de realizar o teste de Adestrar Animais. Caso o teste fracasse, a tentativa de ensinar, domesticar ou adestrar um animal não evoluiu e o personagem não precisa completar o tempo de treinamento, domesticação ou adestramento naquele dia. Se obtiver sucesso, o domador precisa investir o tempo restante para completar o processo daquele dia. Quando a tarefa for interrompida ou não for possível completá-la, a tentativa de ensinar, domesticar ou treinar um animal fracassa automaticamente.

Novas Tentativas: Sim, exceto para domesticar um animal.

Especial: É possível utilizar essa perícia em criaturas com Inteligência 1 ou 2 que não sejam animais, mas a CD dos testes aumenta em 5 pontos.

Essas criaturas obedecem aos mesmos limites de truques conhecidos dos animais. O Livro dos Monstros contém informações sobre ensinar e adestrar outras espécies de criaturas.

Um dríuida ou um ranger recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Adestrar Animais envolvendo seu companheiro animal. Além disso, o companheiro animal de um dríuida ou ranger conhece um ou mais truques adicionais, que não contam em seu limite de truques conhecidos, e não exigem nenhum tempo de treinamento ou testes de Adestrar Animais para serem domesticados.

Um personagem com o talento Afinidade com Animais recebe +2 de bônus nos testes de Adestrar Animais.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Adestrar Animais, ele recebe +2 de bônus nos testes de Cavalgar e empatia com a natureza.

Sem Treinamento: Um personagem sem graduações em Adestrar Animais pode realizar um teste de Carisma para forçar um animal domesticado, mas não conseguirá ensinar, domesticar ou adestrar animais. Um dríuida ou um ranger que não tenham graduações em Adestrar Animais podem realizar um teste de Carisma para adestrar e forçar seu companheiro animal, mas não conseguem ensinar, domesticar ou treinar outros animais selvagens.

ARTE DA FUGA (DES; PENALIDADE DE ARMADURA)

Essa perícia é usada para escapar de amarras ou algemas, rastejar por espaços apertados ou fugir das garras de monstros que agarrem o personagem.

Teste: A tabela a seguir fornece as Classes de Dificuldade para escapar de diversos tipos de aprisionamento.

Cordas: O teste de Arte da Fuga do personagem é resistido pelo teste de Usar Corda do inimigo. Como é mais fácil amarrar alguém do que escapar das amarras, o oponente recebe +10 de bônus em seu teste.

Algemas e Algemas (obra-prima): A CD das algemas é definida conforme sua qualidade.

Espaço Apertado: A CD indicada na tabela envolve espaços que permitem a passagem da cabeça do personagem, mas não dos seus ombros. Caso o espaço seja muito extenso, como uma chaminé, o Mestre poderia exigir diversos testes. O personagem não é capaz de atravessar espaços que não comportam sua cabeça.

Agarrar: O personagem é capaz de realizar um teste resistido de Arte da Fuga contra o teste de Agarrar do oponente para escapar da manobra ou se libertar de uma imobilização (como se estivesse na manobra Agarrar). Consulte Libertar-se de uma Imobilização, na seção Personagens Imobilizados.

Restrição

	CD
Cordas	Teste de Usar Cordas do oponente +10
Rede, magias <i>animar corda, comandar plantas, controlar plantas ou constrição</i>	20
Magia armadilha	23
Algemas	30
Espaço apertado	30
Algemas (obra-prima)	35
Agarrar	Teste de Agarrar do oponente

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Ação: Um teste de Arte da Fuga para escapar de amarras com cordas, algemas ou outras restrições (exceto a manobra Agarrar) exige 1 minuto. Escapar de uma rede ou das magias *animar corda*, *comandar plantas*, *controlar plantas* ou *constrição* exige uma ação de rodada completa. Escapar das manobras Agarrar ou Imobilizar exige uma ação padrão. Rastejar por um espaço apertado requer 1 minuto ou mais, de acordo com a extensão do local.

Novas Tentativas: Varia. O personagem é capaz de realizar uma nova tentativa quando fracassar em um teste para rastejar em um espaço apertado. Caso a situação permita, ele poderá realizar testes adicionais ou escolher 20 enquanto não houver resistência direta à tarefa.

Especial: Um personagem com o talento Ágil recebe +2 de bônus nos testes de Arte da Fuga.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Usar Cordas, ele recebe +2 de bônus nos testes de Arte da Fuga para escapar de amarras com cordas.

ATUAÇÃO (CAR)

O personagem foi treinado ou é habilidoso em uma variedade de expressão artística, que pode abranger diversos métodos diferentes, e sabe montar um espetáculo.

Semelhante a Ofícios, Conhecimento e Profissão, a Atuação engloba uma série de perícias distintas. Por exemplo, um personagem seria capaz de adquirir a perícia Atuação (dramaturgia), mas suas graduações nessa variante não afeiam seus testes de Atuação (oratória) ou Atuação (instrumentos de corda). É possível selecionar diversas variedades de Atuação, mas cada uma exige suas próprias graduações, adquiridas como uma perícia separada.

As nove categorias da perícia Atuação incluem treinamento sobre métodos, instrumentos ou técnicas; uma pequena lista das tarefas possíveis a cada categoria é apresentada a seguir. O Mestre pode ampliar qualquer uma das categorias com métodos, instrumentos ou técnicas adicionais, conforme necessário para sua campanha.

- Dramaturgia (comédia, drama, mímica)
- Humor (palhaço, poema humorístico, comediante)
- Dança (bale, valsa)
- Instrumentos de teclado (espineta, piano, órgão de tubos)
- Oratória (épico, lírico, narrativa)
- Instrumentos de percussão (sinos, carrilhão, tambores, gongo)
- Instrumentos de corda (rabeca, harpa, alaúde, bandolim)
- Instrumentos de sopro (flauta, flauta de pã, flauta doce, charangela, trompete)
- Canto (balada, cânticos, melodia)

Teste: O personagem é capaz de impressionar uma audiência com seu talento e habilidade.

CD Atuação

- | | |
|----|--|
| 10 | Atuação de rotina. Essencialmente, obter dinheiro se apresentando em público equivale a mendigar.
O personagem consegue ganhar 1d10 PC/dia. |
| 15 | Atuação agradável. Em uma cidade próspera, o personagem consegue ganhar 1d10 PP/dia. |
| 20 | Atuação excelente. Em uma cidade próspera, o personagem consegue ganhar 3d10 PP/dia.
Com o tempo, ele pode ser convidado a integrar um grupo profissional e criar uma reputação regional. |
| 25 | Atuação memorável. Em uma cidade próspera, o personagem consegue ganhar 1d6 PO/dia.
Com o tempo, ele atrairia a atenção de patronos nobres e desenvolveria uma reputação nacional. |
| 30 | Atuação extraordinária. Em uma cidade próspera, o personagem consegue ganhar 3d6 PO/dia.
Com o tempo, ele atrairia a atenção de patronos distantes em potencial ou mesmo de extra-planares. |

Um instrumento musical (obra-prima), concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação que envolvem sua utilização.

Ação: Varia. Obter dinheiro se apresentando em público exige, em qualquer localidade, entre uma tarde e um dia inteiro de trabalho, a critério do Mestre. As habilidades especiais do bardo relacionadas com a perícia Atuação são apresentadas na descrição da classe.

Novas Tentativas: Sim. Novas tentativas são permitidas, mas não ignoram os fracassos anteriores; uma audiência que não ficou impressionada inicialmente quase sempre terá preconceitos nas Atuações futuras. Nesse caso, o CD aumenta em 2 pontos a cada fracasso.

Especial: Um bardo precisa de 3 graduações em Atuação, no mínimo, para inspirar coragem em seus aliados, usar a música de proteção ou a habilidade fascinar. Um bardo precisa de 6 graduações em Atuação para inspirar competência, 9 graduações para usar a habilidade *sugestão*, 12 graduações para usar a habilidade inspirar grandeza, 15 graduações para usar a habilidade *melodia de libertação*, 18 graduações

para usar a habilidade inspirar heroísmo e 21 graduações para usar a habilidade *sugestionar multidões*. Consulte Música de Bardo na descrição da classe.

Além da perícia Atuação, é possível entreter as pessoas com Prestidigitação, Acrobacia, andar em cordas bambas com Equilíbrio e magias (especialmente ilusões).

AVALIAÇÃO (INT)

Essa perícia é usada para diferenciar uma antiguidade de uma velharia, uma espada velha e bonita de uma lâmina de fabricação élfica e jóias de alta qualidade de bijuterias atraentes.

Teste: O personagem é capaz de avaliar objetos comuns ou conhecidos com um teste de Avaliação (CD 12). Um fracasso significa que o personagem estimou o valor entre 50% e 150% do valor real. Em segredo, o Mestre joga 2d6+3, multiplica o resultado por 10%, multiplica o valor do objeto pela porcentagem obtida e revela o valor estimado do item para o jogador. Para os objetos comuns e bem conhecidos, a possibilidade de estimar o valor com 10% de margem de erro é alta, mesmo quando o teste fracassar – nesses casos, o personagem obteve um palpite de sorte.

Avaliar itens raros ou exóticos exige um sucesso em um teste contra CD 15,20 ou mais. Caso obtenha sucesso, o personagem estima o valor corretamente; um fracasso significa que ele não conseguiu fazer uma estimativa adequada.

Uma lente de aumento concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Avaliação relacionados a objetos pequenos ou muito detalhados, como uma pedra preciosa. Uma balança de mercador concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Avaliação relacionados a objetos que tenham um valor conforme seu peso, incluindo qualquer coisa feita de metais preciosos. Esses bônus se acumulam.

Ação: Avaliar um item exige 1 minuto (10 ações de rodada completa consecutivas).

Novas Tentativas: Não. O personagem não pode tentar novamente para o mesmo objeto, não importa se obteve sucesso ou fracassou.

Especial: Um anão recebe +2 de bônus racial em testes de Avaliação relacionados a pedras ou itens de metal, pois a raça está familiarizada com objetos valiosos de diversos tipos (especialmente de pedra e metal).

O mestre de um familiar corvo (veja Familiares) recebe +3 de bônus nos testes de Avaliação.

Um personagem com o talento Diligente recebe +2 de bônus nos testes de Avaliação.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios, ele recebe +2 de bônus em testes de Avaliação relacionados aos objetos fabricados com aquela perícia (veja Ofícios).

Sem Treinamento: Para os itens comuns, não haverá estimativa se o personagem fracassar no teste sem treinamento. Para itens exóticos ou raros, um sucesso fornece uma estimativa entre 50% e 150% do valor real (2d6+3 vezes 10%).

BLEFAR (CAR)

O personagem é capaz de transformar fatos duvidosos ou falsos em argumentos verossímeis ou usar engodos e insinuações para enviar uma mensagem secreta para outro personagem. Essa perícia abrange encenar, enganar, convencer os interlocutores, distrair, mentir e utilizar linguagem corporal. É possível usar um blefe para causar uma confusão temporária, desviar a atenção de alguém ou simplesmente para parecer inocente.

Teste: Um teste de Blefar é resistido por um teste de Sentir Motivação do oponente. Consulte a tabela a seguir para obter exemplos de tipos diferentes de blefe e seus modificadores nos testes de Sentir Motivação do alvo.

As circunstâncias favoráveis e desfavoráveis afetam consideravelmente um teste de Blefar. Existem duas circunstâncias que podem atrapalhar o personagem: o blefe é difícil de acreditar ou a ação solicitada ao alvo é contrária aos seus interesses, natureza, personalidade, ordens e similares. Caso seja importante, o Mestre pode separar os fracassos em Blefar entre “descrença do alvo” e “exigência elevada/arriscada demais para o alvo”. Por exemplo, um alvo que receba +10 de bônus em seu teste de Sentir Motivação quando o blefe exige uma tarefa muito arriscada e obtenha sucesso por uma margem inferior a 10 pontos, não apenas perceberá o blefe, mas estará relutante em continuar. Um alvo que obtenha sucesso por uma margem superior a 10 pontos descobrirá a farsa (e teria conseguido mesmo que o truque não exigisse nenhuma atitude de sua parte). Um sucesso no teste de Blefar indica que o alvo reage conforme o personagem deseja, ao menos durante um curto período de tempo (geralmente 1 rodada ou menos) ou acredita em algo que ele deseja. A perícia Blefar, no entanto, não é a magia sugestão. Por exemplo, o personagem seria capaz de utilizar Blefar para baixar a guarda de um comerciante, dizendo que seus sapatos estão desamarrados. No mínimo, esse blefe faria o lojista olhar para os sapatos. No entanto, não o faria ignorar o personagem enquanto analisa os próprios cadarços.

Um blefe requer interação entre o personagem e o alvo. O personagem não consegue enganar as criaturas que não percebe diretamente.

Fintar em Combate: O personagem é capaz de usar a perícia Blefar para enganar um adversário em combate corporal (impedindo que ele se esquive de seu próximo ataque). Para fintar, o personagem deve obter sucesso em um teste de Blefar, resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo; no entanto, a vítima adiciona seu bônus base de ataque e qualquer modificador de ataque pertinente ao resultado do teste. Caso o

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

resultado de Blefar do personagem supere esse teste de Sentir Motivação especial, a vítima perderá seu bônus de Destreza na CA (se houver) durante o próximo ataque corporal desferido pelo personagem. Esse ataque deve ser realizado até a rodada subsequente à manobra Fintar.

É muito difícil utilizar essa manobra contra oponentes que não sejam humanóides, uma vez que as linguagens corporais são diferentes; logo, o personagem sofre -4 de penalidade no teste de Blefar. Contra as criaturas com Inteligência animal (1 ou 2), o personagem sofre -8 de penalidade. É impossível usar a manobra contra adversários com Inteligência nula.

Fintar em um combate não provoca ataques de oportunidade.

Criando uma Distração para Esconder-se: O personagem é capaz de usar a perícia Blefar para ajudá-lo a se esconder. Obter sucesso em um teste de Blefar criará uma distração momentânea, que permite ao personagem realizar um teste de Esconder-se enquanto os alvos não estiverem vigiando seus movimentos. Essa utilização da perícia não provoca ataques de oportunidade.

Trocando Mensagens Secretas: O personagem é capaz de enviar e receber mensagens secretas ou codificadas para outros personagens. Por exemplo, dois ladrões que estejam falando das mercadorias de uma padaria estariam, na verdade, planejando uma forma de invadir o laboratório de um feiticeiro maligno. Uma mensagem simples tem CD 15 e uma mensagem complexa tem CD 20, em especial quando contém informações novas.

Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o personagem não conseguiu trocar a mensagem. Um fracasso com margem superior a 5 pontos significa que uma informação errônea foi obtida. Qualquer criatura presente é capaz de realizar um teste de Sentir Motivação, resistido pelo teste de Blefar dos envolvidos, para interceptar a mensagem (consulte Sentir Motivação).

Ação: Varia. Um teste de Blefar realizado como parte de uma interação comum requer no mínimo uma rodada (ou seja, uma ação de rodada completa), mas pode exigir mais quando envolve algo mais complexo. Um teste de Blefar para fintar em combate ou criar uma distração para se esconder exige uma ação padrão. Um teste de Blefar para enviar ou receber uma mensagem secreta não exige uma ação – ele é parte da comunicação normal. No entanto, o Mestre pode limitar a quantidade de informação possível de transmitir em uma única rodada.

Novas Tentativas: Varia. Geralmente, um fracasso em um teste de Blefar numa interação social permite que o alvo suspeite de novas tentativas na mesma situação. Por outro lado, o personagem conseguiria fintar em combate indefinidamente. Também são permitidas novas tentativas para transmitir uma mensagem secreta, mas apenas uma vez por rodada. Cada tentativa adicional terá uma chance similar de ser mal interpretada.

Especial: Um ranger recebe um bônus nos testes de Blefar contra seus inimigos prediletos.

O mestre de um familiar cobra (veja Familiares) recebe +3 de bônus nos testes de Blefar.

Um personagem com o talento Persuasivo recebe +2 de bônus nos testes de Blefar.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Blefar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Diplomacia, Intimidação e Prestidigitação, assim como nos testes de Disfarces quando estiver sendo vigiado e para interpretar outro indivíduo.

EXEMPLOS DE BLEFES

Exemplos de Circunstância

O alvo deseja acreditar no personagem.

-5

"Essas esmeraldas não são roubadas. Eu apenas preciso muito do dinheiro, portanto estou vendendo-as baratinho."

O blefe é verossímil e não afetará muito o alvo.

+0

"Eu não sei do que está falando, senhor. Sou apenas uma camponesa caminhando pela feira."

O blefe é um pouco difícil de acreditar ou colocar o alvo em perigo.

+5

"Vocês querem briga, orcs? Posso derrotá-los sozinho. Nem preciso da ajuda de meus amigos. Só tomem cuidado para não manchar meu manto novo com seu sangue."

O blefe é difícil de acreditar ou colocar o alvo em grande perigo.

+10

"Essa diadema não pertence à duquesa. É apenas semelhante. Confie em mim, eu não lhe venderia jóias que poderiam colocá-lo na cadeia, venderia?"

O blefe é muito fabuloso, é quase impossível acreditar nele.

+20

"Você pode não acreditar, mas na verdade eu sou um lamasu transformado num halfling por um feiticeiro maligno. Você sabe que os lamasu são confiáveis, então deveria acreditar em mim."

CAVALGAR (DES)

O personagem é capaz de se locomover sobre uma montaria, seja um cavalo, um cachorro de montaria, um grifo, um dragão ou qualquer outra criatura adaptável como montaria. Uma tentativa de cavalgar uma criatura muito incomum sofre -2 de penalidade nos testes de Cavalgar.

Teste: As ações rotineiras de Cavalgar não exigem testes. O personagem poderia colocar uma sela, montar, cavalgar e desmontar de um animal comum sem problemas. A seguir, apresentamos as tarefas que exigem testes.

Tarefa	CD	Tarefa	CD
Guia com os joelhos	5	Saltar	15
Permanecer sobre a sela	5	Cavalgar rapidamente	15
Combater em um cavalo de guerra	10	Controlar a montaria em combate	20
Cobertura	15	Montar ou desmontar rápido	20*
Amortecer a queda	15		

*Aplique as penalidades de armadura, se houver.

Guia com os Joelhos: O personagem consegue reagir instantaneamente e guiar sua montaria com os joelhos e ainda usar as duas mãos em combate. No início da rodada, ele deve obter sucesso em um teste de Cavalgar. Se fracassar, o personagem somente poderá utilizar uma das mãos naquela rodada, pois precisará da restante para controlar a montaria.

Permanecer sobre a Sela: O personagem consegue reagir instantaneamente e evitar uma queda quando a montaria empinar, disparar sem aviso ou sofrer dano. Essa utilização da perícia não exige uma ação.

Combater em um Cavalo de Guerra: Quando conduzir um cavalo de guerra treinado até o combate, o personagem ainda será capaz de desferir seu ataque ou ataques normalmente. Essa é uma ação livre.

Cobertura: O personagem consegue reagir instantaneamente para se abaixar ou se esconder atrás de sua montaria, usando-a como cobertura. Caso fracasse no teste, ele não receberá os benefícios da cobertura. Essa utilização da perícia não exige uma ação.

Amortecer a Queda: Quando a montaria cair, morrer ou ficar inconsciente, o personagem será capaz de realizar um teste para evitar o dano da queda. Se fracassar, ele sofrerá 1d6 de dano por queda. Essa utilização da perícia não exige uma ação.

Saltar: O personagem é capaz de forçar sua montaria a saltar obstáculos como parte de seu movimento. Utilize o modificador de Cavalgar ou o modificador de Saltar da montaria, o que for menor, para determinar se o animal consegue executar o salto. Caso fracasse no teste, o personagem cairá da montaria durante o salto e sofrerá o dano de queda pertinente (no mínimo 1d6 pontos de dano). Essa utilização da perícia não exige uma ação, mas é parte do movimento da montaria.

Cavalgar Rapidamente: O personagem consegue esporear sua montaria e aumentar seu deslocamento usando uma ação de movimento. Um sucesso no teste de Cavalgar eleva o deslocamento da montaria em 3 metros durante 1 rodada, mas a criatura sofre 1 ponto de dano. É possível utilizar essa manobra em rodadas consecutivas, mas cada rodada subsequente causará o dobro do dano da rodada anterior (2 pontos, 4 pontos, 8 pontos e assim por diante).

Controlar a Montaria em Combate: Usando uma ação de movimento, o personagem será capaz de controlar um cavalo leve, pônei, cavalo de carga ou qualquer montaria que não seja treinada para o combate durante uma batalha. Se fracassar no teste, o personagem não conseguirá realizar qualquer ação na mesma rodada. Esse teste não é necessário para cavalos ou pôneis de guerra.

Montar ou Desmontar Rápido: O personagem consegue montar ou desmontar de um animal usando uma ação livre, mas é necessário que sua ação de movimento da rodada esteja disponível. Caso fracasse no teste, montar ou desmontar exigirá uma ação de movimento. Essa manobra afeta somente criaturas do mesmo tamanho ou uma categoria de tamanho superior ao cavaleiro – é impossível utilizá-la com montarias que pertençam a duas ou mais categorias de tamanho superiores (um halfling montando um grifo, por exemplo).

Ação: Varia. Montar ou desmontar normalmente requer uma ação de movimento. As outras manobras utilizam ações de movimento, ações livres ou não exigem ações, conforme descrito acima.

Especial: Quando um personagem cavalga sem sela, ele sofre -5 de penalidade em seus testes de Cavalgar.

Caso utilize uma sela militar, ele recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Cavalgar para permanecer na sela.

A perícia Cavalgar é um pré-requisito para os talentos Arqueirismo Montado, Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável e Pisotear. Consulte as descrições dos talentos no Capítulo 5: Talentos.

Um personagem com o talento Afinidade com Animais recebe +2 de bônus nos testes de Cavalgar.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Adestrar Animais, ele recebe +2 de bônus nos testes de Cavalgar.

CONCENTRAÇÃO (CON)

Essa perícia é utilizada para manter a atenção e a concentração mental do personagem.

Teste: Sempre que houver uma distração em potencial (dano, clima agitado, movimentos bruscos, etc.), o personagem deve obter sucesso em um teste de Concentração para continuar a executar qualquer tarefa que exija atenção total, como

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

conjurar uma magia, sustentar uma magia ativa (*detectar magia*, por exemplo), acionar uma habilidade similar à magia (como a habilidade do paladino *remover doenças*) ou utilizar uma perícia que provoque ataques de oportunidade (Operar Mecanismo, Abrir Fechaduras, Usar Cordas, entre outras). Em geral, sempre que uma ação normalmente provocar ataques de oportunidade, o personagem será obrigado a realizar um teste de Concentração para evitar a distração.

Quando obtém sucesso no teste de Concentração, o personagem consegue prosseguir com a ação normalmente. Caso contrário, a tarefa fracassa automaticamente e estará perdida. Se o personagem estiver conjurando uma magia, ela será perdida (veja *Conjurar Magias*); quando estiver sustentando um efeito ativo, a magia terminará como se o personagem decidisse não sustentá-la mais. Quando estiver direcionando uma magia (como esfera flamejante), o direcionamento fracassa, embora a magia permaneça ativa. Caso esteja acionando uma habilidade similar à magia, a utilização da habilidade será perdida. Uma perícia também fracassará e, em alguns casos, isso pode acarretar outras consequências.

A tabela a seguir apresenta várias distrações comuns, que podem obrigar o personagem a realizar um teste de Concentração. Caso a distração ocorra durante o lançamento de uma magia, adicione o nível da magia conjurada na CD (veja Concentração, para obter mais informações). Quando houver várias distrações distintas, o personagem deve realizar um teste separado para cada uma; qualquer fracasso indica que a tarefa foi perdida ou interrompida.

CD ¹	Distração
10 + dano sofrido	Ser ferido durante a ação. ²
10 + metade do último dano contínuo sofrido	Sofrer dano contínuo durante a ação. ³
CD da magia responsável	Distração devido a magias que não causam dano. ³
10	Movimento vigoroso (montado em um cavalo a galope, sobre uma carroça em terreno acidentado, sobre um pequeno barco em águas turbulentas, na cabine de um navio durante uma tempestade).
15	Movimento violento (montado em um cavalo correndo, sobre uma carroça descontrolada, sobre um pequeno barco em corredeiras ou numa tempestade).
20	Movimento excepcionalmente violento (terremoto).
15	Preso na magia <i>constrição</i> ou similar.
20	Agarrado ou imobilizado (apenas magias sem componentes gestuais e cujos componentes materiais estejam disponíveis).
5	Ventania ou tempestade de chuva ou neve.
10	Ciclone ou tempestade de granizo, areia ou detritos;
CD da magia responsável	Condições climáticas geradas por magias, como <i>tempestade da vingança</i> . ⁴

1 Para conjurar, sustentar ou direcionar uma magia quando a distração ocorrer, adicione o nível da magia na CD indicada.

2 Para conjurar uma magia com tempo de execução de 1 rodada completa ou superior, ou realizar uma atividade que requer mais de uma ação de rodada completa (como Operar Mecanismo). Além disso, qualquer dano originado de ataques de oportunidade ou ações preparadas em resposta à conjuração de uma magia (para efeitos com tempo de execução de 1 ação) ou tarefas em andamento (para atividades que requerem mais de uma ação de rodada completa). Consulte também *Distraindo Conjuradores*.

3 Da magia *flecha ácida de Melf*, por exemplo.

4 Caso uma magia não permita um teste de resistência, calcule a CD do teste de resistência que ela teria.

Ação: Nenhuma. Realizar um teste de Concentração não exige uma ação; ele é uma ação livre (em resposta à distração) ou parte de uma outra ação (para sustentar outra tarefa).

CONHECIMENTO DO JOGADOR VERSUS CONHECIMENTO DO PERSONAGEM

GEM

É muito simples diferenciar o conhecimento do personagem sobre assuntos que o jogador desconhece. É exatamente isso que um teste de Conhecimento representa – por exemplo, o jogador de um personagem com várias graduações em Conhecimento (geografia) não precisa decorar todos os dados geográficos do mundo de campanha para usar o modificador de perícia do personagem.

No entanto, é mais difícil determinar o oposto com clareza. O que acontece quando um jogador tem alguma informação que o seu personagem jamais teria? Por exemplo, embora a maioria dos jogadores veteranos saiba que o sopro de um dragão negro é composto de ácido, é improvável que todos os

Novas Tentativas: Sim, embora um sucesso não neutralize o efeito de um fracasso anterior, recupere qualquer magia que estava sendo conjurada ou reactive um efeito sustentado que foi dissipado.

Especial: É possível utilizar Concentração para conjurar uma magia, usar uma habilidade similar à magia ou uma perícia na defensiva, evitando ataques de oportunidade. Isso não se aplica a outras ações que também provocam ataques de oportunidade (como carregar uma besta). A CD do teste é 15 + nível da magia (para conjurar efeitos ou acionar habilidades similares à magia na defensiva). Caso obtenha sucesso no teste de Concentração, o personagem realiza a ação normalmente, sem provocar ataques de oportunidade. Um sucesso no teste de Concentração não permite que o personagem escolha 10 em uma situação tensa; ele deve realizar o teste conforme indicado na perícia. Quando não obtiver sucesso, a ação fracassará automaticamente (com suas consequências apropriadas) e a ação será perdida, da mesma forma que ocorre quando a concentração do personagem é interrompida por qualquer distração.

Um personagem com o talento Magias em Combate recebe +4 de bônus nos testes de Concentração relacionados a conjuração de magias ou ativação de habilidades similares à magia na defensiva ou quando estiver agarrado ou imobilizado.

CONHECIMENTO (INT; SOMENTE TREINADO)

Semelhante a Atuação, Ofícios e Profissão, o Conhecimento engloba uma série de perícias distintas. Os conhecimentos representam o estudo de alguma doutrina, possivelmente uma disciplina acadêmica ou científica. A seguir, apresentamos os diversos campos de estudo disponíveis. Com a aprovação do Mestre, o jogador pode inventar novas áreas de conhecimento.

- Arcano (mistérios antigos, tradições mágicas, símbolos arcanos, frases e construções ocultas, dragões e bestas mágicas).
- Arquitetura e Engenharia (construções, aquedutos, pontes, fortificações).
- Masmorras (aberrações, cavernas, limos, estudo das cavernas).
- Geografia (terras, terrenos, climas, povos).
- História (realeza, guerras, colônias, migrações, fundação de cidades).
- Local (lendas, personalidades, habitantes, leis, costumes, tradições, humanóides).
- Natureza (animais, fadas, gigantes, humanóides monstruosos, plantas, estações e ciclos, clima, insetos).
- Nobreza e Realeza (linhagens, heráldica, árvores genealógicas, ditados e citações, personalidades).
- Religião (divindades, história mítica, tradições eclesiásticas, símbolos as grados, mortos-vivos).
- Planos (Planos Interiores, Planos Exteriores, Plano Astral, Plano Etéreo, extra-planares, elementais, magia relacionada aos planos).

Teste: Obter resposta para uma questão relacionada ao campo de estudo do personagem tem CD 10 (para uma questão fácil), 15 (para uma questão básica), e entre 20 e 30 (para uma questão difícil ou esotérica).

Em muitas ocasiões, o personagem utilizará essa perícia para identificar monstros, seus poderes especiais e vulnerabilidades. Geralmente, a CD desses testes equivale a 10 + DV do monstro. Um sucesso permite que o personagem recorde algumas informações úteis sobre a criatura. Para cada 5 pontos excedentes no resultado (superior à CD), o Mestre poderá fornecer alguma informação útil adicional.

Ação: Geralmente, não. Na maioria dos casos, um teste de Conhecimento não exige uma ação – o personagem simplesmente conhece a resposta ou não.

Novas Tentativas: Não. O resultado do teste representa o conhecimento do personagem e pensar uma segunda vez sobre o mesmo assunto não permite que ele recorde uma informação que nunca aprendeu.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (arcano), ele recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia), ele recebe +2 de bônus nos testes de Procurar relacionados a portas e compartimentos secretos.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (geografia), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência relacionados a viagens terrestres e para evitar perigos naturais.

personagens inexperientes conheçam esse detalhe.

Em geral, é impossível separar totalmente o conhecimento pessoal (também chamado de conhecimento do jogador) do conhecimento do personagem. No fim das contas, a decisão sobre como separar o conhecimento do jogador do conhecimento do personagem deve ser tomada entre os jogadores e o Mestre. Alguns Mestres encorajam os jogadores experientes a usarem seus conhecimentos e ajudarem os personagens do grupo a obter sucesso. Outros preferem que um personagem mostre apenas o conhecimento representado em suas graduações de perícias e outras estatísticas de jogo. A maioria acaba encontrando um meio termo entre os dois extremos.

Em caso de dúvida, pergunte ao Mestre como ele prefere lidar com essas situações. O *Livro do Mestre* apresenta mais informações sobre o assunto.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (história), ele recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento de bardo.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (local), ele recebe +2 de bônus nos testes de Obter Informação.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (natureza), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência em ambientes da superfície (aquático, deserto, floresta, colinas, pântanos, montanhas ou planícies).

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (nobreza e realeza), ele recebe +2 de bônus nos testes de Diplomacia.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (religião), ele recebe +2 de bônus nos testes de expulsar mortos-vivos.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (planos), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência quando não estiver no Plano Material.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (masmorras), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência em ambientes subterrâneos.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Sobrevivência, ele recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza).

Sem Treinamento: Um teste sem treinamento de Conhecimento é simplesmente um teste de Inteligência. Sem treinamento, o personagem recorda apenas informações comuns (CD 10 ou inferior).

CURA (SAB)

Essa perícia é utilizada para salvar a vida de um aliado muito ferido, auxiliar as pessoas a se recuperarem mais rápido, ajudar um amigo a sobreviver ao veneno do wvern ou tratar doenças.

Teste: A CD e o efeito dependem da tarefa executada.

Tarefa	CD
Primeiros socorros	15
Tratamento extenso	15
Tratar ferimentos de estrepe, crescer espinhos ou pedras afiadas	15
Neutralizar venenos	CD do veneno
Curar doenças	CD da doença

Primeiros Socorros: Os primeiros socorros servem para salvar um personagem que esteja morrendo. Quando uma criatura está com seus pontos de vida negativos, ela continuará a perdê-los (à razão de 1 por rodada, 1 por hora ou 1 por dia), a menos que uma aplicação da perícia Cura seja capaz de estabilizá-la. Um personagem estável não recupera pontos de vida, mas deixa de perdê-los (consulte Morrendo).

Tratamento Extenso: Um tratamento extenso, de longo prazo, significa que a pessoa ferida será atendida durante um dia inteiro ou mais. Caso o personagem obtenha sucesso no teste de Cura, o alvo recupera pontos de vida ou de habilidade (causado por dano de habilidade) duas vezes mais rápido que o normal: 2 pontos de vida ou dano de habilidade por nível a cada 8 horas de descanso diárias ou 4 pontos de vida ou dano de habilidade a cada dia inteiro de descanso completo. É possível atender seis pacientes ao mesmo tempo. O personagem deve ter acesso a alguns itens e suprimentos (ataduras, insumos, etc.), que são facilmente obtidos em regiões civilizadas.

Um tratamento extenso é considerado uma atividade leve para o curandeiro. Não é possível fornecer esse atendimento a si mesmo.

Tratar Ferimentos de Estrepe, Crescer Espinhos ou Pedras Afiadas: O deslocamento de uma criatura ferida por estrepes é reduzido à metade. Obter sucesso em um teste de Cura elimina essa penalidade.

Uma criatura atingida pelas magias *crescer espinhos ou pedras afiadas* deve obter um sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou sofrerá um ferimento que reduzirá seu deslocamento em um terço. Outro personagem é capaz de eliminar essa penalidade tratando os ferimentos da vítima durante 10 minutos e obtendo um sucesso no teste de Cura contra a CD do teste de resistência da magia.

Neutralizar Venenos: Neutralizar um veneno significa tratar de um único personagem envenenado que sofrerá dano secundário (ou qualquer outro efeito) em função da toxina. Sempre que a vítima realizar um teste de resistência contra o veneno, o curandeiro também poderá realizar um teste de Cura. O personagem envenenado será capaz de escolher entre esse resultado e o resultado do seu teste de resistência,

Curar Doenças: Curar uma doença significa tratar de um único personagem adoecido. Sempre que a vítima realizar um teste de resistência contra a doença, o curandeiro também poderá realizar um teste de Cura. O personagem doente será capaz de escolher entre esse resultado e o resultado do seu teste de resistência.

Ação: Oferecer primeiros socorros, tratar um ferimento ou neutralizar venenos requer uma ação padrão. Curar doenças ou ferimentos das magias *crescer espinhos e pedras afiadas* exige 10 minutos de trabalho. Um tratamento extenso despende 8 horas de atividade leve por dia.

Novas Tentativas: Varia. Em geral, não é possível realizar novamente um teste de Cura, pois é difícil determinar que o primeiro teste fracassou. Por exemplo, até que um personagem envenenado e atendido pelo curandeiro realize um teste de resistência contra a toxina, ninguém saberá se o teste de Cura obteve sucesso ou fracassou, logo

não poderá executar uma nova tentativa. Sempre é possível realizar novas tentativas em testes de primeiros socorros, supondo que o alvo continue vivo.

Especial: Um personagem com o talento Auto-Suficiente recebe +2 de bônus nos testes de Cura.

Um kit de primeiros-socorros concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Cura.

DECIFRAR ESCRITA (INT, SOMENTE TREINADO)

Essa perícia é utilizada para compreender runas ancestrais, inscritas nas paredes de um antigo templo, captar o significado de uma carta interceptada e redigida no idioma Infernal, seguir as orientações de um mapa de tesouro escrito em um alfabeto esquecido ou interpretar os pictogramas de uma caverna.

Teste: O personagem é capaz de decifrar a escrita de um idioma desconhecido ou uma mensagem escrita de forma incompleta ou arcaica. A CD base é 20 para uma mensagem simples, 25 para textos normais e 30 (ou mais) para redações intrincadas, exóticas ou muito antigas.

Se obtiver sucesso no teste, o personagem entende o conteúdo geral de um fragmento de uma página (ou equivalente). Se fracassar, o Mestre realiza um teste de Sabedoria (CD 5) em favor do personagem, para determinar se houve uma interpretação errônea do texto (um sucesso significa que ele não tirou uma conclusão falsa; um fracasso indica o contrário).

O Mestre realiza os dois testes em segredo, portanto o jogador nunca conseguirá determinar se a interpretação do personagem é verdadeira ou falsa.

Ação: Decifrar o equivalente a uma página escrita exige 1 minuto (dez ações de rodada completa consecutivas).

Novas Tentativas: Não.

Especial: Um personagem com o talento Diligente recebe +2 de bônus nos testes de Decifrar Escrita.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Decifrar Escrita, ele recebe +2 de bônus nos testes de Usar Instrumento Mágico relacionados a pergaminhos.

DIPLOMACIA (CAR)

Essa perícia é utilizada para convencer um guarda a permitir uma audiência do grupo com o rei, negociar a paz entre tribos bárbaras ou assegurar que os ogros magos que capturaram o personagem exijam um resgate em vez de desmembrá-lo por diversão. A diplomacia inclui etiqueta, boas maneiras, tato, sutilidade e palavras bem colocadas. Um personagem treinado conhece as regras formais e informais de conduta, assunções sociais, títulos corretos de tratamento e similares. Essa perícia representa a habilidade de causar uma boa impressão, negociar e influenciar as pessoas.

Teste: O personagem é capaz de alterar a atitude das pessoas (PdMs) se obtiver sucesso no teste de Diplomacia; consulte Influenciando as Atitudes dos PdMs, a seguir, para obter as Classes de Dificuldade básicas. O *LIVRO DO MESTRE* contém mais informações sobre regras para influenciar PdMs. Os personagens que estiverem negociando realizam testes resistidos de Diplomacia e o vencedor adquire uma vantagem. Os testes resistidos também resolvem os argumentos quando dois advogados ou diplomatas defendem opiniões contrárias diante de uma audiência ou júri, por exemplo.

Ação: Geralmente, alterar a atitude de um indivíduo por meio da Diplomacia exige 1 minuto (dez ações de rodada completa consecutivas). Em algumas situações, esse tempo pode aumentar bastante. É possível realizar um teste de Diplomacia apressado (separar uma briga entre dois combatentes enfurecidos, por exemplo) usando uma ação de rodada completa, mas isso acarreta -10 de penalidade.

Novas Tentativas: Opcional, mas não recomendadas, pois as novas tentativas quase sempre fracassam. Mesmo com um sucesso inicial no teste de Diplomacia, as mudanças nas atitudes do PdM têm um limite e persuadi-lo em demasia poderia arruinar a negociação. Caso o teste inicial fracasse, o PdM provavelmente ficará ainda mais firme em sua opinião e uma nova tentativa será inútil.

Especial: Um meio-elfo recebe +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia, graças à sua habilidade de se relacionar bem com as pessoas.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Blefar, Conhecimento (nobreza e realeza) ou Sentir Motivação, ele recebe +2 de bônus nos testes de Diplomacia.

Um personagem com o talento Negociador recebe +2 de bônus nos testes de Diplomacia.

DISFARCES (CAR)

Essa perícia é utilizada para alterar a aparência do personagem ou de outra pessoa. Ela exige alguns acessórios indispensáveis, um pouco de maquiagem e tempo. O uso de um kit de disfarces concede +2 de bônus de circunstância nos testes dessa perícia. Um disfarce é capaz de gerar uma mudança aparente de altura ou peso, embora limitada a 10% dos valores originais.

O personagem também é capaz de assumir o lugar de outra criatura, sejam indivíduos específicos ou variedades de pessoas. Por exemplo, ele poderia, com um pouco ou nenhum disfarce, fingir ser um viajante, mesmo sendo nativo da região.

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Teste: O resultado do teste de Disfarces determina a qualidade da alteração. Ele será resistido pelo teste de Observar das pessoas. Caso o personagem não chame muita atenção, ninguém poderá realizar um teste resistido de Observar. Caso contrário, as pessoas mais alertas (como um guarda que está vigiando a entrada no portão da cidade) tentariam identificá-lo; o Mestre pode assumir que esses observadores escolheram 10 em seus testes de Observar.

Em qualquer utilização da perícia, somente um teste de Disfarces será considerado, mesmo que diversos sentinelas estejam procurando e realizando testes de Observar contra o personagem. O Mestre determina o resultado do teste de Disfarces em segredo, portanto o jogador nunca conseguirá descobrir a qualidade das alterações.

A eficácia do disfarce varia conforme a alteração na aparência geral do indivíduo.

Se o personagem estiver disfarçado como uma pessoa específica, todos que conhecem o indivíduo, sua aparência e seu comportamento recebem um bônus em seus testes de Observar, indicado na tabela a seguir. Além disso, eles suspeitam automaticamente do personagem, então sempre serão realizados os testes resistidos para tentar desmascará-lo.

Familiaridade	Bônus
Conhece Superficialmente	+4
Amigo ou Sócio	+6
Amigo Próximo	+8
Amigo Intimo	+10

Em geral, um indivíduo realiza o teste de Observar para notar o disfarce imediatamente ao encontrar o personagem, e a cada hora subsequente. Caso o personagem encontre diversas criaturas, sem muita frequência e durante um curto período de tempo, somente um teste por dia ou por hora deve ser realizado, usando um modificador de Observar médio para o grupo. Por exemplo, o personagem está disfarçado como um mercador do bazar; o Mestre deve realizar um teste de Observar a cada hora para as pessoas que o encontram, com +1 de modificador no teste, que representa a média da perícia da multidão (a maioria das pessoas não tem graduações em Observar, mas algumas têm modificadores elevados).

Ação: Criar um disfarce exige 1d3x10 minutos de trabalho.

Novas Tentativas: Sim. É possível refazer um disfarce ruim ou óbvio. No entanto, caso as pessoas saibam que um disfarce está sendo usado, elas suspeitarão com mais frequência.

Especial: As magias que alteram a forma do personagem, como *alterar-se*, *disfarçar-se*, *metamorfosear* ou *alterar forma* concedem +10 de bônus nos testes de Disfarces (consulte a descrição das magias no Capítulo 11: Magias).

O personagem deve obter sucesso em um teste de Disfarces com +10 de bônus para duplicar a aparência de um indivíduo específico usando a magia *véu*. As magias de Adivinhação que permitem superar uma ilusão (como *visão da verdade*) não neutralizam os disfarces mundanos, mas eliminam os componentes mágicos de um disfarce aprimorado com efeitos arcanos.

O personagem deve realizar um teste de Disfarces quando conjurar a magia *simulacro* para determinar a qualidade da semelhança.

Um personagem com o talento Fraudulento recebe +2 de bônus nos testes de Disfarces.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Blefar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Disfarces quando estiver sendo vigiado e para interpretar outro indivíduo.

EQUILÍBRIO (DES; PENALIDADE DE ARMADURA)

O personagem é capaz de manter o equilíbrio para andar sobre uma corda bamba, uma trave estreita, um peitoril escorregadio ou em solo irregular.

Teste: O personagem consegue caminhar sobre superfícies irregulares com mais facilidade. Um sucesso em um teste permite que ele percorra metade de seu deslocamento na superfície durante 1 rodada. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o personagem não conseguiu se deslocar naquela rodada. Um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 pontos significa que ele caiu. A dificuldade varia conforme a superfície:

Superfícies Estreitas	CD do teste de Equilíbrio *	Superfície Irregular	CD do teste de Equilíbrio *
Entre 17,5 e 30 cm de largura	10	Ladrilho irregular	10♦
Entre 5 e 15 cm de largura	15	Assoalho rústico	10♦
Menos de 5 cm de largura	20	Chão em declive ou inclinado	10♦

* Adicione os modificadores apropriados para Superfícies Estreitas, descritos abaixo.

♦ Apenas se estiver correndo ou realizando uma Investida. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o personagem não consegue correr ou realizar a manobra, mas é capaz de agir normalmente.

Modificadores para Superfícies Estreitas	Modificador da CD*
Obstrução Leve (cascalho, detritos, escombros pequenos)	+2
Obstrução Severa (solo natural de caverna, escombros grandes)	+5
Escorregadio (chão molhado)	+2
Muito escorregadio (placa de gelo)	+5
Em declive ou inclinado	+2

* Adicione o modificador apropriado à CD de Equilíbrio para Superfícies Estreitas. Esses modificadores se acumulam.

Equilíbrio em Combate: Enquanto se equilibra, o personagem é considerado surpreso, uma vez que é impossível se mover para evitar o ataque; ele perde seu bônus de Destreza na CA (se houver). Caso o personagem tenha 5 graduações em Equilíbrio, ele não será considerado surpreso. Quando o personagem sofrer dano numa superfície irregular, ele deve realizar um novo teste de Equilíbrio, com a mesma CD anterior, para evitar uma queda.

Movimento Acelerado: O personagem consegue andar por uma superfície irregular mais rápido que o normal. Ele seria capaz de percorrer seu deslocamento básico como uma ação de movimento, mas sofreria -5 de penalidade no teste de Equilíbrio. Percorrer o dobro do deslocamento na mesma rodada exige dois testes de Equilíbrio, um para cada ação de movimento. Essa penalidade também é usada para realizar uma Investida em uma superfície irregular; uma Investida exige um teste de Equilíbrio para cada múltiplo do parâmetro deslocamento (ou parte dele) percorrido na manobra.

Ação: Nenhuma. Um teste de Equilíbrio não exige uma ação; ele é realizado como parte de outra ação ou reação a uma circunstância.

Especial: Um personagem com o talento Ágil recebe +2 de bônus nos testes de Equilíbrio.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Acrobacia, ele recebe +2 de bônus nos testes de Equilíbrio.

ESCALAR (FOR; PENALIDADE DE ARMADURA)

Essa perícia é utilizada para escalar um penhasco, alcançar a janela do segundo andar da torre de um mago ou escapar de um poço depois de cair em um alçapão.

Teste: Caso obtenha sucesso no teste de Escalar, o personagem consegue subir, descer ou atravessar lateralmente uma inclinação, um muro ou outra superfície inclinada (mesmo um teto com apoios), percorrendo um quarto do seu deslocamento normal. Qualquer superfície que tenha um ângulo inferior a 60° é considerada uma

INFLUENCIANDO AS ATITUDES DOS PDMs

Utilize a tabela abaixo para determinar a eficácia dos testes de Diplomacia (ou testes de Carisma) realizados para influenciar as atitudes dos PdMs ou testes de empatia com a natureza para influenciar a atitude de um animal ou besta mágica. O *LIVRO DO MESTRE* apresenta mais informações sobre as atitudes dos PdMs.

Nova Atitude (CD do Teste)					
		Pouco			
Atitude Inicial	Hostil	Amistoso	Indiferente	Amistoso	Prestativo
Hostil	20 ou menos	20	25	35	50
Pouco Amistoso	5 ou menos	5	15	25	40
Indiferente	—	1 ou menos	1	15	30
Amistoso	—	—	1 ou menos	1	20
Prestativo	—	—	—	1 ou menos	1

Por exemplo, caso o personagem encontre um PdM cuja atitude inicial seja Hostil, ele precisará obter um resultado 20 ou superior no teste de Diplomacia (ou Carisma) para alterar a atitude do PdM. Qualquer valor inferior a 20 não o afetará. Com um resultado entre 20 e 24, a atitude do PdM será alterada para Pouco Amistoso.

Atitude	Significa	Ações Possíveis
Hostil	Assumirá riscos para ferir o personagem	Atacar, perturbar, sabotar, fugir
Pouco Amistoso	Deseja mal ao personagem	Enganar, criar intrigas, evitar, suspeitar, insultar
Indiferente	Não se preocupa	Aguardar interação social
Amistoso	Deseja bem ao personagem	Conversar, aconselhar, oferecer ajuda limitada, defender
Prestativo	Assumirá riscos para ajudar o personagem	Proteger, apoiar, curar, auxiliar

“inclinação”; qualquer superfície com um ângulo superior a 60° é considerada um “muro”.

Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o personagem não conseguiu avançar naquela rodada; um fracasso com margem igual ou superior a 5 pontos significa que ele sofreu uma queda do ponto onde se encontrava.

Um kit de escalada concede +2 de bônus de circunstância aos testes de Escalar.

A CD do teste de Escalar depende das condições da superfície. Compare a tarefa com os exemplos da tabela a seguir para determinar a CD apropriada.

CD Exemplos de Superfícies ou Atividades

0	Uma inclinação muito acentuada para subir caminhando. Uma corda com nós paralela a um muro.
5	Uma corda paralela a um muro. Uma corda com nós. Uma corda sob o efeito da magia truque de corda.
10	Uma superfície com apoios firmes para as mãos e os pés, como uma muralha muito irregular ou o casco de um navio.
15	Qualquer superfície com apoios adequados para as mãos e os pés (naturais ou artificiais), como uma superfície de rocha natural muito irregular ou uma árvore. Uma corda sem nós. Escalar usando somente as mãos, sem apoios para os pés.
20	Uma superfície irregular, com apoios estreitos para as mãos e os pés, como a parede de uma masmorra ou ruína.
25	Uma superfície irregular, como uma parede de rocha natural ou uma muralha de tijolos.
25	Atravessar o teto de um edifício somente com as mãos, sem apoio para os pés.
-	É impossível escalar uma superfície perfeitamente lisa, chata e vertical.

Mod.

da CD*Exemplos de Superfícies ou Atividades

-10	Escalar o interior de uma chaminé (artificial ou natural) ou qualquer local onde seja possível se apoiar entre duas paredes opostas (reduz a CD em 10 pontos).
-5	Escalar um canto onde seja possível se apoiar em paredes perpendiculares (reduz a CD em 5 pontos).
+5	A superfície é escorregadia (aumenta a CD em 5)

* Esses modificadores são cumulativos; use todos aqueles aplicáveis à situação.

Para escalar, as duas mãos do personagem devem estar livres; no entanto, é possível se pendurar em um muro com apenas uma das mãos para conjurar uma magia ou executar outra tarefa que exija somente a outra mão. Enquanto estiver escalando, o personagem não é capaz de se mover e evitar um ataque, logo perde seu bônus de Destreza na CA (se houver). Também é impossível utilizar um escudo durante uma escalada.

A qualquer momento que o personagem sofrer dano enquanto estiver escalando, ele deve realizar um teste de Escalar contra a CD da inclinação ou do muro; caso fracasse, cairá do ponto onde se encontrava, sofrendo o dano de queda pertinente (o LIVRO DO MESTRE contém mais informações sobre danos de queda).

Escalada Acelerada: O personagem é capaz de escalar mais rápido que o normal. Ele conseguiria percorrer metade de seu deslocamento (em vez de um quarto), mas sofreria -5 de penalidade no teste.

Posicionando Apoios para Escalar: O personagem é capaz de criar apoios para as mãos e os pés, cravando pitões na superfície conforme escala. O processo exige 1 minuto e 1 pitão a cada 90 centímetros percorridos. Similar a qualquer superfície com apoios para as mãos e os pés, uma parede com pitões terá CD 15. Da mesma forma, um alpinista com um machado de mão ou instrumento similar conseguiria cortar apoios para as mãos em uma muralha de gelo.

Interrompendo a Queda: É praticamente impossível segurar em um muro para interromper uma queda. O personagem deve realizar um teste de Escalar (CD = CD do muro + 20). É muito mais simples segurar-se em uma inclinação (CD = CD da inclinação + 10).

Interrompendo a Queda de Outro Personagem: Caso um personagem esteja escalando ao lado ou acima de um aliado e sofra uma queda, este último poderá tentar segurá-lo. O personagem em queda deve estar ao alcance do aliado, que precisará realizar um ataque de toque contra ele (se desejar, a vítima é capaz de retirar qualquer bônus de Destreza na própria CA). Se obtiver sucesso no ataque, o aliado realiza imediatamente um teste de Escalar (CD = CD do muro + 10). Um sucesso indica que ele apanhou o personagem em queda; no entanto, o peso da vítima e seu equipamento não podem exceder o limite da carga pesada do aliado, ou ambos cairão automaticamente. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos não consegue impedir a queda da vítima, mas não gera nenhuma consequência adicional; um fracasso com margem igual ou superior a 5 pontos significa que ambos sofrem uma queda.

Ação: Escalar é uma variedade de deslocamento e quase sempre é considerada parte de uma ação de movimento (e pode ser combinada com outros tipos de movimentos em uma rodada). Cada ação de movimento que inclui uma escalada exige um teste separado da perícia. Interromper a própria queda ou de um aliado não exige uma ação.

Especial: É possível utilizar uma corda para erguer outro personagem (ou descê-lo) por meio da força bruta. Qualquer personagem é capaz de erguer o dobro de sua carga máxima dessa forma.

Um halfling recebe +2 de bônus racial nos testes de Escalar devido à agilidade e estabilidade da raça.

O mestre de um familiar lagarto (veja Familiares) recebe +3 de bônus nos testes de Escalar.

Um personagem com o talento Atlético recebe +2 de bônus nos testes de Escalar.

Uma criatura com o deslocamento “Escalar” (uma aranha monstruosa ou um personagem sob o efeito da magia *patas de aranha*, por exemplo) recebe +8 de bônus racial em todos os testes de Escalar. A criatura ainda precisa realizar um teste para qualquer parede ou inclinação que tenha CD 0 ou superior, mas é capaz de escolher 10 conforme desejar (consulte Testes sem Dados), mesmo quando estiver sendo ameaçada ou sem tempo. Caso queira executar uma escalada acelerada (veja acima), ela percorre o dobro do seu deslocamento para escalar ou do seu deslocamento base, o que for menor, e realiza um único teste da perícia com -5 de penalidade. Essa criatura conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) durante a escalada e seus oponentes não recebem nenhum bônus especial para atacá-la. No entanto, ainda será impossível escolher a ação de movimento Corrida.

Sinergia:

Caso o personagem tenha 5 graduações em Usar Cordas,



Krusk que ajuda Jozan a escalar uma colina

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

ele recebe +2 de bônus nos testes de Escalar usando uma corda (simples, com nós ou paralela a um muro).

ESCONDER-SE (DES, PENALIDADE DE ARMADURA)

Essa perícia é utilizada para desaparecer nas sombras e espreitar um alvo, se aproximar da torre de um mago escondido entre arbustos ou seguir alguém em uma rua cheia sem ninguém perceber.

Teste: O teste de Esconder-se é resistido pelo teste de Observar das criaturas capazes de notar o personagem. Ele consegue percorrer metade de seu deslocamento sem sofrer nenhuma penalidade no teste da perícia. Para utilizar um deslocamento maior, mas ainda igual ou inferior ao deslocamento normal, o personagem sofre -5 de penalidade. É praticamente impossível (-20 de penalidade) esconder-se durante um ataque, corrida ou Investida.

Por exemplo, Lidda tem um deslocamento de 6 metros. Caso não deseje sofrer uma penalidade em seu teste de Esconder-se, ela consegue percorrer somente 3 metros durante sua ação equivalente a movimento (máximo de 6 metros em uma ação de rodada completa).

As criaturas que tenham categorias de tamanho diferentes de Média recebem bônus ou sofrem penalidades de tamanho em seus testes de Esconder-se conforme a categoria: Minúscula +16, Diminuta +12, Miúda +8, Pequena +4, Grande -4, Enorme -8, Imensa -12, Colossal -16.

Deve existir uma cobertura ou camuflagem que permita uma tentativa de Esconder-se. A cobertura e a camuflagem total geralmente (mas nem sempre, veja Especial) eliminam a necessidade de um teste de Esconder-se, já que ninguém consegue enxergar o personagem com os métodos normais.

Quando alguém estiver observando o personagem, mesmo casualmente, não será possível se esconder. Ele poderia virar uma esquina ou saltar sobre uma cobertura para sair da linha de visão do observador e então se ocultar – no entanto, os presentes terão consciência da sua localização aproximada. Caso os observadores sejam momentaneamente distraídos (por meio de um teste de Blefar, por exemplo), ele será capaz de encontrar um esconderijo e realizar o teste da perícia. Via de regra, o esconderijo precisa estar a menos de 30 cm X graduação de Esconder-se do personagem. Nesse caso, ele sofre -10 de penalidade no teste, pois estará se movendo rapidamente.

Disparar de Tocaia: Se o personagem estiver escondido a 3 metros de distância de um alvo (ou mais), poderá realizar um ataque à distância e se esconder de novo imediatamente. Contudo, ele sofre -20 de penalidade no teste de Esconder-se para se ocultar após o disparo.

Criando uma Distração para Esconder-se: O personagem é capaz de usar a perícia Blefar para ajudá-lo a se esconder. Obter sucesso em um teste de Blefar criará uma distração momentânea, que permite ao personagem realizar um teste de Esconder-se enquanto os alvos não estiverem vigiando seus movimentos.

Ação: Quase sempre, nenhuma. Normalmente, o personagem realiza um teste de Esconder-se como parte de uma ação de movimento, logo não precisa utilizar uma ação distinta. No entanto, ocultar-se depois de um ataque à distância (veja Disparar de Tocaia, acima) exige uma ação de movimento.

Especial: Caso o personagem esteja invisível e imóvel, ele recebe +40 de bônus nos testes de Esconder-se. Se estiver invisível e se movendo, recebe +20 de bônus.

Um personagem com o talento Sorrateiro recebe +2 de bônus nos testes de Esconder-se.

Um ranger de 13º nível pode tentar se esconder em qualquer variedade de terreno natural, mesmo que não exista qualquer cobertura ou camuflagem disponível. Um ranger de 17º nível é capaz de fazê-lo mesmo quando estiver sendo observado.

FALAR IDIOMA (NENHUM; SOMENTE TREINADO)

Ação: Inaplicável.

Novas Tentativas: Inaplicável. Não existe fracasso em um teste de Falar Idioma.

A perícia Falar Idioma não funciona como as demais. As regras especiais dessa perícia são descritas a seguir:

- No 1º nível, o personagem conhece um ou dois idiomas (de acordo com a sua raça), mais uma quantidade de idiomas adicionais baseada no seu bônus de Inteligência (veja Capítulo 2: Raças).
- O personagem adquire Falar Idioma como qualquer outra perícia, mas em vez de acumular graduações, ele seleciona uma nova linguagem em cada ocasião.
- Não existem testes da perícia Falar Idiomas. O personagem conhece a linguagem ou não.
- Um personagem alfabetizado (qualquer classe, exceto um bárbaro que não gastou pontos de perícia para se tornar alfabetizado) é capaz de ler e escrever em qualquer idioma que conheça. Cada idioma tem um alfabeto, embora muitos compartilhem um único alfabeto (consulte a Tabela abaixo).

Idioma	Classes ou Raças Comuns	Alfabeto
Abissal	Demônios, criaturas planares CM	Infernal
Aquan	Criaturas aquáticas	Élfico
Auran	Criaturas aéreas	Dracônico
Celestial	Criaturas planares Boas	Celestial
Comum	Humanos, halflings, meio-elfos, meio-orcs	Comum
Dracônico	Kobold, trogloditas, povo-lagarto, dragões	Dracônico
Druídico	Druidas (apenas)	Druídico
Anão	Anões	Anão
Élfico	Elfos	Élfico
Gnomo	Gnomos	Anão
Goblin	Goblins, robgoblins, bugbears	Anão
Gigante	Ettins, ogros, gigantes	Anão
Gnoll	Gnoll	Comum
Halfling	Halflings	Comum
Ignan	Criaturas do fogo	Dracônico
Infernal	Demônios, criaturas planares LM	Infernal
Ore	Orcs	Anão
Silvestre	Dríades, fadas, entes	Élfico
Terran	Xorn e outras criaturas terrestres	Anão
Subterrânea	Drow, ilítide	Élfico

A tabela acima contém uma lista dos idiomas comuns e seus alfabetos.

FALSIFICAÇÃO (INT)

Essa perícia é utilizada para falsificar uma ordem escrita da duquesa, com instruções diretas à carceragem para libertar os prisioneiros, criar um mapa do tesouro que pareça autêntico ou identificar falsificações em vários documentos.

Teste: O processo de falsificação exige os materiais de escrita adequados ao documento que será falsificado, luz ou acuidade visual suficiente para enxergar os detalhes dos caracteres, cera para os sinetes (se houver) e tempo. Para falsificar um documento com inscrições genéricas e impessoais (ordens militares, decretos governamentais, cartas de crédito e similares), o personagem precisa somente observar um documento similar com antecedência e receber +8 de bônus no teste. Para falsificar uma assinatura, o personagem deve analisar um autógrafo da pessoa em questão e receber +4 de bônus no teste. Para falsificar um documento manuscrito e extenso, redigido por uma criatura específica, será necessária uma grande amostra da caligrafia pertinente.

O Mestre realiza os testes de falsificação em segredo, portanto o jogador nunca conseguirá determinar a qualidade da falsificação. Similar a Disfarces, não será necessário realizar um teste até que o documento seja examinado. O teste de Falsificação do personagem é resistido pelo teste de Falsificação do examinador, que verificará a autenticidade da inscrição. O examinador recebe alguns modificadores no teste, de acordo com as condições descritas na tabela a seguir.

Condição	Modificador do Teste do Examinador
Tipo de documento desconhecido	-2
Tipo de documento conhecido superficialmente	+0
Tipo de documento familiar	+2
Caligrafia desconhecida	-2
Caligrafia conhecida superficialmente	+0
Caligráfica familiar	+2
Exame displicente	-2

Um documento que contrarie procedimentos, ordens, conhecimento anterior ou exija algum esforço do examinador pode aumentar as suspeitas contra o personagem (gerando condições favoráveis ao teste resistido de Falsificação).

Ação: Falsificar um documento curto e simples exige 1 minuto. Um documento longo e mais complexo exige 1d4 minutos por página.

Novas Tentativas: Geralmente não. Uma nova tentativa nunca é possível depois que um examinador identificou uma falsificação. No entanto, o documento falso ainda poderá enganar outra pessoa. O mesmo resultado do teste de Falsificação de um documento será utilizado sempre que um examinador diferente analisar a inscrição. Nenhum examinador seria capaz de tentar identificar uma falsificação novamente; caso seu teste resistido tenha fracassado, não será possível realizar uma nova tentativa, mesmo que ele suspeite do personagem.

Especial: Um personagem com o talento Fraudulento recebe +2 de bônus nos testes de Falsificação.

Restrição: A falsificação é uma habilidade dependente de idioma; logo, para falsificar documentos e detectar falsificações, o personagem deve ser capaz de ler e escrever no idioma em questão. Um bárbaro não consegue adquirir a perícia Falsificação, a menos que seja alfabetizado.

FURTIVIDADE (DES; PENALIDADE DE ARMADURA)

Essa perícia é utilizada para se aproximar sorrateiramente de um inimigo ou sair de um aposento sem ninguém perceber.

Teste: O teste de Furtividade é resistido pelo teste de Ouvir das criaturas capazes de notar o personagem. Ele consegue percorrer metade de seu deslocamento sem sofrer nenhuma penalidade no teste da perícia. Para utilizar um deslocamento maior, mas ainda igual ou inferior ao deslocamento normal, o personagem sofre -5 de penalidade. É praticamente impossível (-20 de penalidade) continuar furtivo durante um ataque, corrida ou Investida.

As superfícies barulhentas, como alagadiços e o subterrâneo, são mais difíceis de percorrer em silêncio. Quando o personagem tenta atravessar uma dessas superfícies, ele sofre a penalidade indicada a seguir no teste de Furtividade.

Superfície	Modificador
Barulhenta (cascalho, charco raso ou profundo, subsolo, escombros grandes)	-2
Muito barulhenta (subsolo profundo, neve profunda)	-5

Ação: Não. Um teste de Furtividade sempre está incluso em uma ação de movimento ou outra tarefa, portanto é considerado parte de outra ação.

Especial: O mestre de um familiar gato (veja Familiares) recebe +3 de bônus nos testes de Furtividade.

Um halfling recebe +2 de bônus racial nos testes de Furtividade devido à agilidade da raça.

Um personagem com o talento Sorranteiro recebe +2 de bônus nos testes de Furtividade.

IDENTIFICAR MAGIA (INT, SOMENTE TREINADO)

Essa perícia é utilizada para identificar magias enquanto são conjuradas ou estão ativas em um local fixo.

Teste: O personagem é capaz de identificar magias e efeitos mágicos. As Classes de Dificuldade dos testes de Identificar Magia e as tarefas disponíveis são apresentadas na tabela a seguir.

Ação: Varia, conforme indicado na tabela.

Novas Tentativas: Consulte a tabela.

Especial: Um mago especialista recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia para analisar magias e efeitos de sua escola especializada. Ele sofre -5 de penalidade para identificar as magias de suas escolas proibidas (e algumas tarefas, como aprender magias proibidas, são impossíveis).

Um personagem com o talento Aptidão Mágica recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia.

CD	Tarefa
13	Usando ler magias para identificar um símbolo de proteção. Não exige uma ação.
15 + nível da magia	Identificar uma magia durante a conjuração. O personagem deve ser capaz de enxergar ou ouvir os componentes gestuais ou verbais do efeito. Não exige uma ação. Sem novas tentativas.
15 + nível da magia	Aprender uma magia de um grimoório ou pergaminho (somente para magos). Caso fracasse, não será possível tentar novamente até que o mago adquira mais uma graduação em Identificar Magia (mesmo que encontre outra fonte para a mesma magia). Exige 8 horas de estudo.
15 + nível da magia	Preparar urna magia usando um grimoório emprestado (somente para magos). Uma tentativa por dia. Não exige tempo adicional.
15 + nível da magia	Usando detectar magia para determinar a escola de magia relacionada com a aura de um único objeto ou pessoa na linha de visão do personagem. Quando a aura não prover de um efeito de magia, a CD será 15 + metade do nível do conjurador do efeito. Não exige uma ação.
19	Usando ler magias para identificar um símbolo. Não exige uma ação.
20 + nível da magia	Identificar uma magia existente e ativa. O personagem deve ser capaz de enxergar ou detectar os efeitos da magia. Não exige uma ação. Sem novas tentativas.
20 + nível da magia	Identificar materiais criados ou moldados através da magia, como distinguir uma parede criada com a magia muralha de ferro. Não exige uma ação. Sem novas tentativas.

20 + nível da magia	Decifrar uma magia escrita (como um pergaminho) sem usar ler magias. Uma tentativa por dia. Exige uma ação de rodada completa.
25 + nível da magia	Depois de realizar um teste de resistência contra uma magia que vise o personagem, ele pode determinar a natureza do efeito. Não exige uma ação. Sem novas tentativas.
25	Identificar uma poção. Exige 1 minuto. Sem novas tentativas.
30	Desenhar o diagrama necessário para a conjuração da magia âncora dimensional sobre um círculo mágico. Exige 10 minutos. Sem novas tentativas. O Mestre realiza esse teste.
30 ou mais	Compreender um efeito mágico estranho ou único, como os efeitos de uma corrente mágica. O tempo exigido varia. Sem novas tentativas.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (arcano), ele recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Usar Instrumento Mágico, ele recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia para decifrar magias de pergaminhos.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Identificar Magia, ele recebe +2 de bônus nos testes de Usar Instrumento Mágico relacionados a pergaminhos.

Além disso, alguns efeitos permitem que o conjurador obtenha informações adicionais sobre magias, mas exigem um teste bem-sucedido de Identificar Magia, conforme indicado na descrição de cada efeito (consulte, por exemplo, detectar mapa).

INTIMIDAÇÃO (CAR)

Essa perícia é utilizada para obrigar um capanga a recuar, aterrorizar um adversário ou arrancar uma informação de um prisioneiro. A intimidação inclui ameaças verbais e linguagem corporal.

Teste: O personagem é capaz de alterar o comportamento de uma criatura com um sucesso no teste dessa perícia. O teste de Intimidar é resistido por um teste de nível especial do alvo (1d20 + nível ou Dado de Vida da vítima + bônus de Sabedoria [se houver] + modificador de teste de resistência contra medo). Caso o personagem obtenha um resultado superior, a vítima deve ser considerada “amistosa”, mas apenas durante as ações realizadas enquanto estiver intimidada. Ou seja, o PdM conserva suas atitudes normais, mas tentará conversar, aconselhar, oferecer ajuda limitada ou argumentar em favor do personagem enquanto estiver intimidado. Consulte a perícia Diplomacia para obter mais detalhes. O efeito permanece ativo enquanto a vítima estiver diante do personagem e 1d6x10 minutos depois. Depois disso, a atitude padrão do PdM será alterada para pouco amistoso (ou, caso fosse pouco amistoso, será alterado para hostil).

Um fracasso com margem igual ou superior a 5 pontos indica que a vítima fornece informações incorretas ou inúteis ao personagem ou atrapalha seus esforços de algum modo.

Desmoralizar o Adversário: O personagem é capaz de utilizar a perícia Intimidar para minar a determinação do oponente em combate. Essa manobra requer um teste de Intimidar, resistido pelo teste de nível especial do alvo (descrito acima). Caso o personagem obtenha sucesso, a vítima ficará abalada durante 1 rodada. Um personagem abalado sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência. Somente as criaturas ameaçadas em combate corporal pelo personagem e capazes de enxergá-lo podem ser desmoralizadas.

Ação: Varia. Alterar o comportamento de um PdM exige 1 minuto de interação. Intimidar um oponente em combate requer uma ação padrão.

Novas Tentativas: Opcional, mas não recomendadas, pois as novas tentativas quase sempre fracassam. Mesmo com um sucesso inicial no teste de Intimidação, as mudanças nas atitudes do PdM têm um limite e assustá-lo em demasia seria uma bravata. Caso o teste inicial fracasse, o PdM provavelmente ficará ainda mais firme em sua opinião e uma nova tentativa será inútil.

Especial: O personagem recebe +4 de bônus no teste de Intimidação para cada categoria de tamanho superior em relação à vítima. Por conseguinte, ele sofre -4 de penalidade para cada categoria de tamanho inferior ao atacante (logo, um personagem Grande receberia +4 de bônus contra as criaturas Médias).

Um personagem imune ao medo (como um paladino do 3º nível ou superior) e criaturas com Inteligência nula não podem ser intimidadas.

Um personagem com o talento Persuasivo recebe +2 de bônus nos testes de Intimidação.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Blefar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Intimidação.

NATAÇÃO (FOR; PENALIDADE DE ARMADURA)

Essa perícia é utilizada para que uma criatura terrestre consiga flutuar, nadar, mergulhar, desviar-se de obstáculos submersos e tarefas similares.

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Teste: Um teste de Natação deve ser realizado uma vez por rodada enquanto o personagem estiver na água. Um sucesso significa que ele é capaz de percorrer metade de seu deslocamento (usando uma ação de rodada completa) ou um quarto de seu deslocamento (como uma ação de movimento). Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o personagem não conseguiu se deslocar naquela rodada. Um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 pontos significa que ele submergiu.

Quando um personagem estiver submerso, devido a um fracasso no teste ou intencionalmente, ele deverá prender a respiração. Uma criatura consegue prender o fôlego durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu valor de Constituição, mas apenas se realizar exclusivamente ações de movimento e ações simples. Quando executar uma ação padrão ou uma ação de rodada completa (como um ataque), o fôlego disponível ao personagem é reduzido 1 rodada. Efetivamente, um personagem é capaz de prender sua respiração em combate durante a metade do tempo normal. Quando esse tempo se esgotar, o personagem deve realizar um teste de

Constituição (CD 10) a cada rodada para continuar prendendo o fôlego. A cada rodada subsequente, a CD do teste aumenta em 1 ponto. Se fracassar, o personagem começa a afogar (consulte Asfixia e Afogamento no *LIVRO DO MESTRE*).

A CD de um teste de Natação depende da turbulência da água, conforme indicado na tabela a seguir.

Turbulência da Água	CD
Águas tranqüilas	10
Águas agitadas	15
Águas violentas	20*

* Não é possível escolher 10 em um teste de Natação em águas violentas, mesmo que o personagem não esteja sendo ameaçado, distraído ou sem tempo.

A cada hora consecutiva de natação, o personagem deve obter sucesso em um teste de Natação (CD 20) ou sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão devido à fadiga.

Ação: Um sucesso num teste de Natação permite que o personagem percorra um quarto de seu deslocamento como uma ação de movimento ou metade do deslocamento usando uma ação de rodada completa.

Especial: Os testes de Natação sofrem o dobro da penalidade de armadura e a penalidade de carga. Por exemplo, a penalidade de uma armadura de batalha para um teste de Natação seria -12 em vez de -6.

Um personagem com o talento Atlético recebe +2 de bônus nos testes de Natação.

Um personagem com o talento Tolerância recebe +4 de bônus nos testes de Natação para evitar o dano por contusão devido à fadiga.

Uma criatura com o deslocamento "Natação" percorre o valor indicado no parâmetro quando estiver na água ou submersa e não precisa realizar testes da perícia. Ela recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar ações especiais ou evitar ameaças. Ela é capaz de escolher 10 conforme desejar, mesmo quando estiver sendo ameaçada, distraída ou sem tempo. Ela consegue utilizar a ação de movimento Corrida enquanto estiver nadando, mas deve percorrer uma linha reta.

OBSERVAR (SAB)

Essa perícia é utilizada para notar bandidos preparando uma emboscada, perceber um ladrão escondido em um beco, identificar um disfarce, ler lábios ou distinguir uma centopéia gigante escondida em um monte de lixo.

Teste: A perícia Observar é utilizada principalmente para detectar pessoas ou criaturas escondidas. Em geral, o teste de Observar é resistido pelo teste de Esconder-se da criatura oculta. Algumas vezes, o alvo não está intencionalmente escondido, mas é difícil enxergá-lo, portanto é necessário um teste de Observar.

Um resultado superior a 20 em um teste de Observar permite que o personagem note uma criatura invisível nos arredores, mesmo que não seja capaz de enxergá-la com sua visão normal.

A perícia Observar também é utilizada para identificar alguém disfarçado (consulte Disfarces) e fazer uma leitura labial quando não é possível ouvir ou entender as palavras de um interlocutor.

O Mestre pode exigir um teste de Observar para determinar a distância inicial de um encontro. Uma penalidade é aplicada nesse teste, conforme a distância entre os dois personagens ou grupos. Uma penalidade adicional é aplicada quando um personagem realizar um teste de Observar, mas só se estiver distraído (não declare que está vigiando).

Condição	Penalidade
A cada 3 metros de distância	-1
Observador distraído	-5

Leitura Labial: Para entender as palavras de um interlocutor usando a leitura labial, o personagem deve estar num raio de 9 metros do alvo, ser capaz de enxergá-lo com nitidez ou distinguir sua expressão, e entender seu idioma. Essa utilização da perícia é uma ação dependente de idioma. A CD base é 15, mas pode aumentar

de acordo com a complexidade do discurso ou se o interlocutor for inexpressivo. É necessário manter uma Unha de visão desobstruída com os lábios do alvo.

Caso obtenha sucesso no teste de Observar, o personagem consegue entender o conteúdo geral de um minuto de discurso, mas sempre perderá alguns detalhes. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que ele não foi capaz de realizar a tarefa. Um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 pontos significa que ele obtém algumas conclusões errôneas sobre o discurso. O Mestre realiza o teste em segredo, portanto o jogador nunca conseguirá determinar se a interpretação foi correta.

Ação: Varia. Sempre que o personagem tiver a oportunidade de enxergar alguma coisa como um ato reflexo (quando alguém tentar se aproximar furtivamente ou ele entrar em um novo ambiente, por exemplo) o teste de Observar não exige uma ação. Para a leitura labial, o personagem deve se concentrar durante um minuto inteiro antes de realizar o teste de Observar. Não é possível executar qualquer outra tarefa, exceto percorrer metade de seu deslocamento, durante esse período.

Novas Tentativas: Sim. O personagem é capaz de realizar uma nova tentativa para observar algo que não tenha percebido anteriormente sem sofrer penalidades. É possível executar uma leitura labial uma vez por minuto.

Especial: Uma criatura fascinada sofre -4 de penalidade nos testes de Observar realizados como atos reflexos.

Um personagem com o talento Prontidão recebe +2 de bônus nos testes de Observar.

Um ranger recebe um bônus nos testes de Observar contra seus inimigos prediletos.

Um elfo recebe +2 de bônus racial nos testes de Observar devido aos sentidos aguçados da raça.

Um meio-elfo recebe +1 de bônus racial nos testes de Observar. Sua visão é mais aguçada devido à sua herança élfica, embora seja inferior aos sentidos dos elfos.

O mestre de um familiar falcão (veja Familiares) recebe +3 de bônus nos testes de Observar na luz do sol e outras áreas iluminadas.

O mestre de um familiar coruja (veja Familiares) recebe +3 de bônus nos testes de Observar na penumbra e outras áreas com iluminação precária.

OBTER INFORMAÇÃO (CAR)

Essa perícia é utilizada para fazer contatos em uma região, descobrir os boatos e rumores locais e coletar informações gerais.

Teste: Uma noite ociosa, algumas peças de ouro para pagar bebidas e fazer amigos e um teste de Obter Informação com CD 10 fornecem ao personagem uma noção geral dos principais rumores da cidade, supondo que não exista uma razão óbvia para que a informação não seja propagada. Essas razões podem incluir inimizade racial – se o personagem for um elfo em uma cidade de orcs, por exemplo – ou um idioma local desconhecido. A quantidade e a qualidade da informação estão relacionadas ao resultado do teste. Se o personagem deseja investigar um boato específico ("Onde ficam as ruínas do templo de Erythnul?"), encontrar um objeto ("O que você pode me dizer sobre a bela espada que o capitão da guarda carrega?"), obter um mapa ou algo similar, a CD do teste pode variar entre 15 e 25 ou mais.

Ação: Um teste normal de Obter Informação exige 1d4+1 horas.

Novas Tentativas: Sim, mas exige o tempo indicado para cada teste. Além disso, é possível que o personagem levante suspeitas caso insista em obter uma determinada informação.

Especial: Um meio-elfo recebe +2 de bônus racial nos testes de Obter Informação, graças à sua habilidade de se relacionar bem com as pessoas.

Um personagem com o talento Investigador recebe +2 de bônus nos testes de Obter Informação.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (local), ele recebe +2 de bônus nos testes de Obter Informação.

OFÍCIOS (INT)

O personagem foi treinado em um ofício, comércio ou arte, como alquimia, alvenaria, armadilharia, armeiro (fabricar armas), armoraria (fabricar armaduras), arquearia (fabricar arcos), caligrafia, carpintaria, cestaria, construção naval, curtição (artigos de couro), encadernação, escultura, forjaria, lapidação, olaria, pintura, sapataria, serralheria ou tecelagem,

Por exemplo, um personagem seria capaz de adquirir a perícia Ofícios (carpintaria), mas suas graduações nessa variante não afetam seus testes de Ofícios (olaria) ou Ofícios (curtição). É possível selecionar diversas variedades de Ofícios, mas cada uma exige suas próprias graduações, adquiridas como uma perícia separada.

Essencialmente, a perícia Ofícios abrange a fabricação de produtos. Caso nada seja criado com sua utilização, é provável que a habilidade seja uma Profissão.

Teste: O personagem é capaz de exercer seu ofício e levar uma vida confortável, recebendo metade de seus resultados nos testes de Ofícios em peças de ouro por semana caso seja um trabalhador dedicado. Ele saberá usar as ferramentas de seu trabalho, realizar suas tarefas cotidianas, supervisionar ajudantes sem treinamento e

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

lidar com problemas comuns. Os empregados e ajudantes sem treinamento recebem, em média, 1 peça de prata por dia.

A função básica de uma perícia Ofícios é permitir que o personagem fabrique um item relacionado com a sua especialização. A CD depende da complexidade do objeto. A CD, os resultados dos testes e o preço do item determinam o tempo necessário para fabricar o item desejado. O preço de mercado do produto final também indica o valor de sua matéria-prima – no mundo de campanha, o nível de perícia mínimo, o tempo necessário e a matéria-prima utilizada determinam o custo de fabricação do item. Dessa forma, o preço do objeto e a CD do teste de Ofícios são usados para calcular o tempo necessário para a criação do item e o custo de sua matéria-prima.

Em alguns casos, é possível utilizar a magia *compor* para obter o resultado de um teste de Ofícios sem realizar nenhuma jogada. No entanto, é preciso realizar o teste de Ofícios apropriado quando essa magia pretende fabricar artigos que exijam um grau artístico elevado (jóias, espadas, óculos, cristais e similares).

Um sucesso no teste de Ofícios para trabalhos com madeira, em conjunto com a magia *madeira-ferro*, permite que o personagem fabrique itens de madeira com a dureza do ferro.

Quando conjura a magia *criar itens efêmeros*, o personagem deve obter um sucesso no teste de Ofícios apropriado para fabricar um objeto complexo. Por exemplo, é necessário obter sucesso no teste de Ofícios (arquearia) para criar a haste fina de um arco longo.

Todos os ofícios exigem ferramentas de artesão para assegurar um teste bem-sucedido. Caso sejam utilizadas ferramentas improvisadas, aplique -2 de penalidade de circunstância no teste. Por outro lado, as ferramentas de artesão (obra prima) concedem +2 de bônus de circunstância no teste.

Para determinar a quantidade de tempo e dinheiro necessários para fabricar um item, acompanhe os passos a seguir:

1. Encontre o preço do item no Capítulo 7: Equipamento deste livro, no *LIVRO DO MESTRE* ou solicite que o Mestre determine o preço de mercado de um objeto sem descrição nos livros básicos. Converta o preço de mercado para peças de prata (1 PO = 10 PP).

2. Encontre a CD adequada na tabela abaixo ou solicite que o Mestre determine uma dificuldade.

3. Gaste um terço do preço do objeto em matéria-prima.

4. Realize o teste de Ofícios pertinente; cada teste representa uma semana de trabalho.

Caso obtenha sucesso, multiplique o resultado pela CD original. Quando o resultado do teste, multiplicado pela CD, igualar ou superar o preço de mercado do item em peças de prata, o trabalho estará concluído. Caso o resultado seja igual ao dobro ou o triplo do valor do item em PP, o personagem concluiu a tarefa na metade ou em um terço do tempo original, respectivamente. Os múltiplos subseqüentes da CD (quádruplos, etc.) reduzem o tempo da mesma maneira. Quando o valor obtido é inferior ao preço do objeto, ele representa o progresso do artesão naquela semana. Anote o valor e realize um novo teste de Ofícios na semana subseqüente. A cada semana, o personagem completa uma parcela da fabricação, até alcançar o preço de mercado do item em peças de prata e concluir o trabalho.

Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o trabalho não progrediu naquela semana. Um fracasso com margem superior a 5 pontos significa que metade da matéria-prima foi perdida e precisa ser adquirida novamente.

Progresso Diário: O personagem pode realizar testes diários em vez de semanais. Nesse caso, o progresso (resultado do teste x CD) é calculado em peças de cobre no lugar de peças de prata (1 PC = 10 PP ou 100 PO).

Fabricando Obras-primas: O personagem é capaz de criar um item obra-prima – uma arma, armadura, escudo ou ferramenta que concede um bônus em sua utilização devido à qualidade excepcional do equipamento, sem relação com apimentamentos mágicos. Para criar um item obra-prima, o personagem deve fabricar os componentes superiores como objetos separados, além de criar o item normal. Os componentes superiores têm um custo próprio (300 PO para armas e 150 PO para armaduras e escudos) e CD 20 para o teste de Ofícios. Somente quando as duas partes (normal e superior) estiverem terminadas, o objeto estará concluído.

Observação: O custo da matéria-prima dos componentes superiores equivale a um terço do valor total, idêntico ao produto normal.

Reparando Itens: Normalmente, o personagem é capaz de consertar um item quebrado por meio de um teste de Ofícios com a mesma CD da fabricação do objeto. O custo do reparo equivale a um quinto do preço de mercado do item.

Na tabela a seguir, apresentamos a CD dos testes de Ofícios para a fabricação de itens e equipamentos comuns.

Item	Ofícios	CD
Ácido	Alquimia*	15
Fogo Alquímico, bastão de fumaça ou fósforo	Alquimia*	20
Antitoxina, bastão solar, bolsa de cola ou pedra trovão	Alquimia*	25

Armadura ou escudo bônus na CA	Armoraria	10+
Arco (longo ou curto)	Arquearia	12
Arco (longo ou curto) com bônus de Força	Arquearia	15
Arco composto (longo ou curto) (2x bônus suportado)	Arquearia	15
Besta	Armeiro	15
Armas simples: branca ou de arremesso	Armeiro	12
Armas comuns: branca ou de arremesso	Armeiro	12
Armas exóticas: branca ou de arremesso	Armeiro	18
Armadilha mecânica	Armadilharia	
	Variado ♦	
Item muito simples (colhes de madeira)	Varia	5
Item comum (pote de ferro)	Varia	10
Item de alta qualidade (sino)	Varia	15
Item complexo ou superior (fechadura)	Varia	20

* O personagem deve ser um conjurador para fabricar esses itens.

♦ O Capítulo 3 do *LIVRO DO MESTRE* apresenta as regras de construção de armadilhas.

Ação: Inaplicável. Os testes de Ofícios exigem um dia ou uma semana de trabalho (veja acima).

Novas Tentativas: Sim, mas sempre que o personagem fracassar com uma margem igual ou superior a 5 pontos, metade da matéria-prima será perdida e deverá ser adquirida novamente.

Especial: Um anão recebe +2 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados à objetos de pedra e metal, devido à eficiência natural da raça para trabalhos com esses materiais.

Um gnomo recebe +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (alquimia), devido ao excelente olfato da raça.

Aplicando um modificador de +10 na CD base, é possível criar um item mais rapidamente (à medida que o personagem multiplica a CD mais elevada pelo resultado no teste de Ofícios para determinar seu progresso). O aumento na CD deve ser efetuado antes de realizar o teste semanal ou diário.

Para fabricar um item com a perícia Ofícios (alquimia), o personagem deve ser um conjurador com acesso a equipamentos alquímicos. Caso esteja trabalhando em uma cidade, será possível adquirir os materiais necessários como parte do custo da matéria-prima da fabricação; no entanto, os equipamentos alquímicos são difíceis ou impossíveis de encontrar em alguns lugares. Comprar e manter um laboratório alquímico concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Ofícios (alquimia), uma vez que o artesão terá as ferramentas perfeitas para o trabalho. Contudo, isso não afeta o custo dos objetos fabricados com a perícia.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Ofícios, ele recebe +2 de bônus em testes de Avaliação relacionados aos objetos fabricados com aquela perícia.

OPERAR MECANISMO (INT; SOMENTE TREINADO)

Essa perícia é utilizada para desativar armadilhas, empurrar uma fechadura (seja na posição trancada ou aberta) ou sabotar a roda de uma carroça. O personagem é capaz de examinar um aparelho mecânico pequeno ou simples e desmontá-lo. Isso exige uma ferramenta do tipo adequado (um grampo, uma alavanca, uma serra, uma lima, etc.). Os testes de Operar Mecanismo desprovidos de um conjunto de instrumentos de ladrão sofrem -2 de penalidade de circunstância, mesmo se houver um instrumento simples disponível. O uso de um conjunto de instrumentos de ladrão (obra-prima) concede +2 de bônus de circunstância no teste.

Teste: O Mestre realiza o teste de Operar Mecanismo em segredo, portanto o jogador não saberá imediatamente se o personagem obteve sucesso ou fracassou. A CD varia conforme a complexidade do mecanismo. Operar (sabotar ou travar) um dispositivo simples tem CD 10; os mecanismos mais intrincados apresentam uma Classe de Dificuldade maior.

Caso obtenha sucesso, o personagem desarma ou manipula o mecanismo. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que é possível tentar novamente. Um fracasso com uma margem superior a 5 pontos significa que algo errado aconteceu. Se o mecanismo for uma armadilha, o personagem a disparou. Se ele estava tentando realizar algum tipo de sabotagem, achará que conseguiu, mas o dispositivo continuará funcionando normalmente.

O personagem também é capaz de sabotar mecanismos simples, como uma sela ou uma roda de carroça, para funcionarem durante algum tempo e empurrar ou cair mais tarde (geralmente, após 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Mecanismo	Tempo	CD*	Exemplo
Simples	1 rodada	10	Empurrar uma fechadura
Complicado	1d4 rodadas	15	Sabotar a roda de uma carroça

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Difícil	2d4 rodadas	20	Desativar uma armadilha, reativar uma armadilha
Difícilíssimo	2d4 rodadas	25	Desativar uma armadilha complexa, sabotar um instrumento mecânico complexo

* Se o personagem deseja não deixar rastros, adicione 5 à CD.

Ação: O tempo necessário para um teste de Operar Mecanismo depende da tarefa, conforme descrito acima. Manipular um mecanismo simples exige uma ação de rodada completa. Um mecanismo complexo e intrincado requer entre 1d4 e 2d4 rodadas.

Novas Tentativas: Varia. O personagem conseguiria tentar novamente se fracassasse por uma margem igual ou inferior a 4 pontos, mas deve perceber que não obteve sucesso.

Especial: Um personagem com o talento Dedos Lépidos recebe +2 de bônus nos testes de Operar Mecanismo.

Um ladino que obtenha sucesso com uma margem igual ou superior a 10 pontos para desativar uma armadilha será capaz de estudá-la, compreender seu funcionamento e superá-la (junto com seus companheiros), sem desarmá-la.

Restrições: Somente os ladinhos (e outros personagens com a habilidade de classe encontrar armadilhas) conseguem desativar armadilhas mágicas. Em geral, uma armadilha mágica tem CD 25 + nível da magia usada para criá-la. Por exemplo, desativar uma armadilha que tenha a magia *runas* explosivos tem CD 28, pois esta é uma magia de 3º nível.

As magias *armadilha de fogo*, *símbolo de proteção*, *símbolo e teletransporte* também criam armadilhas que os ladinhos conseguiriam desativar com um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo. No entanto, *crescer espinhos* e *pedras afiadas* geram armadilhas que um teste de Operar Mecanismo não afeta. Consulte a descrição de cada magia no Capítulo 11: Magias, para obter mais detalhes.

OUVIR (SAB)

Essa perícia é utilizada para escutar a aproximação de inimigos, perceber alguém se esgueirando na retaguarda do grupo ou ouvir a conversa alheia.

Teste: A Classe de Dificuldade do teste da perícia Ouvir é determinada conforme o volume do som ou então resistido pelo teste de Furtividade do oponente.

O Mestre pode realizar o teste de Ouvir em segredo. Assim, o jogador nunca conseguirá determinar se o personagem fracassou no teste ou não havia nada para escutar.

CD Som

-10	Uma batalha
0	Pessoas falando ♦
5	Uma pessoa de armadura média, andando devagar (3 metros/rodada), tentando ficar em silêncio
10	Uma pessoas sem armadura, andando devagar (4,5 metros/rodada), tentando ficar em silêncio
15	Um ladino de 1º nível usando Furtividade a 3 metros do ouvinte
15	Pessoas sussurrando ♦
19	Um gato espreitando
30	Uma coruja voando rasante sobre a presa

♦ Caso o personagem supere a CD por 10 pontos ou mais, ele perceberá o conteúdo do diálogo, supondo que compreenda o idioma.

Modificador Condição

+5	Através de uma porta
+15	Através de uma parede de pedra
-1	A cada 3 metros de distância
-5	Distraído

Quando um personagem ou criatura tenta ficar em silêncio, a CD indicada na tabela pode ser substituída pelo teste de Furtividade. Nesses casos, a CD indicada representa um resultado médio (ou próximo). Por exemplo, a CD 19 descrita na tabela para um gato espreitando significa que um gato comum teria +9 de bônus nos seus testes de Furtividade. Assumindo que ele obteve o valor médio (10 em 1d20), o resultado de seu teste de Furtividade seria 19.

Ação: Varia. Sempre que o personagem tiver a oportunidade de escutar alguma coisa como um ato reflexo (quando alguém tentar se aproximar furtivamente ou ele entrar em um novo ambiente, por exemplo) o teste de Ouvir não exige uma ação. Nos demais casos, identificar qualquer som que não foi percebido anteriormente exige uma ação de movimento.

Novas Tentativas: Sim. O personagem é capaz de realizar uma nova tentativa para ouvir algo que não tenha percebido anteriormente sem sofrer penalidades.

Especial: Quando vários personagens estão tentando ouvir a mesma coisa, o Mestre pode realizar um único teste de Ouvir e considerar o mesmo resultado para todos os envolvidos, aplicando os respectivos modificadores de perícia.

Uma criatura fascinada sofre -4 de penalidade nos testes de Ouvir realizados como atos reflexos.

Um personagem com o talento Prontidão recebe +2 de bônus nos testes de Ouvir.

Um ranger recebe um bônus nos testes de Ouvir contra seus inimigos prediletos.

Os elfos, gnomos e halflings recebem +2 de bônus racial nos testes de Ouvir, devido aos sentidos aguçados dessas raças.

Um meio-elfo recebe +1 de bônus racial nos testes de Ouvir. Sua audição é mais aguçada devido à sua herança élfica, embora seja inferior aos sentidos dos elfos.

Um personagem adormecido sofre -10 de penalidade nos testes de Ouvir. Um sucesso no teste despertará o personagem.

PRESTIDIGITAÇÃO (DES; SOMENTE TREINADO;

PENALIDADE DE ARMADURA)

O personagem é capaz de cortar ou furtar uma bolsa e guardá-la no corpo, esconder um objeto livre ou uma arma leve em sua roupa ou realizar alguns truques com itens menores que um chapéu ou uma fatia de pão.

Teste: Um teste de Prestidigitação (CD 10) permite que o personagem esconda um objeto do tamanho de uma moeda. Realizar pequenos truques, como fazer uma moeda desaparecer, também terá CD 10, a menos que o observador esteja determinado a descobrir onde o objeto foi parar. Quando estiver usando essa perícia sob observação atenta, o teste de Prestidigitação será resistido pelo teste de Observar do adversário. Um sucesso não impede que o personagem execute a ação, apenas que o truque seja descoberto.

O personagem é capaz de esconder pequenos objetos (incluindo armas leves, como uma machadinha, ou uma arma de arremesso fácil de ocultar, como um dardo, uma funda ou uma besta de mão) em suas roupas. Essa variante de Prestidigitação é resistida pelo teste de Procurar da criatura que revistar o personagem. Nesse caso, o oponente recebe +4 de bônus no teste de Procurar, uma vez que é mais fácil encontrar um objeto durante uma revista. É mais simples esconder uma adaga do que a maioria das armas leves; o personagem recebe +2 de bônus no teste de Prestidigitação para ocultar essa arma. Objetos extremamente pequenos, como uma moeda, um shuriken ou um anel, concedem +4 de bônus no teste de Prestidigitação para serem ocultados. As roupas pesadas ou largas (como um manto) concedem +2 de bônus nesses testes de Prestidigitação. Sacar uma arma escondida exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Se o personagem deseja furtar algo de uma criatura, ele precisa obter sucesso em um teste de Prestidigitação (CD 20). O alvo realiza um teste de Observar para perceber a tentativa, resistido pelo resultado do teste de Prestidigitação. Um oponente que obtenha sucesso nesse teste descobre o furto, não importa se o personagem retirou o objeto ou não.

É possível utilizar Prestidigitação para entreter uma audiência, similar à perícia Atuação. Nesse caso, o personagem “atua” misturando elementos de prestidigitação, malabarismo, etc.

CD Tarefa

10	Furtar um objeto do tamanho de uma moeda, fazer uma moeda desaparecer
20	Furtar um pequeno objeto de uma pessoa

Ação: Normalmente, os testes de Prestidigitação exigem uma ação padrão. No entanto, o personagem pode realizar um teste de Prestidigitação como uma ação simples, sofrendo -20 de penalidade.

Novas Tentativas: Sim. Caso a nova tentativa seja realizada contra o mesmo alvo (ou o personagem esteja sendo vigiado por uma criatura que percebeu a tentativa anterior), aumente a CD em 10 pontos.

Especial: Um personagem com o talento Mão Leve recebe +2 de bônus nos testes de Prestidigitação.

Sinergia: Caso um personagem tenha 5 graduações em Blefar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Prestidigitação.

Sem Treinamento: Um teste sem treinamento de Prestidigitação é simplesmente um teste de Destreza. Sem treinamento adequado, o personagem não consegue obter sucesso em nenhum teste de Prestidigitação com CD superior a 10, exceto para esconder objetos em seu corpo.

PROCURAR (INT)

O personagem é capaz de encontrar portas secretas, armadilhas simples, compartimentos escondidos e outros detalhes. Para enxergar qualquer coisa pouco aparente, como um ladino escondido, utilize a perícia Observar. A perícia Procurar é utilizada para distinguir pequenos detalhes ou irregularidades por meio de um esforço consciente.

Essa perícia não permite que o personagem encontre armadilhas complexas, a menos que seja um ladrão (consulte Restrições, a seguir).

Teste: Em geral, o personagem deve estar num raio de 3 metros do objeto ou superfície a ser investigada. A tabela a seguir determina os CDs das tarefas mais comuns relacionadas com a perícia Procurar.

Tarefa	CD
Investigar um baú cheio de lixo em busca de um item específico	10
Perceber uma porta secreta comum ou uma armadilha mundana	20
Encontrar uma armadilha mundana difícil (apenas ladrões) ♦	21 ou mais
Encontrar uma arma mágica (apenas ladrões) ♦	25 + nível da magia usada para criar a armadilha
Perceber uma porta secreta bem escondida	30
Encontrar pegadas	Varia*

♦ Os anões (mesmo que não sejam ladrões) podem realizar testes de Procurar para encontrar armadilhas construídas com pedras.

* Obter sucesso em um teste de Procurar permite encontrar uma pegada ou um sinal da passagem de uma criatura, mas não permite seguir o rastro indefinidamente. Consulte o talento Rastrear para obter as CDs apropriadas.

Ação: Investigar um quadrado com 1,5 m de lado ou um volume de 1,5 m exige uma ação de rodada completa.

Especial: Um elfo recebe +2 de bônus racial nos testes de Procurar e um meio-elfo recebe +1 de bônus racial. Um elfo (mas não um meio-elfo) que passar a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Um personagem com o talento Investigador recebe +2 de bônus nos testes de Procurar.

As magias *armadilha de fogo*, *símbolo de proteção*, *símbolo e teletransporte* criam armadilhas que os ladrões conseguiram encontrar com um teste bem-sucedido de Procurar e desativar com a perícia Operar Mecanismo. Identificar a localização da magia *armadilha* tem CD 23. No entanto, *crescer espinhos* e *pedras afiadas* geram armadilhas que podem ser encontradas com a perícia Procurar, mas nunca desativadas com um teste de Operar Mecanismo. Consulte a descrição de cada magia no Capítulo 11: Magias para obter os detalhes.

As magias de abjuração que estiverem ativas num raio de 3 metros entre si, durante 24 horas ou mais, geram flutuações de energia mágica parcialmente visíveis. Essas flutuações concedem +4 de bônus nos testes de Procurar para localizá-las.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Procurar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência para encontrar e seguir rastros.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia), ele recebe +2 de bônus nos testes de Procurar para encontrar portas secretas e compartimentos ocultos.

Restrição: Embora qualquer personagem consiga usar Procurar para encontrar armadilhas com CD 20 ou inferior, somente os ladrões podem usar essa perícia para localizar armadilhas com CD superior. Exceção: a magia *encontrar armadilhas* permite que um clérigo temporariamente utilize Procurar como um ladrão.

Os anões (mesmo que não sejam ladrões) podem realizar testes de Procurar para encontrar armadilhas difíceis (com CD superior a 20) construídas com pedras. Ele recebe +2 de bônus racial nesses testes de Procurar devido à habilidade racial ligação com pedras.

PROFISSÃO (SAB, SOMENTE TREINADO)

O personagem foi treinado em um tipo de prestação de serviços ou função profissional, como barqueiro, bibliotecário, boticário, caçador, carregador, carroceiro, cavaliço, cervejeiro, cocheiro, cozinheiro, curtidor, engenheiro tático, escriba,

estalajadeiro, fazendeiro, guia, herborista, lenhador, marinheiro, mineiro, moleiro, pastor, pescador, rancheiro, xilografista, etc.

Semelhante a Ofícios, Conhecimento e Atuação, a Profissão engloba uma série de perícias distintas. Por exemplo, um personagem seria capaz de adquirir a perícia Profissão (cozinheiro), mas suas graduações nessa variante não afetariam seus testes de Profissão (moleiro) ou Profissão (mineiro). É possível selecionar diversas variedades de Profissão, mas cada uma exige suas próprias graduações, adquiridas como uma perícia separada.

Enquanto a perícia Ofícios representa a habilidade de criar ou fabricar um item, a perícia Profissão indica a aptidão ou o treinamento para executar tarefas que exigem uma variedade mais abrangente de conhecimentos menos específicos. Em uma linguagem mais moderna, poderíamos definir uma ocupação no setor de serviços como uma Profissão e no setor industrial ou de manufatura como um Ofício.

Teste: O personagem é capaz de praticar a sua profissão e levar uma vida confortável, recebendo metade de seus resultados nos testes de Profissão em peças de ouro por semana, caso seja um trabalhador dedicado. Ele saberá usar as ferramentas de seu trabalho, realizar suas tarefas profissionais cotidianas, supervisionar ajudantes sem treinamento e lidar com problemas comuns. Por exemplo, um marinheiro conhecerá vários tipos de nós, saberá reparar velas e mastros e os truques de uma vigília no mar. O Mestre define as CDs para tarefas muito especializadas.

Ação: Inaplicável. Os testes de Profissão representam uma semana de trabalho.

Novas Tentativas: Varia. Um teste de Profissão para obter uma remuneração semanal não pode ser realizado novamente. O personagem deverá aceitar o salário que o resultado de seu teste forneceu naquela semana. É possível realizar outro teste na semana subsequente para determinar o rendimento do período. O teste de execução de qualquer tarefa relacionada com a profissão pode ser realizado novamente.

Sem Treinamento: Os empregados e ajudantes sem treinamento (personagens sem graduações na Profissão) recebem, em média, 1 peça de prata por dia.

SALTAR (FOR, PENALIDADE DE ARMADURA)

Essa perícia é utilizada para superar buracos, saltar cercas baixas ou alcançar os galhos inferiores de uma árvore.

Teste: A CD e a distância que o personagem consegue saltar variam conforme o tipo de ação pretendida (veja a seguir).

Cada teste de Saltar possui um modificador baseado no deslocamento do personagem. O teste de uma criatura com deslocamento de 9 metros (um ser humano sem armadura, por exemplo) não sofreria alterações. Cada múltiplo de 3 metros abaixo desse valor impõe -6 de penalidade no teste; cada múltiplo de 3 metros superior a 9 metros concede +4 de bônus. Por exemplo, um personagem que tenha 6 metros de deslocamento sofreria -6 de penalidade nos testes de Saltar. Por outro lado, um gigante com 15 metros de deslocamento receberia +8 de bônus.

Todas as Classes de Dificuldades relacionadas a seguir presumem que o personagem é capaz de correr antes de executar o salto; isso exige um deslocamento mínimo de 6 metros em linha reta. Se o personagem não puder correr antes de saltar, dobre a CD.

A distância percorrida no salto é considerada no deslocamento máximo do personagem naquela rodada. Por exemplo, Krusk tem um deslocamento de 12 metros; caso percorra 9 metros e salte um abismo de 3 metros, terá utilizado seu deslocamento total da rodada – e sua ação de movimento será concluída.

Caso o personagem tenha graduações em Saltar e obtenha sucesso no teste, ele sempre cairá em pé (nas situações adequadas). Nos testes sem treinamento, o personagem somente cairá em pé quando superar a CD com uma margem igual ou superior a 5 pontos; caso contrário, ficará caído no solo.

Salto em Distância: Representa um movimento extenso e horizontal, para superar um abismo ou um rio, por exemplo. No meio do salto, o personagem atinge uma altura vertical equivalente a um quarto da distância horizontal percorrida. As Classes de Dificuldade mais comuns são descritas na tabela a seguir. Cada 1,5 metro percorrido acrescenta 5 pontos à dificuldade (a CD base é zero).

esquivar no momento exato para evitar o dano. Se um aventureiro apenas estuda a armadilha quando ela disparar, recebe +4 de bônus de esquiva na CA contra a jogada de ataque do dispositivo, mas deve tentar superá-la em 10 rodadas ou menos.

Fossos: Em geral, desarmar ou ativar uma armadilha de fosso destrói o alçapão, tornando-o visível. Encher o poço com entulho ou construir uma ponte temporária envolve apenas trabalho manual e descarta a necessidade de Operar Mecanismo. É possível inutilizar as estacas no fundo de um fosso usando armas brancas – elas têm a dureza e os pontos de vida de adagas.

Armadilhas Mágicas: *Dissipar magia* sempre é a melhor escolha. Se o personagem obtiver sucesso no teste de conjurador (CD = nível do criador), neutralizará a armadilha durante 1d4 rodadas. No entanto, apenas a opção “dissipar um alvo” será eficaz; a versão de área não afetará a armadilha.

O Capítulo 3 do *LIVRO DO MESTRE* contém informações mais detalhadas sobre as armadilhas.

FORMAS ALTERNATIVAS DE SUPERAR UMA ARMADILHA

É possível neutralizar várias armadilhas sem a perícia Operar Mecanismo.

Armadilhas de Ataque à Distância: Logo após descobrir a localização da armadilha, a estratégia mais óbvia para desativá-la é esmagar o mecanismo – supondo que exista uma forma para executar essa tarefa. Por outro lado, é possível tapar os buracos que disparam os projéteis. Esta opção oferece cobertura total aos personagens em relação à armadilha e também a impede de disparar, a menos que sua munição cause dano suficiente para atravessar as proteções.

Armadilhas de Ataque Corporal: É possível evitar esses mecanismos destruindo ou bloqueando as armas, conforme descrito acima. Por outro lado, caso os personagens observem a armadilha e seu gatilho, talvez consigam se

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Caso obtenha sucesso, o personagem cairá em pé no local desejado. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 5 indica que ele não percorreu a distância necessária, mas pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 15) para se agarrar na beirada do seu destino (quando aplicável). Nessa situação, o personagem ficará pendurado no abismo ou buraco e deve obter sucesso em um teste de Escalar (CD 15) para subir, o processo exige uma ação de movimento.

Salto em Distância	CD*
1,5 metro	5
3 metros	10
4,5 metros	15
6 metros	20
7,5 metros	25
9 metros	30
10,5 metros	35
12 metros	40

*Exige uma corrida de 6 metros, no mínimo. Caso contrário, a CD será dobrada.

Salto em Altura: Representa um movimento vertical, realizado para alcançar uma plataforma elevada ou agarrar o galho de uma árvore, por exemplo. A CD para um salto em altura equivale a 4 pontos a cada múltiplo de 30 cm. Alcançar um beiral a 90 cm de altura teria CD 12.

Se o personagem estiver saltando para agarrar qualquer coisa, um sucesso no teste indica que ele conseguiu superar a altura desejada. Caso queira se pendurar e erguer o próprio corpo, ele deve utilizar uma ação de movimento e obter sucesso em um teste de Escalar (CD 15). Um fracasso no teste de Saltar significa que o personagem não alcançou a altura necessária e caiu em pé na localização original. Similar ao salto em distância, essa manobra exige um deslocamento mínimo de 6 metros; caso não seja possível, dobre a CD.

Distância do Salto em Altura*	CD ♦
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,2 m	16
1,5 m	20
1,8 m	24
2,1 m	28
2,4 m	32

* Não inclui o alcance vertical; veja a seguir.

♦ Exige uma corrida de 6 metros, no mínimo. Caso contrário, a CD será dobrada.

Obviamente, a dificuldade para alcançar uma determinada altura varia conforme o tamanho da criatura. O alcance vertical máximo (a altura alcançada sem um salto) de uma criatura padrão encontra-se relacionado na tabela a seguir, por ordem de categorias de tamanho. Um ser humano padrão, que é uma criatura Média, alcançaria 2,4 metros sem saltar. As criaturas quadrúpedes (como os cavalos) não possuem o mesmo alcance vertical dos bipedes; reduza a categoria de tamanho dessas criaturas em um nível.

Tamanho da Criatura	Alcance Vertical
Colossal	38,50 m
Imensa	19,20 m
Enorme	9,60 m
Grande	4,80 m
Média	2,40 m
Pequena	1,20 m
Miúda	30 cm
Diminuta	30 cm
Minúscula	15 cm

Subir: O personagem é capaz de subir em um objeto da mesma altura de sua cintura, como uma mesa ou uma rocha pequena, com um teste de Saltar (CD 10). Essa manobra exige um movimento de 3 metros; logo, um personagem com 9 metros de deslocamento conseguiria percorrer 6 metros e ainda subir em uma bancada. O personagem não precisa correr antes de realizar este salto, portanto a CD não será duplicada.

Descer: Caso o personagem salte intencionalmente de um local elevado, o dano causado pela queda será reduzido. Descer de uma plataforma ou árvore (por exemplo) teria CD 15. Não é preciso correr antes de realizar este salto, portanto a CD não será duplicada.

Se o personagem obtiver sucesso no teste, reduza a queda em 3 metros para calcular o dano sofrido. Dessa forma, um personagem que escolha descer de uma

altura de 3 metros não sofreria dano. Quando saltar de uma plataforma de 6 metros de altura, ele sofrerá o dano equivalente a uma queda de 3 metros.

Ação: Inaplicável. Um salto é considerado parte do deslocamento, portanto o teste de Saltar está incluso na ação de movimento regular. Se o personagem percorrer seu deslocamento total e depois saltar, sua ação subsequente (na mesma rodada ou, se necessário, na próxima) deve ser uma ação de movimento para completar o salto.

Especial: Os efeitos que aumentam o deslocamento do personagem também afetam a distância máxima dos testes de Saltar modificados com base no deslocamento.

Um personagem com o talento Corrida recebe +4 de bônus nos testes de Saltar realizados depois de uma corrida.

Um personagem com o talento Acrobático recebe +2 de bônus nos testes de Saltar.

Um halfling recebe +2 de bônus racial nos testes de Saltar devido à agilidade e estabilidade da raça.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Acrobacia, ele recebe +2 de bônus nos testes de Saltar.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Saltar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Acrobacia.

SENTIR MOTIVAÇÃO (SAB)

Essa perícia é utilizada para descobrir se alguém está blefando, discernir mensagens ocultas em diálogos ou perceber se uma criatura está sendo influenciada por encantamentos. Essa perícia representa a sensibilidade do personagem para a linguagem corporal, hábitos de fala e maneirismos das pessoas.

Teste: Um teste bem-sucedido de Sentir Motivação assegura que o personagem percebe um blefe (veja a perícia Blefar). Também é possível utilizar essa perícia para determinar quando existe “alguma coisa estranha no ar” (isso é, há algo errado acontecendo) ou analisar a confiabilidade de uma pessoa. O Mestre pode realizar os testes de Sentir Motivação em segredo, portanto o jogador não conseguirá determinar se o personagem obteve sucesso ou fracassou.

Tarefa	CD
Impressão	20
Perceber encantamentos	25 ou 15
Discernir mensagem secreta	Varia

Impressão: Essa utilização da perícia permite analisar intuitivamente uma situação ou interação social. O personagem é capaz de notar que algo está errado observando o comportamento alheio – quando estiver diante de um impostor, por exemplo. Por outro lado, ele conseguiria determinar se uma pessoa é confiável.

Perceber Encantamentos: O personagem é capaz de distinguir se o comportamento de uma criatura está sendo influenciado por um efeito de encantamento (via de regra, um efeito de ação mental), como *enfeitiçar pessoas*, mesmo que o alvo não tenha consciência da influência. Em geral, a CD será 25; no entanto, se a criatura estiver dominada (veja *dominar pessoas* no Capítulo 11: Magias), a CD será reduzida para 15 em função das atividades limitadas da vítima.

Discernir Mensagem Secreta: O personagem é capaz de utilizar Sentir Motivação para detectar uma mensagem oculta, transmitida por meio da perícia Blefar. Nesse caso, o teste de Sentir Motivação é resistido pelo teste de Blefar do personagem responsável pela transmissão. O ouvinte sofre -2 de penalidade no teste para cada informação específica da mensagem que desconhecer. Por exemplo, se estiver escondido e ouvindo dois indivíduos planejarem o assassinato de um diplomata estrangeiro, ele sofre -2 de penalidade no teste de Sentir Motivação caso não saiba da existência do diplomata. Um sucesso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos revela que existe algo oculto em uma comunicação, mas não decifra qualquer informação específica. Um sucesso com margem igual ou superior a 5 pontos permite interceptar e compreender a mensagem oculta. Um fracasso com margem de 4 pontos ou menos não revela a mensagem codificada. Um fracasso com margem superior a 5 pontos fornece informações errôneas ou falsas.

Ação: Geralmente, obter informações com a perícia Sentir Motivação exige 1 minuto; o personagem também poderia gastar uma tarde inteira analisando o comportamento das pessoas ao seu redor.

Novas Tentativas: Não, embora seja possível realizar um teste de Sentir Motivação para resistir a qualquer teste de Blefar que vise o personagem.

Especial: Um ranger recebe um bônus nos testes de Sentir Motivação contra seus inimigos prediletos.

Um personagem com o talento Negociador recebe +2 de bônus nos testes de Sentir Motivação.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Sentir Motivação, ele recebe +2 de bônus nos testes de Diplomacia.

SOBREVIVÊNCIA (SAB)

Essa perícia é utilizada para seguir rastros, caçar animais selvagens, guiar um bando em segurança através de regiões gélidas, identificar os sinais típicos dos territórios dos ursos-coruja, prever o clima ou evitar área maledicida e outros perigos naturais.

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

Teste: O personagem é capaz de manter um grupo em segurança e alimentado em regiões selvagens. A tabela a seguir apresenta as Classes de Dificuldade de várias tarefas que exigem um teste de Sobrevivência.

O personagem não é capaz de seguir rastros difíceis com essa perícia, a menos que seja um ranger ou possua o talento Rastrear (veja Restrição, a seguir).

Ação: Varia. Um único teste de Sobrevivência pode representar uma atividade que exige horas ou um dia inteiro. Um teste de Sobrevivência para encontrar rastros requer uma ação de rodada completa, no mínimo, mas exigirá mais tempo de acordo com a situação, a critério do Mestre.

Novas Tentativas: Varia. Para sobreviver na natureza ou adquirir o bônus no teste de resistência de Fortitude (descrito na tabela acima), o personagem realiza um teste de Sobrevivência a cada 24 horas e o resultado continua válido até o próximo dia. Para não se perder ou evitar perigos naturais, o personagem realiza um teste de Sobrevivência sempre que a situação exigir, mas não são permitidas novas tentativas. Para encontrar rastros, é possível realizar novamente um teste fracassado depois de uma hora (em terreno aberto) ou 10 minutos (em ambientes fechados) de busca.

CD	Tarefa
10	Sobreviver na natureza. Percorrer metade de seu deslocamento enquanto caça ou procura água e alimento para si (dispensa os suprimentos de comida e água). O personagem é capaz de obter alimento e água para uma criatura adicional a cada 2 pontos que o resultado do teste de Sobrevivência superar a CD básica.
15	+2 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra condições climáticas severas enquanto percorre metade de seu deslocamento, ou +4 se estiver parado. O personagem é capaz de conceder esse bônus para uma criatura adicional a cada 1 ponto que o resultado do teste de Sobrevivência superar a CD básica.
15	Não se perder ou evitar perigos naturais, como areia movediça.
15	Prever o clima com 24 horas de antecedência. Adicione um dia à previsão a cada 5 pontos que o resultado do teste de Sobrevivência superar a CD básica.

Variável Seguir rastros (consulte o talento Rastrear).

Restrição: Embora qualquer personagem consiga usar Sobrevivência para encontrar pegadas (independente da CD) ou seguir rastros com CD 10 ou inferior, somente um ranger (ou um personagem com o talento Rastrear) seria capaz de utilizar Sobrevivência para seguir rastros com CDs mais elevadas.

Especial: Um personagem com 5 graduações em Sobrevivência pode determinar automaticamente o Norte a partir de sua localização atual.

Um ranger recebe um bônus nos testes de Sobrevivência contra seus inimigos prediletos.

Um personagem com o talento Auto-Suficiente recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Sobrevivência, ele recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza).

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (masmorras), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência no subterrâneo.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (natureza), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência em ambientes naturais da superfície (aquático, deserto, floresta, colinas, pântanos, montanhas ou planícies).

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (geografia), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência relacionados a viagens terrestres e para evitar perigos naturais.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Conhecimento (planos), ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência quando não estiver no Plano Material.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Procurar, ele recebe +2 de bônus nos testes de Sobrevivência para encontrar e seguir rastros.

USAR CORDAS (DES)

Essa perícia é utilizada para dar nós firmes, desfazer nós difíceis e amarrar prisioneiros com cordas.

Teste: A maioria das tarefas relacionadas com cordas são relativamente simples. As Classes de Dificuldade mais comuns são apresentadas na tabela a seguir.

CD	Tarefa
10	Dar um nó firme
10 ♦	Prender um arpéu
15	Dar um nó especial, capaz de deslizar, soltar-se lentamente ou se desfazer com um tranco
15	Amarrar uma corda no próprio corpo usando uma única mão
15	Entrelaçar duas cordas

Variável Amarrar uma criatura

♦ Some 2 a CD para cada 3 m de arremesso do arpéu; veja a seguir.

Prender um Arpéu: Arremessar e prender um arpéu exige um teste de Usar Cordas (CD 10 +2 para cada 3 metros de distância do alvo, limitado a CD 20 para 15 metros). Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 4 pontos indica que o gancho não se fixou e caiu, mas permite uma nova tentativa. Um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 pontos significa que o arpéu parece firme, mas se soltará depois de suportar qualquer peso durante 1d4 rodadas. O Mestre pode realizar o teste em segredo, portanto o jogador não conseguirá determinar se o personagem obteve sucesso ou fracassou.

Amarrar um Personagem: Quando um personagem amarrar uma criatura usando uma corda, o teste de Usar Cordas será resistido pelo teste de Arte da Fuga do alvo. Como é mais fácil amarrar alguém do que escapar das amarras, o personagem recebe +10 de bônus em seu teste. Não é necessário realizar o teste caso o prisioneiro não queira escapar.

Ação: Varia. Arremessar um arpéu exige uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Dar um nó, dar um nó especial ou amarrar uma corda no próprio corpo exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Entrelaçar duas cordas requer 5 minutos. Amarrar um personagem demora 1 minuto.

Especial: Uma corda de seda concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Usar Cordas. Se o personagem conjurar a magia *animar corda*, ele recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Usar Cordas para utilizar aquele equipamento. Esses bônus se acumulam.

Um personagem com o talento Mão Leve recebe +2 de bônus nos testes de Usar Cordas.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Usar Cordas, ele recebe +2 de bônus nos testes de Escalar usando uma corda (simples, com nós ou paralela a um muro).

Caso o personagem tenha 5 graduações em Usar Cordas, ele recebe +2 de bônus nos testes de Arte da Fuga para escapar de amarras com cordas.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Arte da Fuga, ele recebe +2 de bônus nos testes de Usar Cordas para amarrar um prisioneiro.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO (CAR; SOMENTE TREINADO)

Essa perícia é utilizada para ativar instrumentos mágicos, incluindo pergaminhos e varinhas, impossíveis de acionar pela classe do personagem de outra forma.

Teste: O personagem consegue utilizar essa perícia para decifrar uma magia ou acionar um item mágico. Usar Instrumento Mágico permite que o personagem ative dispositivos encantados como se possuísse a característica Magias, as habilidades de outras classes, os aspectos de uma raça ou uma tendência diferente.

O personagem realiza um teste de Usar Instrumento Mágico sempre que acionar um dispositivo mágico, como uma varinha. Caso seja necessário simular uma tendência ou qualquer outra característica de forma contínua (um personagem Neutro e Bom, que deseja simular a tendência Neutro e Mal para evitar o dano do livro *da escuridão perversa*, por exemplo), o teste de Usar Instrumento Mágico pertinente deve ser realizado uma vez a cada hora.

O personagem determina conscientemente o pré-requisito que tentará simular. Ou seja, ele precisa conhecer as características necessárias para imitá-las e ativar um objeto com um teste de Usar Instrumento Mágico. As Classes de Dificuldade das tarefas mais comuns relacionadas com a perícia são apresentadas na tabela a seguir.

Tarefa	CD
Ativar às cegas	25
Decifrar uma magia escrita	25 + nível da magia
Usar um pergaminho	20 + nível da magia
Usar uma varinha	20
Simular uma habilidade de classe	20
Simular um valor de habilidade	Veja texto
Simular uma raça	25
Simular uma tendência	30

Ativar às Cegas: Alguns itens mágicos são acionados com palavras de comando, pensamentos ou ações especiais. O personagem é capaz de ativar esses objetos como se fosse necessário a palavra, ação ou pensamento adequado, mesmo que não o faça e sem identificar o gatilho pertinente. Ele deve realizar alguma atividade equivalente para realizar o teste. Ou seja, ele precisa falar, erguer ou apontar o item, ou tentar acioná-lo de outra forma. O personagem recebe +2 de bônus no teste de Usar Instrumento Mágico caso já tenha acionado o objeto anteriormente.

Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 9 pontos significa que o dispositivo não foi acionado. Um fracasso com uma margem igual ou superior a 10 pontos indica um “fiasco” – um acidente libera a energia mágica sem controle e não executa a tarefa que o personagem desejava. O Mestre determina o resultado do fiasco, que é similar aos acidentes com pergaminhos. As consequências mais comuns incluem um efeito direcionado a outro alvo ou uma explosão de energia mágica descontrolada que causa 2d6 pontos de dano ao personagem. Durante a ativação de

CAPÍTULO 4: PERÍCIAS

um pergaminho mágico, um personagem azarado poderia sofrer dois desastres: um fiasco proveniente da ativação às cegas e um acidente relacionado com a conjuração de uma magia superior ao seu nível de classe (consulte o *LIVRO DO MESTRE*).

Decifrar uma Inscrição Mágica: Similar a decifrar uma magia escrita com a perícia Identificar Magia, mas a CD será 5 pontos mais elevada (CD 25 + nível da magia). Decifrar uma inscrição mágica exige 1 minuto de concentração.

Simular um Valor de Habilidade: Para conjurar uma magia a partir de um pergaminho, é necessário possuir um valor elevado na habilidade chave apropriada (Inteligência para magos, Sabedoria para clérigos e Carisma para feiticeiros e bardos). O valor efetivo de habilidade do personagem (adequada à classe que será simulada para conjurar a magia a partir de um pergaminho) equivale ao resultado do teste de Usar Instrumento Mágico, menos 15. Quando o personagem tiver um valor elevado o suficiente na habilidade necessária, não precisa realizar o teste.

Simular uma Tendência: Alguns itens mágicos geram efeitos nocivos ou benéficos conforme a tendência do usuário.

Essa variante de Usar Instrumento Mágico permite que o personagem utilize esses objetos simulando qualquer tendência desejada. Por exemplo, o *livro da escuridão perversa* causa dano aos personagens Neutros ou Bons que o carregarem. Caso obtenha sucesso em um teste de Usar Instrumento Mágico, Lidda conseguiria simular a tendência Caótico e Mau, e seria capaz de tocar o *livro da escuridão perversa* em segurança. Apenas uma tendência pode ser simulada ao mesmo tempo.

Simular uma Característica de Classe: Algumas vezes, é necessário usar uma característica de classe para acionar um item mágico. Nesse caso, o nível efetivo do personagem na classe simulada equivale ao resultado do teste de Usar Instrumento Mágico, menos 20. Por exemplo, Lidda encontra um cálice mágico que transforma água normal em água benta quando um clérigo ou um paladino experiente canaliza energia positiva para ele, através da habilidade de classe expulsar mortos-vivos. A ladina tentará acionar o cálice simulando essa característica dos clérigos. O nível efetivo de clérigo de Lidda equivale ao seu resultado no teste de Usar Instrumento Mágico, menos 20. Como um clérigo de 1º nível seria capaz de expulsar mortos-vivos, ela precisa obter um resultado 21 ou superior para ativar o objeto.

Entretanto, essa variante da perícia não permite que o personagem utilize de fato uma característica de outra classe. Ela somente imita essas habilidades para acionar o item mágico.

Algumas classes incluem somente personagens com tendências específicas. Para imitar uma característica dessas classes, é necessário pertencer à tendência adequada ou simulá-la com outro teste de Usar Instrumento Mágico (descrito acima).

Simular uma Raça: Alguns itens mágicos funcionam somente (ou melhor) com os integrantes de certas raças. Essa variante de Usar Instrumento Mágico permite que o personagem utilize esses objetos simulando os aspectos da raça desejada. Por exemplo, Lidda, uma halfling, seria capaz de empunhar um martelo *arremesador dos anões* (veja o *LIVRO DO MESTRE*) como se fosse uma anã. Caso fracasse no teste, a arma funcionará como faria normalmente para um halfling; se obtiver sucesso, as habilidades da arma específicas para os anões serão ativadas. Apenas uma raça pode ser simulada ao mesmo tempo.

Usar um Pergaminho: Se o personagem deseja conjurar uma magia a partir de um pergaminho, ele precisa decifrá-lo antes. Normalmente, para conjurar um efeito de um pergaminho, a magia em questão deve constar da lista de magias da classe do usuário. Essa variante de Usar Instrumento Mágico permite ativar a inscrição como se a magia existisse na lista de magias da classe. A CD equivale a 20 + nível

de conjurador do efeito armazenado. Por exemplo, para conjurar teia (uma magia de 2º nível de mago), o personagem deveria obter um resultado 23 no teste de Usar Instrumento Mágico, uma vez que o nível de conjurador mínimo da magia teia é mago 3. Consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter mais informações sobre pergaminhos. Além disso, conjurar um efeito de um pergaminho requer um valor mínimo da habilidade apropriada (10 + nível da magia). Caso também seja necessário atender a esse pré-requisito, o usuário deverá simulá-lo com outro teste de Usar Instrumento Mágico (veja acima).

Essa variante da perícia também se aplica aos outros dispositivos de complemento de magia. Consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter mais detalhes sobre esses itens mágicos.

Usar uma Varinha: Normalmente, para acionar uma varinha, a magia em questão deve constar da lista de magias da classe do usuário. Essa variante de Usar Instrumento Mágico permite ativar o dispositivo como se a magia existisse na lista de magias da classe do personagem.

Essa variante da perícia também se aplica aos outros dispositivos de gatilho de magia, como os cajados. Consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter mais detalhes sobre esses itens mágicos.

Ação: Não. O teste de Usar Instrumento Mágico é considerado parte da ação necessária (se houver) para ativar o dispositivo; consulte Ativar um Item Mágico, e o *LIVRO DO MESTRE* para obter detalhes sobre os métodos de acionamento mais comuns dos itens mágicos.

Novas Tentativas: Sim. Caso o resultado do teste seja 1, a ativação do dispositivo fracassa e não poderá ser realizada novamente durante 24 horas.

Especial: É impossível escolher 10 nessa perícia.

Não é possível receber auxílio em um teste de Usar Instrumento Mágico. Apenas o usuário do dispositivo é capaz de realizar o teste.

Um personagem com o talento Aptidão Mágica recebe +2 de bônus nos testes de Usar Instrumento Mágico.

Sinergia: Caso o personagem tenha 5 graduações em Identificar Magia, ele recebe +2 de bônus nos testes de Usar Instrumento Mágico relacionados a pergaminhos.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Decifrar Escrita, ele recebe +2 de bônus nos testes de Usar Instrumento Mágico relacionados a pergaminhos.

Caso o personagem tenha 5 graduações em Usar Instrumento Mágico, ele recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia realizados para decifrar magias em pergaminhos.



Lidda descobre que usar um instrumento mágico pode ser arriscado.

TALENTOS

CAPÍTULO CINCO



FIG. 8

Talento é uma característica especial que concede uma nova capacidade ao seu personagem ou aprimora uma habilidade que ele já possui. Por exemplo, Lidda (uma ladina halfling) decide começar desde o 1º nível com o talento Iniciativa Aprimorada. Ele concederá +4 de bônus nos seus testes de Iniciativa. No 3º nível (consulte a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível), ela recebe um novo talento e escolhe Esquiva. Este talento permitirá que Lidda evite os ataques de um determinado oponente, aumentando sua Classe de Armadura contra ele.

Ao contrário das perícias, os talentos não têm graduações. O personagem possui o talento ou não.

ADQUIRINDO TALENTOS

Diferente das perícias, não existem pontos para comprar os talentos. O jogador simplesmente escolhe os talentos que deseja para o seu personagem. Cada personagem adquire um talento quando é criado. Quando atinge o 3º nível, e a cada três níveis subsequentes – 6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível – ele recebe um novo talento (consulte a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível). Os personagens recebem seus talentos de acordo com o seu nível de personagem, não seu nível de classe individual.

Além disso, os membros de algumas classes recebem talentos adicionais, de acordo com as características da classe. Estes talentos devem ser escolhidos em listas especiais; para obter detalhes, consulte Talentos Adicionais para Guerreiros, adiante, e as descrições de cada classe, no Capítulo 3.

Um personagem humano recebe um talento adicional no 1º nível, escolhido pelo jogador entre aqueles disponíveis para o seu personagem.

PRÉ-REQUISITOS

Alguns talentos têm pré-requisitos. O personagem deve possuir o valor de habilidade, característica de classe, talento, perícia, bônus base de ataque ou qualquer outra exigência indicada para selecionar e usar esses talentos. Nada impede que o personagem escolha o talento no mesmo nível em que atende ao pré-requisito. Por exemplo, no 3º nível, Krusk, o bárbaro meio-orc, poderia gastar 1 ponto de perícia para comprar uma graduação em Cavalar (sua primeira graduação) e, ao mesmo tempo, escolher o talento Combate Montado.

Caso não atenda aos pré-requisitos necessários, o personagem se tornará incapaz de usar um talento. Por exemplo, quando o valor de Força de uma vítima do *raio*

de enfraquecimento cair para 13 ou menos, ele não conseguirá usar o talento Ataque Poderoso, até que seja capaz de atender novamente ao pré-requisito.

TIPOS DE TALENTOS

A maioria dos talentos pertence à categoria Geral. Nenhuma regra especial se aplica a este grupo. Existem talentos de criação de itens, que permitem aos conjuradores criarem itens mágicos de diversos tipos. Os talentos metamágicos permitem que os conjuradores preparem e lancem magias com efeitos aprimorados, embora estas magias sejam conjuradas como se pertencessem a um nível mais elevado.

TALENTOS ADICIONAIS PARA GUERREIROS

Os guerreiros recebem talentos adicionais, que devem ser escolhidos a partir da lista apresentada na Tabela 5-1. Qualquer talento relacionado nesta lista é considerado um talento adicional para os membros da classe. Isso não significa que os personagens de outras classes não possam selecionar essas características – eles somente precisam atender aos

TALENTOS DE CRIAÇÃO DE ITENS

Os conjuradores são capazes de usar seus poderes para criar itens mágicos duradouros. No entanto, isso consome muita energia. O personagem deve colocar pane de si em todos os objetos que encanta.

Um talento de criação de item permite que o personagem fabrique itens mágicos de um tipo específico. A despeito da variedade de objetos criados, todos os talentos de criação compartilham algumas características.

Custo de XP: Indica o poder e a energia que o personagem gasta durante a criação de um item mágico. O custo de XP equivale a 1/25 do valor do item em peças de ouro (consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter o valor exato). É impossível gastar uma quantidade de XP que obrigue o criador a retroceder um nível; no entanto, quando adquirir os pontos de experiência necessários para alcançar um novo nível, ele poderá destinar estes pontos imediatamente para a criação do item em troca de avançar um nível normalmente.

Custo de Matéria Prima: A criação de itens mágicos exige componentes caros, que geralmente são consumidos no processo. O custo destes materiais equivale à metade do valor do item em peças de ouro.

Exemplo: Quando atinge o 12º nível, a maga Mialee escolhe o talento Forjar Anel e deseja criar um *anel de deflexão +3*. Este anel custa 18.000 PO, portanto ele consumirá 720 XP e 9.000 PO para ser forjado pela maga.

CAPÍTULO 5: TALENTOS

Usar um talento de criação de item também exige acesso a um laboratório ou oficina mágica, instrumentos especiais e similares. Geralmente, o personagem tem acesso a todo o material necessário, exceto sob circunstâncias incomuns (como se estiver viajando, longe de sua casa).

Tempo: O tempo necessário para criar um item mágico varia conforme o talento e o custo do objeto. Qualquer processo de criação exige um dia, no mínimo.

Custo do Item: Os talentos Preparar Poção, Criar Varinha e Escrever Pergaminho criam itens que reproduzem diretamente os efeitos de uma magia, cujo poder depende do nível do conjurador. Os efeitos destes objetos encantados são idênticos às magias conjuradas por um personagem do mesmo nível do criador. Por exemplo, uma *varinha de bola de fogo* de 8º nível dispara bolas de fogo que causam 8d6 pontos de dano com alcance de 216 metros. O preço destes itens (assim como seu custo em XP e da matéria prima) também depende do nível do conjurador – que pode ser igual ou inferior ao nível do criador. Entretanto, nenhum objeto encantado pode ter um nível menor que o mínimo necessário para lançar aquela magia; logo, é impossível criar uma *varinha de bola de fogo* de 2º nível, pois esta é uma magia de 3º nível. Nos dois casos, para encontrar o preço final, multiplique o nível de conjurador do item pelo nível da magia, então multiplique o resultado pelo valor pertinente, da seguinte forma:

Pergaminhos: Preço base = nível da magia x nível de conjurador do item x 25 PO.

Poções: Preço base = nível da magia x nível de conjurador do item x 50 PO.

Varinhas: Preço base = nível da magia x nível do item x 750 PO.

As magias de nível 0 são consideradas como ½ nível para esse cálculo. Em favor da simplicidade, o nível de conjurador do item é apresentado como *nível do item* em todas as outras regras.

Custos Adicionais: Qualquer poção, pergaminho ou varinha que contenha magias com componentes materiais de valor elevado ou custo de XP adicional também possuem estes valores somados ao preço final. Para as poções e pergaminhos, o criador deve gastar o componente material ou pagar o custo de XP durante a criação do item. Para as varinhas, ele deverá pagar 50 vezes os custos de materiais e XP.

Alguns itens mágicos têm custos adicionais de componentes materiais ou XP, conforme indicado em suas descrições. Por exemplo, um *anel de três desejos* custa 15.000 XP além do custo normal (a mesma quantidade de XP necessária para conjurar a magia *desejo* três vezes).

TALENTOS METAMÁGICOS

Conforme o conhecimento mágico de um personagem aumenta, ele aprenderá a conjurar suas magias usando métodos ligeiramente diferentes das suas formas originais, não importa se foram inventadas ou aprendidas. Um mago poderia conjurar um efeito sem pronunciar as palavras mágicas, um clérigo poderia obter um efeito maior ou conjurar qualquer magia com um único pensamento. Preparar e lançar estas magias é mais difícil que o normal, mas certamente é possível graças aos talentos metamágicos.

Por exemplo, no 3º nível, a maga Mialee escolhe o talento Magia Silenciosa, que lhe permite conjurar magias sem pronunciar seus componentes verbais. Entretanto, para fazê-lo ela deverá preparar a magia como um efeito de um nível superior ao normal. Dessa forma, caso prepare *enfeitiçar pessoas* como magia silenciosa, esta ocupará o lugar de uma magia de 2º nível. Mesmo assim, ela ainda continua sendo uma magia de 1º nível, portanto a CD do teste de resistência de Vontade não aumenta. Mialee não é capaz de preparar uma magia de 2º nível usando esse talento, uma vez que seria obrigada a prepará-la como um efeito de 3º nível e ela não terá acesso a estas magias até alcançar o 5º nível de mago.

Magos e Conjuradores Divinos: Os magos e conjuradores divinos (clérigos, druidas, paladinos e rangers) devem preparar suas magias com antecedência. Durante a preparação, o personagem escolhe quais magias deseja preparar usando talentos metamágicos – estas ocuparão o lugar de magias de nível mais elevado.

Feiticeiros e Bards: Esses personagens escolhem suas magias rio momento da conjuração. É possível lançar a magia normalmente ou usar qualquer talento metamágico para alterá-las. Semelhante aos demais conjuradores, a magia alterada ocupa o lugar de uma magia de nível mais elevado. Como os bards e feiticeiros não preparam as magias que têm efeitos metamágicos com antecedência, é necessário fazê-lo no momento da conjuração. Dessa forma, esses personagens gastam mais tempo para lançar um efeito metamágico (uma magia alterada por um talento metamágico) do que um efeito padrão. Para esses personagens, caso o tempo de execução da magia seja 1 ação, a variante metamágica exigirá uma rodada completa (não confunda com o tempo de execução de uma ação, descrito sob *Conjurar uma Magia*). As magias com tempo de execução maior exigem uma ação de rodada completa adicional para serem conjuradas.

Conversão Espontânea e Talentos Metamágicos: Os clérigos, que convertem espontaneamente suas magias em efeitos de *curar* ou *infilar ferimentos*, também conseguem fazê-lo aplicando os talentos metamágicos. Por exemplo, um clérigo de 11º nível poderia renunciar a uma magia de 6º nível, preparada anteriormente, para

lançar *curar ferimentos críticos* alterada. Esse processo também exigirá mais tempo. Converter um efeito metamágico de 1 ação requer uma ação de rodada completa. As magias com tempo de execução maior exigem uma ação de rodada completa adicional para serem conjuradas.

Efeitos dos Talentos Metamágicos: Para todos os propósitos, uma magia metamágica conserva seu nível original, mesmo sendo preparada e/ou conjurada como um efeito de nível mais elevado. As dificuldades dos testes de resistência não variam (exceto quando a descrição do talento especificar o contrário). As alterações fornecidas pelos talentos metamágicos somente se aplicam às magias lançadas diretamente pelo usuário do talento. É impossível utilizar um talento metamágico para modificar as magias que já estejam armazenadas em pergaminhos, varinhas e outros instrumentos.

Os talentos metamágicos que eliminam os componentes de uma magia (como Magia Silenciosa e Magia Sem Gestos) não neutralizam o ataque de oportunidade provocado pela conjuração de uma magia dentro de uma área ameaçada. Todavia, conjurar um efeito alterado pelo talento *Acelerar Magia* não provoca ataques de oportunidade.

Nem todas as magias podem ser preparadas com talentos metamágicos. Leia as descrições para verificar quais magias não são afetadas pelo talento.

Diversos Talentos Metamágicos Sobre a Mesma Magia: Um personagem conseguiria aplicar vários talentos metamágicos sobre a mesma magia, mas as alterações em função do nível seriam cumulativas. Por exemplo, uma versão silenciosa e sem gestos da magia *enfeitiçar pessoas* seria preparada e conjurada como um efeito de 3º nível (ela é uma magia de 1º nível, afetada por dois talentos que aumentam o lugar ocupado pela magia em 1 nível cada). É impossível aplicar o mesmo talento metamágico mais de uma vez sobre a mesma magia (por exemplo, não é permitido conjurar *mísseis mágicos* duplamente potencializada para obter +100% de dano).

Itens Mágicos e Magias Metamágicas: Usando o talento de criação de item apropriado, é possível imbuir um efeito metamágico em um pergaminho, poção ou varinha. Os limites de nível para poções e varinhas são determinados considerando o novo nível do efeito, devidamente alterado para maior depois da aplicação do talento metamágico. Um personagem não precisa do talento metamágico para ativar um item que contenha um efeito metamágico.

Contramágica e Magias Metamágicas: Mesmo quando uma magia estiver alterada por qualquer talento metamágico, sua vulnerabilidade à contramágica ou a possibilidade de utilizá-la como contramágica não será afetada (veja *Contramágica*).

DESCRÍÇÕES DOS TALENTOS

Esse é o formato da descrição dos talentos.

NOME DO TALENTO [TIPO DO TALENTO]

Descrição: Uma explicação simples do que o talento faz ou representa.

Pré-Requisitos: Um valor mínimo de habilidade, outro talento (ou talentos), um bônus base de ataque mínimo, uma quantidade de graduações numa determinada perícia ou de níveis numa certa classe que o personagem deve alcançar antes de adquirir este talento. Este campo estará ausente se o talento não tiver pré-requisitos. Um talento pode ter mais de um pré-requisito.

Benefício: As ações que o talento permite que o seu personagem execute. Caso o personagem escolha o mesmo talento mais de uma vez, o benefício não se acumula, a menos que a descrição especifique o contrário. Geralmente, adquirir um talento duas vezes equivale a selecioná-lo uma única vez.

Normal: As limitações e/ou impedimentos impostos a um personagem que não possui o talento. Caso não haja uma limitação específica para os personagens que não têm o talento, este campo será omitido.

Especial: Detalhes adicionais sobre o talento, que podem ser úteis no momento de selecioná-lo.

ACELERAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem pode conjurar magias com a velocidade do pensamento.

Benefício: Conjurar uma magia acelerada é uma ação livre. Seu personagem pode realizar qualquer outra ação (até mesmo lançar outra magia), na mesma rodada em que conjura uma magia acelerada. É possível utilizar apenas um efeito acelerado a cada rodada. É impossível acelerar as magias com tempo de execução superior a uma ação de rodada completa. Uma magia acelerada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores. Conjurar uma magia acelerada não provoca ataques de oportunidade.

Especial: Este talento não pode ser aplicado em qualquer magia conjurada espontaneamente (incluindo as magias lançadas por feiticeiros, bards, clérigos ou druidas), já que a aplicação de um talento metamágico nas magias destes conjuradores aumenta automaticamente o tempo de execução para uma ação de rodada completa.

ACROBÁTICO [GERAL]

O personagem possui coordenação e domínio corporais excelentes.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Saltar e Acrobacia.

ACUIDADE COM ARMA [GERAL]

O personagem é especialmente habilidoso para utilizar armas que se beneficiam mais da Destreza do que da Força.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Quando seu personagem estiver usando uma arma leve, um sabre, chicote ou corrente com cravos apropriados para uma criatura do seu tamanho, ele pode considerar o modificador de Destreza no lugar do modificador de Força nas jogadas de ataque corporal. A penalidade de armadura do escudo do personagem (se houver) também se aplica nesta jogada de ataque.

Especial: Um guerreiro pode escolher Acuidade com Arma como um de seus talentos adicionais.

As armas naturais sempre são consideradas armas leves.

AFINIDADE COM ANIMAIS [GERAL]

O personagem se relaciona bem com animais.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Adestrar Animais e Cavalgar.

AGARRAR APRIMORADO [GERAL]

O personagem foi treinado para agarrar seus oponentes.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Seu personagem não provoca um ataque de oportunidade quando realiza o ataque de toque inicial da manobra Agarrar. Ele também recebe +4 de bônus em todos os testes de Agarrar, não importa quem iniciou a manobra.

Normal: Sem esse talento, o personagem provocaria um ataque de oportunidade ao realizar o ataque de toque inicial da manobra Agarrar.

Especial: Um guerreiro pode escolher Agarrar Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

Um monge pode adquirir Agarrar Aprimorado como um talento adicional no 1º nível, mesmo quando não atender os pré-requisitos.

ÁGIL [GERAL]

O personagem é particularmente flexível e esguio.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Equilíbrio e Arte da Fuga.

AMPLIAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem pode aumentar a área de efeito das suas magias.

Benefício: Seu personagem é capaz de alterar o efeito de uma magia (explosão, emanação, linha ou dispersão) e aumentar sua área. Quaisquer medidas numéricas de uma magia ampliada são aumentadas em 100%. Por exemplo, uma bola *de fogo* (que normalmente tem um efeito de 6 m de raio) sob o efeito desse talento afetará 12 m de raio. Uma magia ampliada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

As magias com áreas de efeito diferentes dos quatro tipos indicados acima não são afetadas por este talento.

APANHAR OBJETOS [GERAL]

O personagem consegue apanhar projéteis atirados contra ele em pleno ar, como flechas, virote, lanças e outros projéteis e armas de arremesso.

Pré-requisitos: Des 15, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Quando usar o talento Desviar Objetos, o personagem será capaz de apanhar a arma (ou projétil) em vez de apenas desviá-la. As armas de arremesso, como lanças e machados, podem ser imediatamente arremessadas contra o atacante original (mesmo que não seja o turno do personagem) ou mantidas para utilização posterior.

É necessário ter pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar esse talento.

Especial: Um guerreiro pode escolher Apanhar Objetos como um de seus talentos adicionais.

APTIDÃO MÁGICA [GERAL]

O personagem é habilidoso com tarefas relacionadas à magia.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico.

ARQUEARIA MONTADA [GERAL]

O personagem é capaz de usar armas de ataque à distância enquanto está cavalcando.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: A penalidade que seu personagem sofre quando utiliza uma arma de ataque à distância é reduzida à metade: -2 em vez de -4 quando a montaria está em movimento dobrado, e -4 em vez de -8 quando a montaria está correndo (veja Combate Montado).

Especial: Um guerreiro pode escolher Arquearia Montada como um de seus talentos adicionais.

ATAQUE ATORDOANTE [GERAL]

O personagem sabe atingir oponentes em áreas vulneráveis.

Pré-requisitos: Des 13, Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: O jogador precisa declarar que seu personagem está usando esse talento antes de realizar a jogada de ataque (logo, um fracasso na jogada desperdiçará a tentativa). Um oponente atingido por um ataque desarmado atordoante deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade do nível do atacante + modificador de Sab), além de sofrer o dano normalmente. Caso fracasse, o alvo ficará atordoado durante 1 rodada completa (até o final da próxima ação do personagem). Um personagem atordoado não consegue agir, perde qualquer bônus de Destreza na CA e sofre -2 de penalidade na CA. É possível desferir um ataque atordoante uma vez por dia a cada quatro níveis de personagem (veja Especial, a seguir), mas somente uma vez por rodada. Os constructos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser atordoadas.

Especial: Um monge pode adquirir Ataque Atordoante como um talento adicional no 1º nível, mesmo quando não atender aos pré-requisitos. Quando adquire esse talento, ele conseguirá desferir uma quantidade de ataques atordoantes por dia equivalente ao seu nível de monge e uma vez adicional a cada quatro níveis de qualquer outra classe.

Um guerreiro pode escolher Ataque Atordoante como um de seus talentos adicionais.

ATAQUE COM ESCUDO APRIMORADO [GERAL]

O personagem pode atacar com um escudo sem perder seu bônus na Classe de Armadura.

Pré-requisito: Usar Escudos.

Benefício: Quando seu personagem atacar com um escudo, ele ainda considera o bônus do equipamento na CA.

Normal: Sem este talento, os personagens que atacam com um escudo perdem o bônus que ele concede na CA até a próxima ação.

Especial: Um guerreiro pode escolher Ataque com Escudo Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

ATAQUE DESARMADO APRIMORADO [GERAL]

O personagem foi treinado para combater desarmado.

Benefício: Considera-se que seu personagem está armado mesmo quando ele está desarmado – ou seja, os oponentes armados não podem realizar ataques de oportunidade quando ele atacar com as mãos vazias. Entretanto, seu personagem ainda poderá desferir um ataque de oportunidade quando alguém desarmado tentar atacá-lo.

Além disso, o personagem é capaz de causar dano letal ou dano por contusão usando seus ataques desarmados.

Normal: Sem esse talento, os personagens que usam ataques desarmados sofrem todas as penalidades padrão (incluindo ataques de oportunidade) e causam apenas dano por contusão.

Especial: Um monge recebe Ataque Desarmado Aprimorado como um talento adicional no 1º nível; não é preciso selecioná-lo.

Um guerreiro pode escolher Ataque Desarmado Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

ATAQUE EM MOVIMENTO [GERAL]

O personagem foi treinado para atacar com rapidez, movimentando-se com agilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquia, Mobilidade, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando seu personagem realizar uma ação de ataque regular com uma arma de ataque corporal, ele poderá se mover antes e depois do ataque, a menos que a distância total percorrida seja maior que seu deslocamento. Essa movimentação não provoca ataques de oportunidade do defensor, embora ainda provoque ataques de oportunidade de outras criaturas nas demais áreas ameaçadas. O personagem não consegue utilizar esse talento se estiver usando qualquer tipo de armadura pesada.

É necessário se deslocar no mínimo 1,5 m antes e depois do ataque para obter os benefícios desse talento.

Especial: Um guerreiro pode escolher Ataque em Movimento como um de seus talentos adicionais.

ATAQUE GIRATÓRIO [GERAL]

CAPÍTULO 5: TALENTOS

TABELA 5-1: TALENTOS

Talentos Comuns	Pré-requisitos	Benefícios
Acrobático	-	+2 de bônus nos testes de Saltar e Acrobacia
Acuidade com Arma ¹²	Usar arma, bônus base de ataque +1	Aplica o modificador de Des (em vez de For) para ataques corporais com armas leves
Afinidade com Animais	-	+2 de bônus nos testes de Adestrar Animais e Cavalgar
Ágil	-	+2 de bônus nos testes de Equilíbrio e Arte da Fuga
Aptidão Mágica	-	+2 de bônus nos testes de Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico
Ataque Desarmado Aprimorado ¹	-	Considerado armado quando estiver desarmado
Agarrar Aprimorado ¹	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado	+4 de bônus nos testes de Agarrar e não provoca ataques de oportunidade
Desviar Objetos ¹	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado	Desvia um ataque à distância por rodada
Apanhar Objetos ¹	Des 15, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado	Apanha uma arma arremessada ou projétil
Ataque Atordoante ¹	Des 13, Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8	Atordoa a vítima com um ataque desarmado
Ataque Poderoso ¹	For 13	Substitui bônus de ataque por dano (máximo: bônus base de ataque)
Trespassar ¹	Ataque Poderoso	Desfere um ataque corporal extra depois de imobilizar um oponente
Trespassar Maior ¹	Trespassar, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4	Trespassar sem limite de ataques por rodada
Encontrão Aprimorado ¹	Ataque Poderoso	+4 de bônus nas tentativas de encontrão e não provoca ataques de oportunidade
Atropelar Aprimorado ¹	Ataque Poderoso	+4 de bônus nas tentativas de atropelar e não provoca ataques de oportunidade
Separar Aprimorado ¹	Ataque Poderoso	+4 de bônus nas tentativas de Separar e não provoca ataques de oportunidade
Atlético	-	+2 de bônus nos testes de Escalar e Natação
Auto-Suficiente	-	+2 de bônus nos testes de Cura e Sobrevivência
Combate Montado ¹	1 graduação em Cavalgar	Evita os ataques contra a montaria com um teste de Cavalgar
Arquearia Montada ¹	Combate Montado	Sofre metade das penalidades nos ataques à distância realizados sobre montarias
Investida Montada ¹	Combate Montado	Pode se deslocar antes e depois de uma investida montada
Investida Implacável ¹	Combate Montado, Investida Montada	Investidas montadas causam dano dobrado
Pisotear ¹	Combate Montado	A vítima não pode evitar um atropelamento montada
Combater com Duas Armas ¹	Des 15	Reduz -2 nas penalidades para combater com duas armas
Bloqueio Ambidestro ¹	Combater com Duas Armas	A arma da mão inábil concede +1 de bônus de escudo na CA
Combater com Duas Armas Aprimorado ¹	Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6	Adquire um segundo ataque com a mão inábil
Armas Maior ¹	Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11	Adquire um terceiro ataque com a mão inábil
Contramágica Aprimorada	-	Contramágica com magias da mesma escola
Corrida	-	Percorre 5 vezes o deslocamento padrão, +4 de bônus nos testes de Saltar no final de uma corrida
Dedos Lépidos	-	+2 de bônus nos teste de Operar Mecanismos e Abrir Fechaduras
Diligente	-	+2 de bônus nos teste de Avaliação e Decifrar Escrita
Dominar Magia ²	1º nível de mago	Capaz de preparar as magias escolhidas sem um grimório
Especialização em Combate ¹	Int 13	Substitui bônus de ataque por CA (máximo 5 pontos)
Desarme Aprimorado ¹	Especialização em Combate	+4 de bônus nas tentativas de desarme e não provoca ataques de oportunidade
Fintar Aprimorado ¹	Especialização em Combate	Fintar em combate é uma ação de movimento
Imobilização Aprimorada ¹	Especialização em Combate	+4 de bônus nas tentativas de imobilização e não provoca ataques de oportunidade
Ataque Giratório ¹	Des 13, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +4	Realiza um ataque corporal contra cada oponente dentro do alcance
Esquiva ¹	Des 13	+1 de bônus de esquiva na CA contra um adversário à sua escolha
Mobilidade ¹	Esquiva	+4 de bônus de esquiva na CA contra ataques de oportunidade
Ataque em Movimento ¹	Mobilidade, bônus base de ataque +4	Capaz de deslocar antes e depois do ataque
Expulsão Adicional ³	Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas	4 tentativas diárias adicionais de Expulsar/Fascinar
Expulsão Aprimorada	Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas	+1 nível efetivo para testes de expulsão
Foco em Arma ¹²	Usar a arma, bônus base de ataque +1	+1 de bônus nas jogadas de ataque com a arma escolhida
Especialização em Arma ¹²	Usar a arma, Foco em Arma, 4º nível de guerreiro	+2 de bônus no dano com a arma escolhida
Foco em Arma Maior ¹²	Usar a arma, Foco em Arma na arma, 8º nível de guerreiro	+2 de bônus nas jogadas de ataque com a arma escolhida
Especialização em Arma Maior ¹²	Usar a arma, Foco em Arma Maior, Foco em Arma, Especialização em Arma, 12º nível de guerreiro	+4 de bônus no dano com a arma escolhida
Foco em Magia ²	-	+1 de bônus na CD dos testes de resistência contra uma escola de magia específica
Foco em Magia Maior ²	Foco em Magia na escola	+1 de bônus na CD dos testes de resistência contra uma escola de magia específica
Foco em Perícia ²	-	+3 de bônus nos teste da perícia escolhida
Fortitude Maior	-	+2 de bônus nos teste de resistência de Fortitude
Fraudulento	-	+2 de bônus nos teste de Disfarces e Falsificação
Ignorar Componentes Materiais	-	Conjura magias ignorando os componentes materiais
Iniciativa Aprimorada ¹	-	+4 de bônus nos testes de Iniciativa
Investigador	-	+2 de bônus nos testes de Obter Informação e Procurar
Liderança	6º nível de personagem	Atrai parceiros e seguidores
Lutar às Cegas ¹	-	Jogar novamente chance de falha por camuflagem
Magia Natural	Sab 13, Habilidade Forma Selvagem	Capaz de lançar magias na forma selvagem
Magia Penetrante	-	+2 de bônus nos testes de conjurador contra Resistência à Magia
Magia Penetrante Maior	Magia Penetrante	+4 de bônus nos testes de conjurador contra Resistência à Magia

TABELA 5-1: TALENTOS (CONTINUAÇÃO)

Talentos Comuns	Pré-requisitos	Benefícios
Magia em Combate	-	+4 de bônus nos teste de Concentração para conjurar na defensiva
Mãos Leves	-	+2 de bônus nos teste de Prestidigitação e Usar Cordas
Negociador	-	+2 de bônus nos teste de Diplomacia e Sentir Motivação
Persuasivo	-	+2 de bônus nos teste de Blefar e Intimidar
Potencializar Invocação	Foco em Magia (conjuração)	As criaturas invocadas recebem +4 For e +4 Cons
Prontidão	-	+2 de bônus nos testes de Ouvir e Observar
Rapidez de Recarga ¹	Usar Arma Simples (besta)	Recarrega bestas mais rapidamente
Rastrear	-	Utiliza Sobrevida para rastrear
Reflexos em Combate ¹	-	Ataques de oportunidade adicionais
Reflexos Rápidos	-	+2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos
Saque Rápido ¹	Bônus base de ataque +1	Saca uma arma branca como ação livre
sorrateiro	-	+2 nos testes de Esconder-se e Furtividade
Sucesso Decisivo Aprimorado ¹²	Usar a arma, bônus base de ataque +8	Dobra a margem de ameaça da arma
Tiro Certeiro ¹	-	+1 de bônus nos ataques à distância e dano contra alvos num raio de 9 metros
Tiro Preciso ¹	Tiro Certeiro	Anula a penalidade por disparar contra um adversário em combate corporal com um aliado (-4)
Tiro Rápido ¹	Des 13, Tiro Certeiro	Um ataque à distância adicional por rodada
Tiro Longo ¹	Tiro Certeiro	Aumenta o incremento de distância em 50% ou 100%
Tiro em Movimento ¹	Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, Pode se deslocar antes e depois de um ataque à distância	bônus base de ataque +4
Tiro Múltiplo ¹	Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6	Dispara duas ou mais flechas simultaneamente
Tiro Preciso Aprimorado ¹	Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11	Ignorar qualquer cobertura ou camuflagem (exceto total) para ataques à distância
Tolerância	-	+4 de bônus nos testes para resistir ao dano por contusão
Duro de Matar	Tolerância	Permanece consciente entre -1 e -9 PV
Usar Arma Comum ²	-	Não sofre penalidade nos ataques com uma arma comum específica
Usar Arma Exótica ¹²	Bônus base de ataque +1	Não sofre penalidade nos ataques com uma arma exótica específica
Usar Armas Simples	-	Não sofre penalidades nos ataques com armas simples
Usar Armadura (leve)	-	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque
Usar Armadura (média)	-	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque
Usar Armadura (pesada)	-	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque
Usar Escudo	-	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque
Ataque com Escudo	Usar Escudo	Conerva o bônus do escudo na CA quando ataca com ele
Usar Escudo de Corpo	Usar Escudo	Não sofre penalidade de armadura nas jogadas de ataque
Vitalidade ³	-	+3 pontos de vida
Vontade de Ferro	-	+2 de bônus nos testes de resistência de Vontade
Talentos de Criação de Item	Pré-requisitos	Benefícios
Criar Armaduras e Armas Mágicas	5º nível de conjurador	Criar armas, armaduras e escudos mágicos
Criar Bastão	9º nível de conjurador	Criar bastões mágicos
Criar Cajado	12º nível de conjurador	Criar cajados mágicos
Criar Item Maravilhoso	3º nível de conjurador	Criar itens mágicos maravilhosos
Criar Varinha	5º nível de conjurador	Criar varinhas mágicas
Escrever Pergaminho	1º nível de conjurador	Criar pergaminhos mágicos
Forjar Anel	12º nível de conjurador	Criar anéis mágicos
Preparar Poção	3º nível de conjurador	Criar poções mágicas
Talentos Metamágicos	Pré-requisitos	Benefícios
Acelerar Magia	-	Conjura a magia como ação livre
Ampliar Magia	-	Dobra a área da magia
Aumentar Magia	-	Dobra o alcance da magia
Elevar Magia	-	Conjura a magia num nível mais elevado
Estender Magia	-	Dobra a duração da magia
Magia Sem Gestos	-	Ignora os componentes gestuais da magia
Magia Silenciosa	-	Ignora os componentes verbais da magia
Maximizar Magia	-	Maximiza todas as variáveis numéricas dos efeitos da magia
Potencializar Magia	-	Aumenta em 50% todas as variáveis numéricas dos efeitos da magia

¹ Um guerreiro pode escolher este talento como um de seus talentos adicionais.

² É possível escolher este talento diversas vezes, mas seus efeitos não se acumulam. Cada vez que seleciona-lo, ele será aplicado a uma nova arma, perícia, escola de magia ou seleção de magias.

³ É possível escolher este talento diversas vezes. Seus efeitos se acumula.

CAPÍTULO 5: TALENTOS

O personagem é capaz de golpear os oponentes mais próximos usando um incrível ataque giratório.

Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando seu personagem usar a ação de ataque total, ele poderá abdicar de seus ataques regulares e desferir um único ataque corporal, utilizando seu maior bônus de ataque, contra cada oponente dentro do seu alcance.

Quando utiliza um Ataque Giratório, o personagem perde qualquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como o talento Trespassar ou a magia *velocidade*).

Especial: Um guerreiro pode escolher Ataque Giratório como um de seus talentos adicionais.

ATAQUE PODEROSO [GERAL]

O personagem é capaz de realizar ataques corporais excepcionalmente poderosos.

Pré-requisito: For 13.

Benefício: Durante a ação de seu personagem, mas antes de realizar as jogadas de ataque, é possível subtrair um valor de todas as jogadas de ataque e adicioná-lo a todas as jogadas de dano. Esse valor não pode exceder seu bônus base de ataque. As alterações no ataque e no dano continuam válidas até seu próximo turno, inclusive para ataques de oportunidade.

Especial: Quando estiver atacando com uma arma de duas mãos ou de uma única mão empunhada com as duas mãos, o valor adicionado ao dano será o dobro do valor subtraído da jogada de ataque. O bônus concedido por este talento não se aplica ao dano causado por armas leves (exceto para ataques desarmados e armas naturais), mas a penalidade se aplica normalmente (em geral, considera-se que uma arma dupla é uma arma de uma única mão e outra leve. Elas podem ser usadas como armas de duas mãos caso o personagem ataque com apenas uma extremidade a cada rodada. Neste caso, elas são consideradas armas de duas mãos).

Especial: Um guerreiro pode escolher Ataque Poderoso como um de seus talentos adicionais.

ATLÉTICO [GERAL]

O personagem tem talento para façanhas atléticas.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Escalar e Natação.

ATROPELAR APRIMORADO [GERAL]

O personagem foi treinado para derrubar seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: Quando seu personagem realizar uma tentativa de Atropelar um adversário, a vítima será incapaz de evitar o atacante. Ele também receberá +4 de bônus no teste de Força para derrubar esse oponente.

Normal: Sem este talento, a vítima da manobra Atropelar pode escolher evitar ou bloquear o atacante.

Especial: Um guerreiro pode escolher Atropelar Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

AUMENTAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar magia com alcance maior.

Benefício: Seu personagem pode aumentar o alcance – Curto, Médio ou Longo – de uma magia em 100%. Uma magia aumentada de alcance Curto terá 15 m + 1,5 m/nível; as magias de alcance Médio terão 60 m + 6 m/ nível; as magias de alcance Longo terão 240 m + 24 m/nível. Uma magia aumentada ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

As magias que não tenham alcance definido pela distância (quando a referência “Alcance” não estiver indicada como Curto, Médio ou Longo) não podem ser afetadas.

AUTO-SUFICIENTE [GERAL]

O personagem pode tomar conta de si mesmo durante situações difíceis e em ambientes áridos.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Cura e Sobrevida.

BLOQUEIO AMBIDESTRO [GERAL]

Seu estilo de combate com duas armas privilegia a defesa e o ataque.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com Duas Armas.

Benefício: Enquanto estiver brandindo uma arma dupla ou combatendo com duas armas (exceto armas naturais e ataques desarmados), seu personagem recebe +1 de bônus de escudo na CA.

Quando estiver combatendo defensivamente ou usando a ação de defesa total, esse bônus de escudo aumenta para +2.

Especial: Um guerreiro pode escolher Bloqueio Ambidestro como um de seus talentos adicionais.

COMBATE MONTADO [GERAL]

O personagem foi treinado para combater sobre montarias.

Pré-requisito: 1 graduação em Cavalar.

Benefício: Uma vez por rodada, quando a montaria do personagem for atingida em combate, ele poderá realizar um teste de Cavalar para evitar o golpe. O ataque será evitado caso o teste de Cavalar supere a jogada de ataque (essencialmente, o teste de Cavalar se torna a Classe de Armadura da montaria, caso seja maior que a CA original).

Especial: Um guerreiro pode escolher Combate Montado como um de seus talentos adicionais.

COMBATER COM DUAS ARMAS [GERAL]

O personagem pode combater com uma arma em cada mão; ele é capaz de desferir um ataque adicional por rodada com a segunda arma.

Pré-requisito: Des 15.

Benefício: As penalidades para combater com duas armas são reduzidas. A penalidade da mão hábil diminui em 2 pontos e da mão inábil diminui em 6 pontos.

Normal: Veja Combater com Duas Armas e a Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas Armas.

Especial: Considera-se que os rangers de 2º nível que escolheram o estilo de combate com duas armas possuem o talento Combater com Duas Armas, mesmo se não atenderem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armadura.

Um guerreiro pode escolher Combater com Duas Armas como um de seus talentos adicionais.

COMBATER COM DUAS ARMAS APRIMORADO [GERAL]

O personagem é um especialista em combate com duas armas.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: Além do ataque adicional realizado em função da segunda arma na mão inábil, o personagem recebe um segundo ataque com a mesma arma, mas sofre -5 de penalidade (veja a Tabela 8-10).

Normal: Sem esse talento, o personagem realiza apenas um ataque adicional com a arma da mão inábil.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater com Duas Armas Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

Considera-se que os rangers de 6º nível que escolheram o estilo de combate com duas armas possuem o talento Combater com Duas Armas Aprimorado, mesmo se não atenderem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armadura.

COMBATER COM DUAS ARMAS MAIOR [GERAL]

O personagem é um mestre no combate com duas armas.

Pré-requisitos: Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11.

Benefício: Seu personagem é capaz de realizar um terceiro ataque com a mão inábil, mas sofre -10 de penalidade.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater com Duas Armas Maior como um de seus talentos adicionais.

Considera-se que os rangers de 11º nível que escolheram o estilo de combate com duas armas possuem o talento Combater com Duas Armas Maior, mesmo se não atenderem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armadura.

CONTRAMÁGICA APRIMORADA [GERAL]

O personagem comprehende as variantes da magia o suficiente para neutralizar as magias de seus adversários com eficiência incrível.

Benefício: Para utilizar uma contramágica, o personagem é capaz de conjurar qualquer magia da mesma escola, mas de um nível superior à magia que será neutralizada.

Normal: Sem este talento, o personagem só conseguiria utilizar uma contramágica lançando a mesma magia ou uma magia especificamente designada para neutralizar a magia afetada.

CORRIDA [GERAL]

O personagem é mais rápido que o normal.

Benefício: Quando estiver correndo, seu personagem percorre cinco vezes seu deslocamento normal (se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura e

portando no máximo uma carga leve) ou quatro vezes seu deslocamento (caso esteja usando armadura média, pesada ou portando carga média ou pesada). Quando realizar um salto com corrida (veja a descrição da perícia Saltar), ele recebe +4 de bônus no teste de Saltar. Enquanto estiver correndo, seu personagem conserva seu bônus de Destreza na CA.

Normal: Um personagem percorre quatro vezes seu deslocamento quando estiver correndo (caso esteja usando armadura leve ou nenhuma armadura e portando no máximo uma carga leve) ou três vezes seu deslocamento (se estiver de armadura média, pesada ou portando carga média ou pesada) e perde seu bônus de Destreza na CA.

CRIAR ARMADURAS E ARMAS MÁGICAS [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem pode criar armas, armaduras e escudos mágicos.

Pré-requisito: 5º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer arma, armadura ou escudo mágicos caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Encantar uma arma, armadura ou escudo exige um dia para cada 1.000 PO do preço de suas características mágicas. Para criar um desses itens, é preciso gastar 1/25 do seu preço total em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total.

A arma, armadura ou escudo a ser encantado deve ser uma obra-prima, adquirida separadamente. O preço do objeto não está incluso no valor acima.

Seu personagem também pode consertar uma arma, armadura ou escudo mágicos caso seja capaz de fabricá-lo. O processo custará metade do XP da matéria-prima e exigirá a metade do tempo necessário para criar um item idêntico.

CRIAR BASTÃO [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem pode criar bastões encantados que possuem efeitos mágicos variados.

Pré-requisito: 9º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer bastão caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Criar um bastão exige um dia para cada 1.000 PO do seu preço base. Para criar um bastão é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total.

Alguns bastões exigem custos extras em componentes materiais ou gasto de XP, definidos em sua descrição. Estes custos são adicionados aos valores provenientes do preço do bastão.

CRIAR CAJADO [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem pode criar cajados encantados que armazenam vários efeitos mágicos.

Pré-requisito: 12º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer cajado caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Criar um cajado exige um dia para cada 1.000 PO do seu preço base. Para criar um cajado, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total.

Um cajado criado com este talento sempre terá 50 cargas.

Alguns cajados exigem custos extras em componentes materiais ou gasto de XP, definidos em sua descrição. Estes custos são adicionados aos valores provenientes do preço do cajado.

CRIAR ITEM MARAVILHOSO [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem pode criar itens mágicos variados, como *bolas de cristal* e *tapetes voadores*.

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer item maravilhoso caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Encantar um item maravilhoso exige um dia para cada 1.000 PO do preço base. Para encantar um item, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total.

Seu personagem também pode consertar um item maravilhoso caso seja capaz de fabricá-lo. O processo custará metade do XP da matéria-prima e exigirá a metade do tempo necessário para criar um item idêntico.

Alguns itens maravilhosos exigem custos extras em componentes materiais ou gasto de XP, definidos em sua descrição. Estes custos são adicionados aos valores provenientes do preço do item maravilhoso. Será necessário pagar esse valor durante a criação ou reparo de um item maravilhoso quebrado.

CRIAR VARINHA [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem pode criar varinhas mágicas que conjuram magias (as regras sobre varinhas são descritas no *LIVRO DO MESTRE*).

Pré-requisito: 5º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar uma varinha com qualquer magia que ele conheça de 4º nível ou inferior. Criar uma varinha exige um dia para cada 1.000 PO do preço base. O preço base de uma varinha equivale ao nível da magia, multiplicado pelo nível do item, e depois multiplicado por 750 PO. O processo exige o gasto de 1/25 do preço base em XP e consome metade do preço de mercado em matéria-prima.

Uma varinha criada com este talento sempre terá 50 cargas.

Qualquer varinha que armazene um efeito que exija componentes materiais de custo elevado ou gasto de XP também possuirá esse valor adicionado ao preço total. Além do custo proveniente do preço base, é necessário gastar 50 vezes o componente material e/ou pagar 50 vezes o custo em XP no momento da criação.

DEDO LÉPIDO [GERAL]

O personagem tem facilidade em manipular objetos pequenos e delicados.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras.

DESARME APRIMORADO [GERAL]

O personagem sabe como desarmar componentes em combate corporal.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Seu personagem não provoca um ataque de oportunidade quando tenta desarmar um oponente e este adversário também não conseguirá desarmá-lo caso fracasse. O personagem recebe +4 de bônus no teste de ataque resistido para desarmar o alvo.

Normal: Consulte as regras normais para desarme.

Especial: Um guerreiro pode escolher Desarme Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

Um monge pode adquirir Desarme Aprimorado como um talento adicional no 6º nível, mesmo quando não atender aos pré-requisitos.

DESVIAR OBJETOS [GERAL]

O personagem pode desviar flechas, virote de besta, lanças ou outras armas de disparo ou arremesso.

Pré-requisitos: Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: É necessário que o personagem tenha pelo menos uma mão livre (sem estar segurando nada) para usar esse talento. Uma vez por rodada, quando o personagem normalmente seria atingido por uma arma de ataque à distância, ele será capaz de desviá-la sem sofrer qualquer dano. Ele precisa estar ciente do ataque e não pode estar surpreso. Desviar um objeto não é considerado uma ação. É impossível defletir as armas de ataque à distância incomuns (como as rochas arremessadas pelos gigantes ou os ataques gerados por magias, como a *flecha ácida de Melf*).

Especial: Um monge pode adquirir Desviar Objetos como um talento adicional no 2º nível, mesmo se não atender aos pré-requisitos. Um guerreiro pode escolher Desviar Objetos como um de seus talentos adicionais.

DILIGENTE [GERAL]

Sua perspicácia é capaz de encontrar detalhes minuciosos que escapam aos demais.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Avaliação e Decifrar Escrita.

DOMINAR MAGIA [ESPECIAL]

O personagem está intimamente familiarizado com certas magias e não precisa de um grimório para prepará-las.

Pré-requisito: 1º nível de mago.

Benefício: Sempre que escolher esse talento, selecione uma quantidade de magias conhecidas pelo personagem equivalente ao seu modificador de Inteligência. Ele será capaz de preparar essas magias sem consultar um grimório.

Normal: Sem esse talento, o conjurador precisará de um grimório para preparar quaisquer magias que conheça, exceto *ler magia*.

DURO DE MATAR [GERAL]

O personagem é capaz de permanecer consciente mesmo depois de sofrer ferimentos que teriam eliminado outros indivíduos.

Pré-requisito: Tolerância.

Benefício: Caso os pontos de vida do personagem estiverem entre -1 e -9, ele ficará estável automaticamente. Não é necessário jogar 1d% para verificar se ele perde um ponto de vida a cada rodada.

Quando estiver com os pontos de vida negativos, o personagem conseguirá agir como se estivesse incapacitado, em vez de estar morrendo. Ele precisa decidir se ativará esse talento assim que seus pontos de vida ficarem negativos (mesmo que

CAPÍTULO 5: TALENTOS

não seja seu turno). Se ele escolher não agir como se estivesse incapacitado, cairá inconsciente de imediato.

Quando ativar esse talento, o personagem será capaz de executar uma única ação de movimento ou uma única ação padrão a cada rodada, mas nunca ambas ou uma ação de rodada completa. Ele pode realizar uma ação de movimento sem sofrer qualquer ferimento adicional, mas caso execute uma ação padrão (ou qualquer outra ação que o Mestre considerar extenuante, incluindo determinadas ações livres, como conjurar uma magia acelerada), sofrerá um ponto de dano quando terminá-la. Caso atinja -10 pontos de vida, ele morrerá imediatamente.

Normal: Quando os pontos de vida de um personagem estão entre -1 e -9, ele cai inconsciente e estará morrendo, conforme descrito no Capítulo 8: Combate.

ELEVAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar uma magia usando qualquer nível mais elevado que o normal.

Benefício: Considera-se que uma magia elevada pertence a um nível de magia superior ao seu nível normal (limitado ao 9º nível). Diferente dos outros talentos metamágicos, Elevar Magia aumenta o nível efetivo da magia escolhida. Todos os efeitos que dependem do nível da magia (como a CD do teste de resistência e a habilidade de superar um *pequeno globo de vulnerabilidade*) são calculados de acordo com o nível elevado. A magia elevada será tão difícil de preparar e conjurar quanto uma magia do nível escolhido. Por exemplo, um clérigo poderia preparar *imobilizar pessoas* como uma magia de 4º nível (em vez de uma magia de 2º nível, o nível normal) e tratá-la como uma magia de 4º nível em todos os aspectos.

ENCONTRÃO APRIMORADO [GERAL]

O personagem sabe como forçar seus oponentes a recuar.

Pré-requisitos: For 13 e Ataque Poderoso.

Benefício: Quando seu personagem usar a manobra Encontrão, ele não provocará um ataque de oportunidade do defensor. Ele também recebe +4 de bônus no teste resistido de Força para empurrar o alvo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Encontrão Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

ESCREVER PERGAMINHO [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem pode criar pergaminhos, utilizados por outros conjuradores para lançar as magias armazenadas.

Consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter as regras sobre pergaminhos.

Pré-requisito: 1º nível de conjurador.



Mialee lança uma magia de um pergaminho que ela escreveu

Benefício: Seu personagem pode criar pergaminhos de qualquer magia que ele conheça. Escrever um pergaminho mágico exige um dia para cada 1.000 PO do preço base. O preço base de um pergaminho equivale ao nível da magia, multiplicado pelo nível do **item**, e depois multiplicado por 25 PO. Para escrever um pergaminho mágico, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total.

Qualquer pergaminho que armazene um efeito que exija componentes materiais de custo elevado ou gasto de XP também terá esse valor adicionado ao preço total. Além do preço relacionado ao preço base, é necessário gastar o componente material e/ou pagar o custo em XP no momento da criação do pergaminho.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA [GERAL]

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Foco em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem causa dano adicional com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma, 4º nível de guerreiro.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus no dano causado usando a arma escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Um guerreiro pode escolher Especialização em Arma como um de seus talentos adicionais.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA MAIOR [GERAL]

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Especialização em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem causa dano excepcional com a arma escolhida.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma Maior, Foco em Arma, Especialização em Arma, 12º nível de guerreiro.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus no dano causado usando a arma escolhida. Este bônus se acumula com quaisquer outros bônus de dano, incluindo o dano adicional de Especialização em Arma.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente. Um guerreiro pode escolher Especialização em Arma Maior como um de seus talentos adicionais.

ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE [GERAL]

O personagem foi treinado para utilizar sua perícia em combate na defesa e no ataque com a mesma eficiência.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: Quando seu personagem utilizar a ação de ataque ou ataque total num combate corporal, será capaz de designar entre -1 e -5 de penalidade nas jogadas de ataque e acrescentar o valor inverso como um bônus de esquiva na Classe de Armadura (limitado a +5). Esse valor não pode exceder seu bônus base de ataque. As alterações nas jogadas de ataque continuam válidas até seu próximo turno, inclusive para ataques de oportunidade.

Normal: Um personagem sem esse talento é capaz de lutar defensivamente quando utiliza a ação de ataque ou ataque total, sofrendo -4 de penalidade em suas jogadas de ataque e recebendo +2 de bônus de esquiva na CA.

Especial: Um guerreiro pode escolher Especialização em Combate como um de seus talentos adicionais.

ESQUIVA [GERAL]

O personagem é muito hábil para se esquivar de golpes.

Pré-requisito: Des 13.

Benefício: Durante sua ação, o personagem seleciona um oponente, recebendo +1 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra os ataques provenientes dele. É possível escolher um adversário diferente a cada rodada.

Qualquer condição que faça o personagem perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) também eliminará os bônus de esquiva. Além disso, os bônus de esquiva (desse talento e o bônus racial dos anões para se esquivar de gigantes, por exemplo) são cumulativos, diferente da maioria dos outros modificadores do mesmo tipo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Esquiva como um de seus talentos adicionais.

ESTENDER MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar magias mais duradouras.

Benefício: Uma magia estendida tem o dobro da duração normal. As magias com duração “Concentração”, “Instantânea” ou “Permanente” não são afetadas por este talento. Uma magia estendida ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

EXPULSÃO ADICIONAL [GERAL]

O personagem é capaz de expulsar ou fascinar criaturas com mais freqüência que o normal.

Pré-requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas.

Benefício: Sempre que escolher esse talento, o personagem adquire 4 tentativas diárias adicionais para expulsar ou fascinar criaturas.

Caso seja capaz de expulsar ou fascinar mais de um tipo de criatura (como os clérigos Bons com acesso ao domínio Fogo, que podem expulsar mortos-vivos, criaturas da água e fascinar criaturas do fogo, por exemplo), ele receberá 4 tentativas diárias adicionais em cada uma das suas variações de expulsar ou fascinar.

Normal: Sem esse talento, o personagem consegue expulsar ou fascinar mortos-vivos (ou outras criaturas) uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Especial: O personagem pode adquirir Expulsão Adicional diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Sempre que escolher o talento, ele adquire +4 utilizações diárias em cada uma de suas habilidades de expulsar ou fascinar.

EXPULSÃO APRIMORADA [GERAL]

Suas tentativas de expulsar ou fascinar criaturas são mais poderosas que o normal.

Pré-requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas.

Benefício: Seu personagem recebe +1 nível efetivo de classe para realizar os testes de expulsar ou fascinar criaturas.

FINTAR APRIMORADO [GERAL]

O personagem sabe como distrair a atenção dos seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Seu personagem pode realizar o teste de Blefar para fintar em combate usando uma ação de movimento.

Normal: Fintar em combate exige uma ação padrão.

Um guerreiro pode escolher Fintar Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

FOCO EM ARMA [GERAL]

Escolha um tipo de arma (como machado grande). É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento (ou raio, caso seja um conjurador). O personagem é muito habilidoso para utilizar a arma selecionada (para os raios, como o efeito da magia *raio de gelo*, o conjurador terá mais precisão ao dispará-los).

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque com a arma escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Um guerreiro pode escolher Foco em Arma como um de seus talentos adicionais. É necessário adquirir Foco em Arma antes de selecionar Especialização em Arma.

FOCO EM ARMA MAIOR [GERAL]

Escolha um tipo de arma (como machado grande), em que o personagem já tenha o talento Foco em Arma. É possível selecionar ataque desarmado ou a manobra Agarrar para a aplicação desse talento. O personagem é excepcionalmente habilidoso para utilizar a arma selecionada.

Pré-requisitos: Usar a Arma escolhida, Foco em Arma, 8º nível de guerreiro.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque com a arma escolhida. Este bônus se acumula com quaisquer outros bônus nas jogadas de ataque, incluindo o modificador de Foco em Arma.

Especial: O personagem pode adquirir Foco em Arma Maior diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Um guerreiro precisa adquirir Foco em Arma Maior antes de selecionar Especialização em Arma Maior.

Um guerreiro pode escolher Foco em Arma Maior como um de seus talentos adicionais.

FOCO EM MAGIA [GERAL]

Escolha uma escola de magia, como Ilusão. As magias dessa escola do personagem serão mais poderosas que o normal.

Benefício: Adicione +1 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra as magias da escola selecionada.

Especial: O personagem pode adquirir Foco em Magia diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma escola de magia diferente.

FOCO EM MAGIA MAIOR [GERAL]

Escolha uma escola de magia em que o personagem já tenha o talento Foco em Magia. Suas magias daquela escola serão ainda mais potentes.

Benefício: Adicione +1 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra as magias da escola selecionada. Esse bônus se acumula com Foco em Magia.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que o escolher, ele se aplica a uma escola de magia diferente, mas somente àquelas que já tenham o talento Foco em Magia.

FOCO EM PERÍCIA [GERAL]

Escolha uma perícia, como Furtividade. O personagem terá um talento especial com a perícia selecionada.

Benefício: O personagem recebe +3 de bônus nos testes da perícia escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir Foco em Perícia diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma perícia diferente.

FORJAR ANEL [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem pode criar anéis encantados que possuem efeitos mágicos variados.

Pré-requisito: 12º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem pode criar qualquer anel caso atenda a todos os pré-requisitos (consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter os pré-requisitos ou qualquer outra informação sobre itens mágicos). Criar um anel mágico exige um dia para cada 1.000 PO do preço base. Para forjar um anel mágico, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço de mercado total.

Seu personagem também pode consertar um anel mágico caso seja capaz de fabricá-lo. O processo custará metade do XP, da matéria-prima e exigirá a metade do tempo necessário para criar um item idêntico.

Alguns anéis exigem custos extras em componentes materiais ou gasto de XP, definidos em sua descrição. Por exemplo, um *anel de três desejos* custa 15.000 XP além dos custos provenientes do seu preço base (a mesma quantidade de XP exigida para conjurar a magia *desejo* três vezes). Será necessário pagar esse valor durante a criação ou reparo de um anel mágico.

FORTITUDINE MAIOR [GERAL]

O personagem é mais resistente que o normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude.

FRAUDULENTO [GERAL]

O personagem sabe como encobrir a verdade.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Disfarces e Falsificação.

IGNORAR COMPONENTES MATERIAIS [GERAL]

CAPÍTULO 5: TALENTOS

O personagem é capaz de conjurar magias ignorando seus componentes materiais.

Benefício: O personagem é capaz de conjurar qualquer magia que tenha um componente material com valor de 1 PO ou inferior sem fornecer este componente (a conjuração da magia ainda provoca ataques de oportunidade normalmente). Caso a magia exija um componente material com valor superior a 1 PO, ainda será necessário fornecê-lo para a conjuração.

IMOBILIZAÇÃO APRIMORADA [GERAL]

O personagem foi treinado para imobilizar seus oponentes com segurança e ainda realizar um ataque.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Enquanto estiver desarmado, seu personagem não provoca um ataque de oportunidade para imobilizar um adversário. Ele também recebe +4 de bônus nos seus testes resistidos de Força para a manobra imobilização. Quando o personagem imobilizar um adversário num combate corporal, ele poderá desferir imediatamente um ataque contra esse oponente, como se não tivesse usado seu ataque para iniciar a manobra. Por exemplo, no 11º nível, Tordek realiza três ataques com bônus base de ataque +11, +6, +1. Nessa rodada, ele tenta imobilizar seu oponente. Sua primeira tentativa fracassa (consumindo seu primeiro ataque). Sua segunda tentativa obtém sucesso e ele imediatamente desfere um ataque contra seu oponente, usando seu bônus base de ataque +6. Logo depois, ele realiza seu último ataque, com BBA +1.

Normal: Quando está desarmado, o personagem provoca um ataque de oportunidade caso queira imobilizar um adversário. Veja Imobilização.

Especial: Um monge pode adquirir Imobilização Aprimorada como um talento adicional no 6º nível, mesmo quando não atender aos pré-requisitos.

Um guerreiro pode escolher Imobilização Aprimorada como um de seus talentos adicionais.

INICIATIVA APRIMORADA [GERAL]

O personagem pode reagir mais rapidamente que o normal numa luta.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus nos testes de Iniciativa.

Especial: Um guerreiro pode escolher Iniciativa Aprimorada como um de seus talentos adicionais.

INVESTIDA IMPLACÁVEL [GERAL]

O personagem foi treinado para realizar investidas montadas devastadoras.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado, Investida Montada.

Benefício: Quando estiver montado e usar a ação de Investida, o personagem causa dano dobrado com armas corporais (ou dano triplicado com lanças).

Especial: Um guerreiro pode escolher Investida Implacável como um de seus talentos adicionais.

INVESTIDA MONTADA [GERAL]

O personagem foi treinado para atacar com mais rapidez enquanto estiver montado.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: Quando estiver montado e usar a ação de Investida, o personagem será capaz de se deslocar e atacar, como num ataque de Investida normal, e então continuar seu deslocamento (prosseguindo na linha reta da manobra). O movimento total durante a rodada não pode exceder o dobro do deslocamento de sua montaria. Tanto o personagem quanto a montaria não provocam ataques de oportunidade para o defensor.

INVESTIGADOR [GERAL]

O personagem sabe como descobrir informações.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Obter Informação e Procurar.

LIDERANÇA [GERAL]

O personagem é um indivíduo que as pessoas desejam seguir. Ele tem se esforçado um pouco para recrutar parceiros e seguidores.

Pré-requisito: 6º nível de personagem.

Benefício: Seu personagem é capaz de atrair companheiros leais e seguidores devotados, subordinados que o auxiliarão. O Mestre pode indicar todas as informações sobre os tipos de parceiros e a quantidade de seguidores que seu personagem consegue recrutar.

Especial: converse com seu Mestre antes de selecionar esse talento e peça a ajuda dele para definir um parceiro e seguidores apropriados ao seu personagem (o LIVRO DO MESTRE contém mais informações sobre parceiros e seguidores).

LUTAR ÀS CEGAS [GERAL]

O personagem foi treinado em combate corporal, mesmo sem enxergar seus oponentes.

Benefício: Em qualquer combate corporal, sempre que seu personagem não atingir um adversário devido à camuflagem, ele poderá realizar novamente a jogada de porcentagem (veja Camuflagem).

Um atacante invisível não recebe nenhum bônus para atingir seu personagem em um combate corporal. Logo, o personagem não perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura e o atacante não recebe +2 de bônus em função da invisibilidade (veja a Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de Ataque e a Tabela 8-6: Modificadores de Classe de Armadura). No entanto, os bônus da criatura invisível ainda se aplicam para ataques à distância.

Quando o personagem não conseguir enxergar, sofrerá apenas metade da penalidade no deslocamento. Geralmente, a escuridão e a baixa visibilidade reduzem o deslocamento para três quartos do normal, em vez de metade (veja a Tabela 9-4: Movimento Difícil).

Normal: Todos os modificadores regulares para jogadas de ataques provenientes de atacantes invisíveis (consulte a Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de Ataque) se aplicam normalmente e o personagem perde seu bônus de Destreza na CA. A redução de deslocamento em função da escuridão e baixa visibilidade (veja a Tabela 9-4: Movimento Difícil) também se aplica na totalidade.

Especial: O talento Lutar às Cegas não tem utilidade contra um personagem que está sob o efeito da magia piscar (veja a descrição da magia).

Um guerreiro pode escolher Lutar às Cegas como um de seus talentos adicionais.

MAGIA NATURAL [GERAL]

O personagem pode lançar magias enquanto estiver na forma selvagem.

Pré-requisitos: Sab 13, habilidade Forma Selvagem.

Benefício: Seu personagem é capaz de atender aos componentes gestuais e verbais de suas magias enquanto estiver na forma selvagem. Por exemplo, na forma de um falcão, um druída poderia usar seus guinchos e gestos com as garras para substituir os componentes verbais e gestuais de suas magias. O personagem também é capaz de utilizar qualquer componente material ou foco que possua, mesmo quando estes objetos estiverem ocultos sob a forma selvagem. Este talento não permite a ativação de itens mágicos que seu personagem não seria capaz de usar ou ativar enquanto estiver numa determinada forma e também não permite que ele consiga falar enquanto estiver na forma selvagem.

MAGIA PENETRANTE [GERAL]

As magias do conjurador são profundamente concentradas, atravessando a Resistência à Magia com mais facilidade.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas.

MAGIA PENETRANTE MAIOR [GERAL]

As magias do conjurador são excepcionalmente concentradas, atravessando a Resistência à Magia com mais facilidade que o normal.

Pré-requisito: Magia Penetrante.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. Este bônus se acumula com o modificador do talento Magia Penetrante (veja acima).

MAGIA SEM GESTOS [METAMÁGICO]

O personagem pode conjurar magias sem gesticular.

Benefício: Uma magia sem gestos pode ser conjurada sem o componente gestual exigido. As magias que não possuem componentes gestuais não são afetadas. Uma magia sem gestos ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

MAGIA SILENCIOSA [METAMÁGICO]

O personagem pode conjurar magias silenciosamente.

Benefício: Uma magia silenciosa pode ser conjurada sem o componente verbal exigido. As magias que não possuem componentes verbais não são afetadas. Uma magia silenciosa ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Especial: As magias de bardo não podem ser alteradas por esse talento metamágico.

MAGIAS EM COMBATE [GERAL]

O personagem foi treinado para conjurar magias durante combates.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus nos testes de Concentração para conjurar magias ou usar habilidades similares na defensiva (veja Conjurando Magias na Defensiva) ou se estiver envolvido na manobra Agarrar.

MÃOS LEVES [GERAL]

O personagem tem uma destreza manual excepcional.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Prestidigitação e Usar Cordas.

MAXIMIZAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar magias com efeitos máximos.

Benefício: Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma magia maximizada terão o resultado mais elevado possível. Uma magia maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta a quantidade máxima de alvos, etc., de acordo com a magia. Por exemplo, uma *bola de fogo* maximizada causaria 6 pontos de dano por nível de conjurador (até o limite de 60 pontos de dano no 10º nível). Os testes de resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. As magias sem variações aleatórias não são afetadas. Uma magia maximizada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

Uma magia potencializada e maximizada adquire os benefícios separadamente de cada talento: o resultado máximo, mais metade do resultado determinado normalmente. Uma *bola de fogo* maximizada e potencializada, conjurada por um mago de 15º nível, causaria 60 pontos de dano, mais metade de 10d6.

MOBILIDADE [GERAL]

O personagem foi treinado para se esquivar entre os oponentes e evitar golpes.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra os ataques de oportunidade provocados quando ele entra ou sai de uma área ameaçada. Qualquer condição que faça o personagem perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) também eliminará os bônus de esquiva. Além disso, os bônus de esquiva (desse e o bônus racial dos anões para se esquivar de gigantes, por exemplo) são cumulativos, diferente da maioria dos outros modificadores do mesmo tipo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Mobilidade como um de seus talentos adicionais.

NEGOCIADOR [GERAL]

O personagem sabe como influenciar as atitudes alheias.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Diplomacia e Sentir Motivação.

PERSUASIVO [GERAL]

O personagem sabe como usar as palavras e a linguagem corporal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Blefar e Intimidação.

PISOTEAR [GERAL]

O personagem foi treinado para usar sua montaria para derrubar os oponentes.

Pré-requisitos: 1 graduação Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: Quando seu personagem estiver montado e tentar atropelar um oponente, a vítima será incapaz de evitar o atacante. A montaria pode realizar um ataque (usando os cascos) contra qualquer criatura derrubada nesta manobra, recebendo +4 de bônus padrão nas jogadas de ataque contra adversários caídos (veja Atropelar).

Especial: Um guerreiro pode escolher Pisotear como um de seus talentos adicionais.

POTENCIALIZAR INVOCAÇÃO [GERAL]

As criaturas invocadas pelo conjurador são mais poderosas que o normal.

Pré-requisito: Foco em Magia (Conjuração)

Benefício: As criaturas conjuradas pelo seu personagem através das magias *invocar* recebem +4 de bônus de aprimoramento em Força e Constituição enquanto a magia permanecer ativa.

POTENCIALIZAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem pode lançar magias com efeitos maiores.

Benefício: Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma magia potencializada são aumentados em 50%. Uma magia potencializada causa 50% a mais de dano, cura 50% a mais de pontos de vida, afeta 50% a mais de alvos, etc., de acordo com a magia. Um *mísil mágico* potencializado, por exemplo, causaria 50% a mais de dano (jogue um 1d4+1 e multiplique o resultado por 1,5 para cada projétil). Os testes de resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. As magias sem variações aleatórias não são afetadas. Uma magia potencializada ocupa o lugar de uma magia dois níveis superiores.

PREPARAR POÇÃO [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem é capaz de criar poções mágicas. As regras sobre poções são descritas no *LIVRO DO MESTRE*.

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: Seu personagem é capaz de criar uma poção com qualquer magia que ele conheça de 3º nível ou inferior. A magia deve possuir uma ou mais criaturas como alvo. Preparar uma poção exige um dia de trabalho e o criador determina o nível do item durante a fabricação. O nível da poção precisa variar entre o mínimo necessário para conjurar a magia adequada e o nível de conjurador do fabricante. O preço base de uma poção equivale ao nível da magia, multiplicado pelo nível do item, e depois multiplicado por 50 PO. O preparo exige o gasto de 1/25 do preço base em XP e consome metade do preço de mercado em matéria-prima.

Quando uma poção é criada, todas as escolhas necessárias durante a conjuração normal da magia são realizadas. A criatura que ingeri-la será o alvo da magia.

Qualquer poção que armazene uma magia que exija componentes materiais de custo elevado ou gasto de XP também possuirá esse valor adicionado ao preço total. Além do custo proveniente do preço base, é necessário gastar o componente material e/ou pagar a XP no momento da criação.

PRONTIDÃO [GERAL]

O personagem tem sentidos aguçados.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Ouvir e Observar.

Especial: O mestre de um familiar recebe os benefícios desse talento sempre que seu familiar estiver ao alcance do seu braço.

RAPIDEZ DE RECARGA [GERAL]

Escolha um tipo de besta (de mão, leve ou pesada). O personagem é capaz de recarregar as bestas do tipo selecionado com mais rapidez que o normal.

Pré-requisito: Usar a Arma selecionada.

Benefício: Seu personagem recarrega as bestas do tipo escolhido usando uma ação livre (para bestas de mão e leves) ou uma ação de movimento (no caso de bestas pesadas). Recarregar uma besta ainda provoca ataques de oportunidade.

Caso selecione uma besta de mão ou leve, o personagem conseguirá utilizar sua quantidade normal de ataques quando usar uma ação de ataque total.

Normal: Um personagem sem esse talento precisa de uma ação de movimento para recarregar as bestas leve ou de mão, ou de uma ação de rodada completa para recarregar uma besta pesada.

Especial: O personagem pode adquirir Rapidez de Recarga diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Um guerreiro pode escolher Rapidez de Recarga como um de seus talentos adicionais.

RASTREAR [GERAL]

O personagem é capaz de seguir rastros de criaturas e personagens através de diversos tipos de terreno.

Benefício: Encontrar rastros e segui-los durante 1,5 km exige um sucesso num teste de Sobrevivência. É necessário realizar outro teste sempre que a trilha ficar difícil de distinguir – se houver outras pegadas cruzando-a ou as criaturas se separam.

Seu personagem percorre metade do seu deslocamento (a menos que sofra -5 de penalidade no teste para obter o deslocamento normal ou -20 de penalidade se desejar percorrer o dobro do deslocamento). A CD depende da superfície e das condições gerais, conforme indicado na tabela a seguir.

Superfície	CD
Solo muito macio	5
Solo macio	10
Solo firme	15
Solo rígido	20

Solo muito macio: Qualquer superfície (neve fresca, poeira, lama) que mantenha as pegadas profundas e visíveis.

Solo Macio: Qualquer superfície, mais firme que lama ou neve fresca, macia o bastante para ceder à pressão, onde a criatura deixaria pegadas freqüentes e rasas.

Solo firme: A maioria das superfícies externas normais (gramados, campos, florestas e similares) ou interiores excepcionalmente macios ou sujos (tapetes espessos, assoalhos empoeirados). A criatura deixa alguns vestígios (galhos quebrados, pedaços de roupa), mas as pegadas são raras.

Solo duro: Qualquer superfície onde não haja pegadas, como rocha ou assoalhos e ladrilhos. Quase todos os leitos dos rios se enquadram nesta categoria, pois quase todos os rios são feitos de pedra ou ladrilhos.

CAPÍTULO 5: TALENTOS

quer pegada ficará obscurecida ou será apagada. A criatura só deixa alguns vestígios (pequenas marcas, pedras derrubadas).

A tabela a seguir indica os modificadores aplicados aos testes de Sobrevivência para Rastrear.

Condição	Modificador de CD
A cada três criaturas no grupo rastreado	-1
Tamanho da criatura ou criaturas rastreadas ¹	
Minúscula	+8
Diminuta	+4
Miúda	+2
Pequena	+1
Média	0
Grande	-1
Enorme	-2
Imensa	-4
Colossal	-8
Cada 24 h desde a criação do rastro	+1
Cada hora de chuva subseqüente ao rastro	+1
Neve encobrindo rastro	+10
Visibilidade precária ²	
Noite sem lua ou nublada	+6
Luz da lua	+3
Neblina ou chuvisco	+3
Presas escondendo a trilha (percorre metade do seu deslocamento)	+5

¹Para um grupo com indivíduos de tamanho variado, aplique somente o modificador da maior criatura rastreada.

²Aplique somente o maior modificador dessa categoria.

Caso fracasse em um teste de Sobrevivência, somente será possível tentar novamente depois de 1 hora (em exteriores) ou 10 minutos (para interiores) de busca.

Normal: Um personagem sem esse talento é capaz de usar a perícia Sobrevivência para encontrar rastros, mas só poderá segui-los em trilhas com CD 10 ou inferior. Alternativamente, é possível utilizar a perícia Procurar para encontrar pegadas ou sinais semelhantes ao rastro de uma criatura usando as Classes de Dificuldade indicadas acima, mas é impossível usar essa perícia para seguir rastros, mesmo que sejam encontrados.

Especial: Os rangers recebem Rastrear automaticamente como um talento adicional. Eles não precisam selecioná-lo.

Esse talento não permite que seu personagem encontre ou siga rastros de alguém sob o efeito da magia Passos sem pegadas.

REFLEXOS DE COMBATE [GERAL]

O personagem é capaz de reagir rápida e repetidamente contra os oponentes que baixam a própria guarda.

Benefício: Quando os oponentes se descuidam e baixam a guarda, o personagem poderá realizar uma quantidade de ataques de oportunidade equivalente ao seu modificador de Destreza. Um personagem com Destreza 15 teria um total de 3 ataques de oportunidade na mesma rodada – um ataque de oportunidade normal, mais dois em função de seu modificador de Destreza +2. Caso quatro goblins atravessem a área ameaçada pelo personagem, ele conseguiria desferir um ataque de oportunidade contra três deles. No entanto, somente é possível executar um ataque de oportunidade em cada situação capaz de provocá-los.

Com esse talento, ele conseguirá realizar ataques de oportunidade quando estiver surpreso.

Normal: Sem esse talento, um personagem somente consegue realizar um ataque de oportunidade a cada rodada e não será capaz de desferir ataques de oportunidade enquanto estiver surpreso.

Especial: Um ladrão que selecione este talento não poderá usar a habilidade Oportunismo mais de uma vez por rodada. Um guerreiro pode escolher Reflexos de Combate como um de seus talentos adicionais.

Um monge pode escolher Reflexos de Combate como um talento adicional no 2º nível.

REFLEXOS RÁPIDOS [GERAL]

O personagem tem reflexos mais rápidos que o normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de Reflexos.

SAQUE RÁPIDO [GERAL]

O personagem é capaz de sacar suas armas com uma velocidade estonteante.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Seu personagem pode sacar uma arma usando uma ação livre, em vez de uma ação de movimento. Ele é capaz de sacar uma arma oculta (veja a perícia Prestidigitação) usando uma ação de movimento.

Um personagem com este talento consegue utilizar sua quantidade normal de ataques com armas de arremesso quando escolhe uma ação de ataque total.

Normal: Para um personagem sem este talento sacar uma arma, é necessário usar uma ação de movimento. Caso seu bônus base de ataque seja +1 ou superior, ele conseguirá prepará-la como uma ação livre, inclusa na sua ação de movimento da rodada. É preciso usar uma ação padrão para sacar uma arma escondida sem este talento.

Especial: Um guerreiro pode escolher Saque Rápido como um de seus talentos adicionais.

SEPARAR APRIMORADO [GERAL]

O personagem foi treinado para atacar as armas e escudos dos adversários, entre outros objetos.

Pré-requisitos: For 13 e Ataque Poderoso.

Benefício: Quando seu personagem atacar um objeto empunhado carregado por um adversário (como uma arma ou um escudo), ele não provoca um ataque de oportunidade (veja Separar).

Seu personagem também recebe +4 de bônus em todas as jogadas de ataque contra objetos que seu adversário estiver empunhando ou carregando.

SORRATEIRO [GERAL]

Você tem um talento notável para evitar ser notado.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes Esconder-se e Furtividade.

SUCESSO DECISIVO APRIMORADO [GERAL]

Escolha um tipo de arma, como espada longa ou machado grande. O personagem consegue desferir golpes mais precisos com a arma selecionada.

Pré-requisitos: Usar a Arma, bônus base de ataque +8.

Benefício: Quando estiver usando a arma escolhida, sua margem e ameaça será dobrada. Por exemplo, a margem de ameaça da espada longa é 19-20 (dois números); para um personagem com o talento Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), a margem de ameaça da espada longa será 17-20 (quatro números).

Especial: O personagem pode adquirir Sucesso Decisivo Aprimorado diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Esse talento não se acumula com qualquer outro efeito que aumente de margem de ameaça de uma arma (como os efeitos da magia *lâmina afiada*).

Um guerreiro pode escolher Sucesso Decisivo Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

TIRO CERTEIRO [GERAL]

O personagem sabe realizar disparos com mais exatidão quando seu alvo está mais próximo.

Benefício: Seu personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos num raio de 9 m.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro Certeiro como um de seus talentos adicionais.

TIRO EM MOVIMENTO [GERAL]

O personagem é extremamente habilidoso em técnicas de combate com armas à ataque à distância.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando seu personagem executar uma ação de ataque simples com uma arma de ataque à distância, ele poderá se deslocar antes e depois do ataque, a menos que a distância total percorrida seja maior que seu deslocamento.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro em Movimento como um de seus talentos adicionais.

TIRO LONGO [GERAL]

O personagem consegue atingir alvos a uma distância maior com armas de disparo.

Pré-requisito: Tiro Certeiro

Benefício: Quando seu personagem utilizar uma arma de disparo, como um arco, o incremento de distância da arma aumenta em 50% (multiplique por 1,5). Para as armas de arremesso, o incremento de distância é dobrado.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro Longo como um de seus talentos adicionais.

TIRO MÚLTIPLA [GERAL]

O personagem é capaz de disparar várias flechas simultaneamente contra um alvo próximo.

Pré-requisitos: Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: Usando uma ação padrão, seu personagem é capaz de disparar duas flechas em um determinado oponente num raio de 9 m. Os dois disparos utilizam a mesma jogada de ataque (com -4 de penalidade) para determinar o sucesso e causam dano normalmente (veja Especial).

A cada cinco pontos de bônus base de ataque superior a +6, o personagem conseguirá disparar uma flecha adicional usando esse talento, limitado a quatro disparos com +16 de bônus base de ataque. Entretanto, cada flecha além da segunda impõe -2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque (total de -6 de penalidade para três disparos e -8 para quatro).

A redução de dano e quaisquer outras resistências se aplicam separadamente para cada um dos disparos executados.

Especial: Independente da quantidade de flechas disparadas, qualquer dano baseado na precisão (como em um ataque furtivo) é aplicado uma única vez. No caso de um sucesso decisivo, somente a primeira flecha disparada terá o dano multiplicado, todas as demais causam o dano regular.

Um guerreiro pode escolher Tiro Múltiplo como um de seus talentos adicionais.

Considera-se que os rangers de 6º nível que escolheram o estilo de combate com arco possuam o talento Tiro Múltiplo, mesmo quando não atendem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armadura.

TIRO PRECISO [GERAL]

O personagem foi treinado para mirar e disparar no momento e locais exatos.

Pré-requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar armas de ataque à distância contra oponentes engajados em combate corporal sem sofrer a penalidade padrão (-4). Consulte Atirando ou Arremessando em Combate Corpo-a-Corpo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro Preciso como um de seus talentos adicionais.

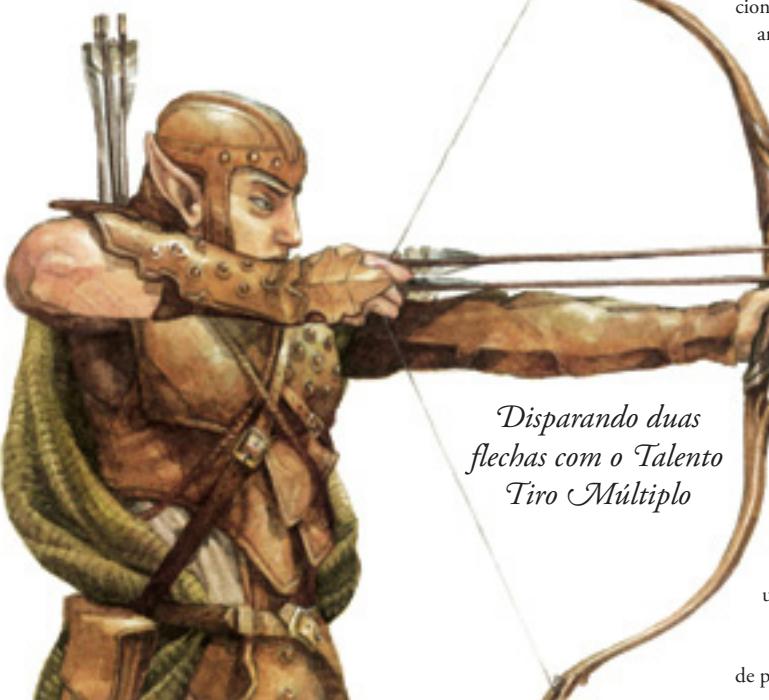
TIRO PRECISO APRIMORADO [GERAL]

Seus ataques à distância ignoram a cobertura e a camuflagem.

Pré-requisito: Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Os ataques à distância realizados pelo seu personagem ignoram o bônus na CA concedido por qualquer nível de cobertura inferior a total e qualquer chance de falha garantida pela camuflagem (exceto camuflagem total). A cobertura e a camuflagem totais ainda concedem seus benefícios normalmente contra esses ataques.

Normal: Sem esse talento, um personagem que dispare ou arremesse uma arma de ataque à distância contra um alvo



envolvido na manobra Agarrar precisará determinar aleatoriamente o combatente envolvido na manobra que foi atingido.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro Preciso Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

Considera-se que os rangers de 11º nível que escolheram o estilo de combate com arco possuam o talento Tiro Preciso Aprimorado, mesmo quando não atendem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armadura.

TIRO RÁPIDO [GERAL]

O personagem pode usar armas de ataque à distância com velocidade excepcional.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro Certeiro.

Benefício: Seu personagem recebe um ataque adicional com uma arma de ataque à distância. O disparo considera o bônus base de ataque mais elevado, mas cada disparo (inclusive o adicional) sofre -2 de penalidade. Esse talento só pode ser utilizado durante uma ação de ataque total.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro Rápido como um de seus talentos adicionais.

Considera-se que os rangers de 2º nível que escolheram o estilo de combate com arco já possuam o talento Tiro Rápido, mesmo quando não atendem aos pré-requisitos, mas apenas quando usarem armaduras leves ou estiverem sem armadura.

TOLERÂNCIA [GERAL]

O personagem é capaz de executar incríveis façanhas de resistência.

Benefício: Seu personagem recebe +4 de bônus em todos os testes (e testes de resistência) a seguir: testes de Natação para evitar dano por contusão, testes de Constituição para corridas, evitar o dano por contusão de uma marcha forçada, prender a respiração, evitar o dano por contusão devido a inanição ou desidratação (veja o *LIVRO DO MESTRE*), testes de Fortitude para evitar o dano por contusão causado por ambientes frios ou quentes (veja o *LIVRO DO MESTRE*) e para evitar o dano por asfixia (veja o *LIVRO DO MESTRE*). Além disso, seu personagem consegue dormir usando armaduras leves ou médias sem ficar fatigado.

Normal: Quando um personagem sem esse talento dormir usando armaduras médias ou pesadas, ele ficará fatigado durante todo o dia seguinte.

Especial: No 3º nível, os rangers recebem o talento Tolerância automaticamente, como um talento adicional. Eles não precisam selecioná-lo.

TRESPASSAR [GERAL]

O personagem é capaz de realizar outro ataque corporal depois de um golpe eficiente.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: Num combate corporal, quando seu personagem causar dano suficiente para derrubar uma criatura (em geral reduzindo seus pontos de vida a 0 ou menos, matando-a, etc.), poderá executar um ataque corporal extra contra uma criatura dentro do alcance. Não é possível caminhar antes de realizar este ataque adicional – nem mesmo um Passo de Ajuste (1,5 m). A jogada de ataque utiliza a mesma arma e o mesmo bônus do ataque anterior, que eliminou a primeira criatura. O personagem pode usar essa habilidade somente uma vez por rodada.

Especial: Um guerreiro pode escolher Trespassar como um de seus talentos adicionais.

TRESPASSAR MAIOR [GERAL]

O personagem brande uma arma branca com muita eficiência e consegue atacar diversas vezes quando derruba seus oponentes.

Pré-requisitos: For 13, Trespassar, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: Similar a Trespassar, mas não há limite para a quantidade de ataques adicionais por rodada.

Especial: Um guerreiro pode escolher Trespassar Maior como um de seus talentos adicionais.

USAR ARMA COMUM [GERAL]

Escolha um tipo de arma comum, como arco longo (consulte a Tabela 7-5: Armas, para obter uma relação das armas comuns). O personagem sabe combater com a arma selecionada. Use esse talento para aumentar a lista de armas que o personagem sabe usar (a relação das armas que o personagem sabe utilizar consta na descrição da sua classe).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com a arma escolhida.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: Os bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers sabem usar todas as armas comuns. Eles não precisam selecionar esse talento.

CAPÍTULO 5: TALENTOS

O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que o escolher, ele se aplica a outra arma comum.

Os clérigos que escolhem o domínio da Guerra recebem automaticamente o talento Usar Arma Comum relacionado à arma predileta da sua divindade (caso seja uma arma comum). Eles não precisam escolher esse talento.

Quando um mago ou feiticeiro conjura a magia *o transformação de Tenser* sobre si, adquire esse talento para todas as armas comuns enquanto a magia permanecer ativa.

USAR ARMAS EXÓTICAS [GERAL]

Escolha um tipo de arma exótica, como mangual atroz ou shuriken (consulte a Tabela 7-5: Armas, para obter uma relação das armas exóticas). O personagem sabe combater com a arma selecionada.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1 (e For 13 para espada bastarda e machado de guerra anão).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com a arma escolhida.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que o escolher, ele se aplica a outra arma exótica. Esse talento, quando aplicado à espada bastarda e ao machado de guerra anão, terá o pré-requisito adicional For 13.

Um guerreiro pode escolher Usar Arma Exótica como um de seus talentos adicionais.

USAR ARMAS SIMPLES [GERAL]

O personagem sabe usar todas as variedades de armas simples em combate (consulte a Tabela 7-5: Armas, para obter uma relação das armas simples).

Benefício: Seu personagem ataca normalmente com qualquer arma simples.

Normal: Um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Especial: Todos os personagens, exceto dríuidas, monges, ladinhas e magos, sabem usar todas as armas simples. Eles não precisam selecionar esse talento.

Quando um mago ou feiticeiro conjura a magia *a transformação de Tenser* sobre si, adquire esse talento para todas as armas simples enquanto a magia permanecer ativa.

USAR ARMADURA (LEVE) [GERAL]

O personagem foi treinado para usar armaduras leves (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Benefício: Quando estiver usando qualquer armadura leve, a penalidade de armadura do equipamento somente afetará os testes de Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Acrobacia.

Normal: Se o personagem utiliza uma armadura, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade desta armadura nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

Especial: Todas as classes – exceto magos, feiticeiros e monges sabem usar armaduras leves. Eles não precisam selecionar esse talento.

USAR ARMADURA (MÉDIA) [GERAL]

O personagem foi treinado para usar armaduras médias (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Pré-requisito: Usar Armadura (leve),

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

Especial: Os guerreiros, bárbaros, paladinos, clérigos, dríuidas e bardos sabem usar armaduras médias. Eles não precisam selecionar esse talento.

USAR ARMADURA (PESADA) [GERAL]

O personagem foi treinado para usar pesadas (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Pré-requisito: Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

Benefício: Veja Usar Armadura (leve).

Normal: Veja Usar Armadura (leve).

Especial: Os guerreiros, paladinos e clérigos sabem usar armaduras pesadas. Eles não precisam selecionar esse talento.

USAR ESCUDO [GERAL]

O personagem sabe usar escudos pequenos e grandes, assim como o broquel.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar escudos e sofrerá somente as penalidades padrão (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Normal: Se o personagem utiliza um escudo, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade armadura do escudo nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

Especial: Os bárbaros, bardos, clérigos, dríuidas, guerreiros, paladinos e rangers sabem usar qualquer escudo. Eles não precisam selecionar esse talento.

USAR ESCUDO DE CORPO [GERAL]

O personagem sabe usar escudos de corpo.

Pré-requisito: Usar Escudos.

Benefício: Seu personagem é capaz de usar escudos de corpo e sofrerá somente as penalidades padrão (veja a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Normal: Se o personagem utiliza um escudo, mas não recebeu treinamento adequado, ele sofrerá a penalidade de armadura do escudo nas jogadas de ataque e nos testes de perícia que exijam movimentos, inclusive Cavalgar.

Especial: Os guerreiros recebem Usar Escudo de Corpo automaticamente como um talento adicional. Eles não precisam selecioná-lo.

VITALIDADE [GERAL]

O personagem é mais vigoroso que o normal.

Benefício: Seu personagem recebe +3 pontos de vida.

Especial: O personagem pode escolher esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

VONTADE DE FERRO [GERAL]

A vontade do personagem é muito superior ao normal.

Benefício: Seu personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade.

DESCRIÇÃO

CAPÍTULO SEIS



Qual o aspecto do seu personagem? Qual a idade dele? Qual a primeira impressão que ele transmite? Quando ele reza, qual a divindade ou divindades que recebem suas orações? O que o levou a se tornar um aventureiro?

Esse capítulo lhe ajudará a estabelecer a identidade de seu personagem, criando detalhes que o tornarão mais realista, como se fosse o protagonista de um livro ou de um filme. Para muitos jogadores, a verdadeira ação é essa: definir o personagem como alguém a ser interpretado.

Quando se utiliza um personagem pela primeira vez, é comum deixar alguns detalhes indefinidos. Conforme o tempo passa, você terá uma noção melhor daquilo que deseja do seu herói. Os detalhes serão “descobertos”, do mesmo modo que um autor desenvolve um personagem durante vários capítulos de um romance ou no decorrer de uma série de livros.

Esse capítulo explica as tendências (a posição do personagem na batalha entre o Bem e o Mal), a religião (o deus ou panteão que ele venera), as estatísticas gerais (nome, sexo, idade, etc.) e a descrição pessoal.

TENDÊNCIA

No templo de Pelor existe um tomo antigo. Quando o templo recruta aventureiros para suas missões mais delicadas e importantes, todos que desejam participar devem beijar o livro. Aqueles que possuem um coração maligno são feridos pelo poder sagrado e mesmo aqueles que não são bons ou maus ficam atordoados. Somente as criaturas bondosas conseguem beijar o livro sem correr perigo e se tornam, portanto, pessoas de confiança para as missões mais importantes da igreja. O bem e o mal não são conceitos filosóficos no mundo de D&D. Eles são as forças que definem o cosmos.

Demônios caminham pelo mundo, disfarçados de Humanos, tentando as pessoas para o mal. Os clérigos sagrados usam o poder do bem para proteger os fiéis. Os devotos dos deuses malignos trazem a ruína aos inocentes para se destacarem perante suas divindades, confiantes que receberão a recompensa na próxima vida. Os paladinos confrontam sem temor os malfeiteiros, conscientes de que está pequena existência não merece preocupação. Os senhores da guerra se voltam para qualquer poder sobrenatural que possa ajudá-los em suas conquistas e os emissários dos deuses bons e malignos prometem recompensas em troca de um juramento de lealdade.

Em termos gerais, a moral e a atitude pessoal de uma criatura ou personagem estão representadas por sua tendência: Leal e Bom, Neutro e Bom, Caótico e Bom, Leal e Neutro, Neutro, Caótico e Neutro, Leal e Mau, Neutro e Mau e Caótico e

Mau (veja a Tabela 6-1: Tendência das Criaturas, Raças e Classes, na próxima página, para verificar as tendências preferidas de algumas criaturas, raças e classes).

Escolha uma tendência para o seu personagem, usando sua raça e classe como guia. Os personagens, normalmente são Bons ou Neutros, mas NUNCA maus; as tendências malignas são exclusivas dos vilões e monstros.

A tendência é uma ferramenta para desenvolver a identidade de seu personagem, não uma amarra para restringi-lo; Cada tendência representa uma grande variedade de personalidades ou filosofias distintas, portanto dois personagens Leais e Bons podem ser bastante diferentes entre si. Além disso, poucas criaturas são completamente consistentes. Um personagem Leal e Bom pode ser ambicioso, ocasionalmente sendo tentado a roubar algo ou acumular alguma coisa que possui, mesmo que não seja a reação mais ordeira ou bondosa que existe. As pessoas também não são constantes o tempo todo. Os personagens Bons perdem a paciência, os Neutros se sentem inspirados a realizar atos nobres e assim por diante.

Escolher uma tendência para o seu personagem significa que você deseja interpretá-lo de um modo concreto. Caso seu personagem aja de uma maneira mais apropriada à outra tendência, o Mestre pode decidir mudá-la para se adaptar às suas ações.

TENDÊNCIAS COMUNS

As criaturas e os membros das classes em itálico na Tabela 6-1 sempre possuem a tendência indicada. Com exceção dos paladinos, eles nascem com essas tendências; ela é inerente, parte de sua natureza. Normalmente, uma criatura com uma tendência natural tem algum vínculo com os Planos Exteriores (seja por meio da descendência, história ou magia) ou se trata de uma besta mágica.

Para as outras criaturas, raças e classes, a tendência mostrada é a mais comum ou típica. As criaturas comuns, com vontade própria e consciência, podem selecionar qualquer tendência. Talvez tenham uma inclinação para uma tendência em particular; dependendo do tipo de criatura, essa inclinação pode ser maior ou menor. Por exemplo, beholders e kobolds são Leais e Maus, mas os kobolds demonstram uma maior variação de tendência que os beholders, porque a inclinação dos últimos para o Mal e a Ordem é mais acentuada. Além dessas tendências inatas, as criaturas inteligentes possuem tendências culturais que normalmente reforçam sua inclinação. Por exemplo, os orcs tendem a ser Caóticos e Maus e sua cultura costuma produzir membros caóticos e malignos. Um humano que cresça entre os orcs terá uma chance maior que o normal de ser Caótico e Mau, enquanto um orc que cresça entre humanos terá uma chance menor.

CAPÍTULO 6: DESCRIÇÃO

TABELA 6-1: TENDÊNCIA DAS CRIATURAS, RAÇAS E CLASSES

Leal e Bom	Neutro e Bom	Caótico e Bom
Arcontes	Guardiões	Eladrins
Dragões Dourados	Gnomos	Dragões de Cobre
Lammasu	Centauros	Unicórnios
Anões	Águias Gigantes	Elfos
Paladinos	Pseudo-Dragões	Rangers
Leal e Neutro	Neutro	Caótico e Neutro
Monges	Animais	Meio-elfos
Magos	Halflings	Meio-orcs
Formians	Humanos	Bárbaros
Azers	Povo Lagarto	Bardos
Druidas	Ladinos	
Leal e Mau	Neutro e Mau	Caótico e Mau
Diabos	Drow	Demônios
Dragões Azuis	Goblins	Dragões Vermelhos
Beholders	Allips	Vampiros
Ogro Mago	Ettercaps	Trogloditas
Robgoblins	Devoradores	Gnolls
Kobolds		Ogros
		Orcs

BEM E MAL

Os personagens e as criaturas boas protegem a vida inocente. Os personagens e as criaturas malignas corrompem ou eliminam a vida inocente, seja por diversão ou para tirar proveito.

“Bom” implica altruísmo, respeito pela vida e preocupação com a dignidade dos seres conscientes. Os personagens bons fazem sacrifícios pessoais para ajudar outros seres.

“Mau” indica um desejo de ferir, opimir e matar. Algumas criaturas simplesmente não têm compaixão pelas demais e matam sem remorso, caso lhes seja conveniente. Outras, dedicam-se ativamente a propagar o mal, caçando por esporte ou seguindo ordens de um deus ou mestre maligno.

As pessoas que são neutras em relação ao bem e o mal não gostam de matar inocentes, mas não possuem a força de vontade para fazer sacrifícios e proteger ou ajudar os demais. As pessoas Neutras são vinculadas aos demais por questões de relação pessoal. Alguém com essa tendência poderia se sacrificar para proteger sua família ou sua terra natal, mas nunca faria isso por estranhos que não tenham nenhuma relação direta com ele.

Ser Bom ou Mau pode ser uma escolha consciente, como um paladino que tenta seguir seus ideais ou o clérigo maligno que causa pânico e dor para imitar seu deus. Porém, para a maior parte das pessoas, ser Bom ou Mau é uma atitude que pode ser reconhecida, mas não escolhida. Ser Neutro no eixo do bem e do mal normalmente representa uma falta de inclinação para qualquer aspecto mas, para alguns, isso indica um compromisso com uma perspectiva equilibrada. Mesmo reconhecendo que o bem e o mal são estados objetivos e não somente opiniões, essas pessoas acreditam que manter o equilíbrio entre ambos é a melhor opção, ao menos para elas.

Os animais e outras criaturas incapazes de ações morais são Neutras, mas nunca serão Boas ou Má. Mesmo as víboras mais letais e os tigres mais ferozes são Neutros, pois não têm a capacidade moral para se comportar de maneira correta ou incorreta.

ORDEM E CAOS

Os personagens Leais dizem a verdade, mantêm sua palavra, respeitam a autoridade, honram a tradição e julgam aqueles que não cumprem seu dever. Os personagens Caóticos seguem apenas sua própria consciência, ressentem-se daqueles que lhes dão ordens, preferem novas idéias à tradição e fazem o que prometem se estiverem dispostos.

“Leal” implica honra, confiança e obediência à autoridade. Por outro lado, a ordem pode conservar a teimosia, adesão reacionária à tradição, predileção em julgar todas as pessoas e falta de adaptabilidade. Os mantenedores conscientes da ordem dizem que só o comportamento Leal criará uma sociedade onde as pessoas podem depender das outras e tomar as melhores decisões, confiando plenamente que os demais agirão da mesma forma.

“Caos” implica liberdade, adaptabilidade e flexibilidade. Por outro lado, conserva a imprudência, ressentimento com a autoridade legítima, ações arbitrárias e irresponsabilidade. Os promotores do comportamento Caótico afirmam que somente a liberdade pessoal completa permitirá que as pessoas se expressem na íntegra e que a sociedade se beneficie de todo o potencial acumulado pelos indivíduos que a integram.

As pessoas que são Neutras em relação à Ordem e o Caos normalmente respeitam a autoridade, mas não se sentem inspiradas a obedecer ou se rebelar contra ela. São pessoas honestas, mas que podem ser levadas a mentir ou a enganar os demais.

A devoção à ordem ou ao caos pode ser uma escolha consciente, mas na maioria das vezes é só um aspecto de personalidade que é reconhecido, mas não escolhido. A neutralidade no eixo da ordem e do caos representa um ponto intermediário, um estado onde o indivíduo não se sente atraído por nenhum dos aspectos. Porém, alguns indivíduos com essa tendência afirmam que a Neutralidade é superior à Ordem e ao Caos, pois consideram que ambos são extremos com suas devidas contrapartes.

Os animais e outras criaturas incapazes de tomar decisões morais são Neutras. Os cães podem ser obedientes e os gatos independentes, mas não têm a capacidade moral para se comportarem de maneira Leal ou Caótica.

AS NOVE TENDÊNCIAS

As nove tendências a seguir abrangem todas as combinações possíveis nos eixos Ordem e Caos ou Bem e Mal. Cada descrição representa um personagem típico daquela tendência. Lembre-se que os indivíduos afastam-se da normalidade: um personagem pode agir de modo diferente em relação à sua tendência de um dia para o outro. Use essas descrições como um guia, não como regras a serem obedecidas.

As seis primeiras tendências, de Leal e Bom até Caótico e Neutro, são as tendências mais comuns para os personagens dos jogadores. As três tendências malignas são exclusivas dos monstros e dos vilões.

Leal e Bom (LB), “Cruzado”: Um personagem com essa tendência se comporta como todos esperam que uma pessoa boa o faça. Ele combina a vontade de combater o mal com a disciplina de lutar incessantemente. Ele diz a verdade, mantém sua palavra, ajuda os que estão em necessidade e combate as injustiças. Um personagem Leal e Bom detesta ver os culpados saírem impunes. Alhandra, uma paladina que combate o mal sem piedade e protege os inocentes sem hesitar, é Leal e Boa.

Leal e Bom é a melhor tendência que você pode escolher se deseja combinar honra e compaixão.

Neutro e Bom (NB), “Benfeitor”: Um personagem Neutro e Bom faz o melhor de uma pessoa boa conseguira. Ele é devotado a ajudar os outros e colabora com reis e magistrados, mesmo não se sentindo obrigado a fazê-lo. Jozan, um clérigo que ajuda as pessoas de acordo com as necessidades delas, é Neutro e Bom.

Neutro e Bom é a melhor tendência que você pode escolher se deseja fazer o bem sem se preocupar com a ordem.

Caótico e Bom (CB), “Rebelde”: Um personagem Caótico e Bom se comporta de acordo com a sua consciência, sem se preocupar com o que os outros esperam dele. Ele faz as coisas do seu jeito, mas é educado e benevolente. Ele acredita no bem, mas não vê utilidade para as leis e os regulamentos. Ele detesta quando as pessoas tentam intimidar os mais fracos e dizer-lhes o que fazer. Ele segue sua própria “bússola moral” que, embora tenha uma inclinação para o Bem, algumas vezes não coincide com as diretrizes da sociedade. Soveliss, um ranger que realiza emboscadas contra os coletores de impostos de um barão maligno, é um personagem Caótico e Bom.

Caótico e Bom é a melhor tendência que você pode escolher se deseja combinar um bom coração com um espírito livre.

Leal e Neutro (LN), “Juiz”: Um personagem Leal e Neutro se comporta de acordo com a lei e a tradição, ou é dirigido por um código de conduta pessoal. Para ele, a ordem e a organização são importantíssimos. Ele pode acreditar em uma ordem pessoal e viver segundo um código ou padrão, ou acreditar em uma mesma ordem para todos e preferir um governo forte e organizado. Ember, uma monja que segue sua própria disciplina sem ser influenciada pelos pedidos dos necessitados nem pelas tentações do mal, é Leal e Neutra.

Leal e Neutro é a melhor tendência que você pode escolher se deseja indicar que é confiável e honrado, mas não um fanático.

Neutro (N), “Indeciso”: Um personagem Neutro sempre faz o que lhe parece ser uma boa idéia. Ele não se sente inclinado fortemente por um lado ou pelo outro quando o assunto é lei contra caos ou o bem contra o mal. Na maioria das ocasiões, a neutralidade é, na verdade, mais uma falta de convicção do que um compromisso com a própria neutralidade. Esse tipo de personagem considera o Bem melhor que o Mal. Afinal, ele prefere ter bons vizinhos e governantes. Ainda assim, ele não se vê pessoalmente inclinado a defender o bem de modo abstrato ou universal. Mialee, uma maga dedicada a sua arte e cansada da semântica dos debates morais, é uma personagem Neutra.

Por outro lado, alguns personagens Neutros se dedicam filosoficamente à neutralidade. Eles consideram o Bem, o Mal, a Ordem e o Caos extremos perigosos e prejudiciais. Eles afirmam que, a longo prazo, o ponto intermediário da neutralidade é a opção mais favorável e equilibrada do cosmos.

Neutro é a melhor tendência que você pode escolher se deseja que seu personagem atue de forma natural, sem preconceitos nem compulsões.

Caótico e Neutro (CN), “Espírito Livre”: Um personagem Caótico e Neutro obedece apenas à sua vontade. Trata-se de uma pessoa individualista, que valoriza sua própria liberdade e não tenta proteger a liberdade dos demais. Ele evita a

CAPÍTULO 6: DESCRIÇÃO

autoridade, ressentindo-se das restrições e desafia as tradições. Um personagem Caótico e Neutro não prejudica intencionalmente as organizações como parte de uma campanha em favor da anarquia. Para fazer isso, ele deveria se sentir inspirado pelo bem (com um desejo de libertar os outros) ou pelo mal (com uma vontade de causar sofrimento àqueles que discordam dele). Um personagem Caótico e Neutro pode ser imprevisível, mas seu comportamento não é totalmente aleatório. É mais provável que ele atravesse uma ponte, não que se atire dela. Gimble, um bardo que viaja e sobrevive conforme sua vontade, é Caótico e Neutro.

Caótico e Neutro é a melhor tendência que você pode escolher se deseja que seu personagem tenha liberdade completa, seja das restrições da sociedade ou da obrigação de fazer o bem.

Leal e Mau (LM), “Dominador”: Um vilão Leal e Mau usurpa o que deseja metodicamente, dentro dos limites de seu código de conduta, mas sem se preocupar com quem será prejudicado. Ele se preocupa com a tradição, a lealdade e a ordem, mas não se importa com a liberdade, a dignidade ou mesmo com a vida. Ele joga segundo as regras, mas sem mostrar piedade nem compaixão. Sente-se confortável com a hierarquia e gostaria de governar, mas também aceita servir. Ele não condena os outros pelas atitudes que tomam, mas por sua raça, religião, terra natal ou posição social. Ele reluta em infringir as leis ou quebrar uma promessa; essa relutância, em parte, se deve à sua própria natureza, mas também à sua necessidade de organização para se proteger daqueles capazes de enfrentá-lo por diferenças morais. Alguns vilões Leais e Maus respeitam alguns tabus específicos, como não matar a sangue frio (ordenando essas execuções a seus subalternos) ou não permitir que crianças sejam feridas (sempre que puder ser evitado). Eles acreditam que esses escrúpulos os colocam acima dos vilões sem princípios. Um barão conspirador com planos de expansão e que explora seus servos é um exemplo de um personagem Leal e Mau.

Algumas criaturas e pessoas leais e malignas são levadas a praticar o mal com o mesmo fanatismo que um cruzado tenta propagar o bem.

Além de estar disposto a ferir os demais em proveito próprio, estes personagens sentem prazer na maldade como um objetivo final. Eles também são capazes de propagar o mal como parte de seus deveres para um deus ou mestre maligno.

Algumas vezes, os personagens com essa tendência são chamados de “diabólicos”, porque os diabos são a personificação e a építome da ordem e do mal.

Leal e Mau é uma tendência muito perigosa, porque representa a maldade metódica, intencional e frequentemente bem-sucedida.

Neutro e Mau (NM), “Malfeitor”: Um vilão Neutro e Mau fará o possível para sair impune e se preocupa única e exclusivamente consigo. Ele não derrama lágrimas por suas vítimas, matando para obter vantagens, por esporte ou por conveniência. Ele não tem apreço nenhum pela ordem e não sustenta a ilusão de que o respeito pela lei, pelas tradições ou por um código de ética o tornaria melhor ou mais nobre. Por outro lado, ele não tem a natureza inquieta ou a afeição pelo conflito que caracteriza um vilão Caótico e Mau. O criminoso que rouba e assassina para conseguir o que deseja é um exemplo de personagem Neutro e Mau.

Alguns vilões neutros e malignos defendem a maldade como um ideal, propagando o mal como um objetivo. Muitas vezes, esses vilões são devotos de um deus ou seita maligna ou pertencem a sociedades secretas.

Neutro e Mau é uma tendência muito perigosa, porque representa o mal puro, sem honra ou variação.

Caótico e Mau (CM), “Destruidor”: Um personagem Caótico e Mau realiza o que sua ambição, ódio ou ânsia de destruição o inspiram a fazer. Ele tem um temperamento forte, traiçoeiro, é arbitrariamente violento, cruel e imprevisível. Ele simplesmente usurpa o que deseja, é brutal e não sente piedade ou remorso. Quando está propagando o mal e o caos, é ainda pior. Felizmente, seus planos são cheios de falhas e todos os grupos formados por esses personagens são pouco organizados. Em geral, os personagens Caóticos e Maus só conseguem trabalhar em equipe através da força, e seus líderes conservam seus cargos enquanto conseguem evitar as derrotas ou as tentativas de assassinato. Um feiticeiro louco, elaborando esquemas de vingança e destruição, é um personagem Caótico e Mau.

Às vezes, os personagens caóticos e malignos são chamados de “demoníacos”, porque os demônios são a personificação e a építome do caos e do mal.

Caótico e Mau é uma tendência muito perigosa, porque não representa sómente a destruição da beleza e da vida, mas também da ordem onde elas são fundamentadas.

RELIGIÃO

Existem muitos deuses em D&D. Alguns, como Pelor (deus do sol), possuem grandes templos que organizam enormes procissões pelas estradas nos dias sagrados. Outros, como Erythnul (deus da matança), só possuem templos em lugares secretos ou em terras dominadas pelo mal. Ainda que a presença das divindades seja notada principalmente através de seus clérigos, os deuses também têm seguidores leigos que tentam, de certa forma, viver segundo seus ideais. A pessoa comum escolhe um único deus, que considera seu patrono. Ainda assim, é prudente ser respeitoso com os outros deuses e inclusive lhes oferecer algumas orações nos momentos adequados. Antes de empreender uma viagem, um seguidor de Pelor poderia se dirigir a um eremita de Pharlanghn (deus das estradas) e entregar-lhe uma

pequena oferenda para aumentar suas possibilidades de chegar em segurança ao seu destino. Essas práticas simples são comuns, a menos que a divindade esteja em conflito direto com outra divindade, que receberia a oferenda ou devoção. Porém, em tempos difíceis, alguns personagens dirigem preces obscuras a deuses malignos. Essas preces são sussurradas, com cuidado, para que ninguém possa ouvi-las.

Os deuses governam os diversos aspectos da existência humana: o bem e o mal, a ordem e o caos, a vida e a morte, o conhecimento e a natureza. Além disso, várias raças inumanas têm seus próprios deuses (consulte a Tabela 6-2: Deuses Conforme a Raça). Nenhum personagem pode ser um clérigo de uma divindade racial sem pertencer à raça adequada, mas será capaz de venerar esses deuses e viver de acordo com sua doutrina. Para uma divindade não vinculada a uma raça em particular (como Pelor), a raça de um clérigo não terá importância.

As divindades de alguns monstros são descritas no Livro dos Monstros, embora existam muitas outras divindades além das citadas nos livros de regras básicas.

Seu personagem pode selecionar um deus como patrono ou não. Se você deseja que ele tenha um, considere primeiro as divindades mais apropriadas à sua raça, classe e tendência (veja a Tabela 6-2: Deuses Conforme a Raça, e a Tabela 6-3: Deuses Conforme a Classe). Quando um clérigo selecionar uma divindade, esta escolha influenciará suas características de classe. Os jogadores com personagens clérigos devem consultar a seção Deuses, Domínios e Magias de Domínio, antes de selecionar uma divindade, ainda que as informações a seguir descrevam vários deuses e deusas e possam ajudá-lo nessa escolha.

TABELA 6-2: DEUSES CONFORME A RACA

Raca	Deuses
Humano	Conforme a classe e a tendência
Anão	Moradin ou conforme a classe e a tendência
Elfo	Corellon Larethian, Ehlonna ou conforme a classe e a tendência
Gnomo	Garl Glittergold, Ehlonnas ou conforme a classe e a tendência
Meio-elfo	Corellon Larethian, Ehlonna ou conforme a classe e a tendência
Meio-orc	Gruumsh ou conforme a classe e a tendência
Halfling	Yondalla, Ehlonna ou conforme a classe e a tendência

TABELA 6-3: DEUSES CONFORME A CLASSE

Classe	Deuses (Tendência)
Bárbaros	Kord (CB), Obad-Hai (N), Erythnul (CM)
Bardos	Pelor (NB), Pharlanghn (N), Olidammara (CN)
Clérigos	Qualquer um
Druidas	Obad-Hai (N)
Guerreiros	Heironeous (LB), Kord (CB), St. Cuthbert (LN), Hextor (LM), Erythnul (CM)
Ilusionistas	Boccob (N)
Necromantes	Wee Jas (LN), Nerull (NM)
Monges	Heironeous (LB), St. Cuthbert (LN), Hextor (LM)
Paladinos	Heironeous (LB)
Rangers	Ehlonna (NB), Obad-Hai (N)
Ladinos	Olidammara (CN), Nerull (NM), Vecna (NM), Erythnul (CM)
Feiticeiros	Wee Jas (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Magos	Wee Jas (LN), Boccob (N), Vecna (NM)

DEUSES

Em todo o cenário de campanha, as pessoas e as criaturas veneram uma enorme variedade de deuses diferentes. Descritos a seguir, apresentamos os deuses que possuem mais adoradores entre as raças comuns, os aventureiros e os vilões. Cada referência inclui o nome do deus, pronúncia, função, tendência, títulos e uma descrição geral. O símbolo sagrado (ou profano) de cada deus é mostrado ao lado de sua descrição (consulte a Tabela 3-7: Deuses, para obter um resumo dos deuses mais comuns, suas tendências, os domínios associados a eles e seus adoradores típicos).

Boccob

Boccob (bó-cob), o deus da magia, é Neutro. Seus títulos incluem O Distraído, Lorde de Todas as Magias e Arquimago dos Deuses. Trata-se de uma divindade distante, que não executa ações no mundo dos mortais. Sendo o deus da magia e do conhecimento, ele é adorado por magos, feiticeiros e sábios. Os domínios associados a Boccob são Conhecimento, Magia e Enganação. Sua arma predileta é o bordão.



CAPÍTULO 6: DESCRIÇÃO

Corellon Larethian

Corellon Larethian (cór-e-lon la-ré-ti-an), o deus dos elfos, é Caótico e Bom. Ele é conhecido como o Criador dos Elfos, o Protetor, o Protetor e Preservador da Vida e Soberano dos Elfos. Ele é o criador e protetor da raça élfica e governa as coisas que os elfos mais estimam, como a magia, a música, as artes, os ofícios, a poesia e a guerra. É venerado pelos elfos, meio-elfos e bardos. Os domínios associados a Corellon são Caos, Bem, Proteção e Guerra. Sua arma predileta é a espada longa. Gruumsh é seu arquiinimigo e, devido à pericia de combate de Corellon, Gruumsh é chamado de "Caolho".



Ehlonna

Ehlonna (ê-lo-ná), deusa das florestas, é Neutra e Boa. Seu título mais comum é Ehlonna das Florestas. Essa divindade protege todas as pessoas boas que vivem na floresta, que a amam ou obtém sustento dela. Algumas vezes, é representada como uma elfa e outras como uma humana. Ela é especialmente próxima dos elfos, gnomos, meio-elfos e halflings. Também é adorada por rangers e alguns druidas. Os domínios associados a Ehlonna são Animais, Bem, Plantas e Sol. Sua arma predileta é o arco longo.



Erythnul

Erythnul (é-rif-nul), o deus da matança, é Caótico e Mau. Seu título principal é O Diverso. Erythnul sente prazer no pânico e na carnificina. Em terras civilizadas, seus seguidores (inclusive guerreiros, ladinos e bárbaros malignos) formam pequenas seitas dedicadas ao crime. Em terras selvagens, bárbaros, gnolls, bugbears, ogros e trolls malignos costumam venerá-lo abertamente. Os domínios associados a ele são Caos, Mal, Enganação e Guerra. Sua arma predileta é a maça-estrela com uma ponta de pedra e sem esporões.



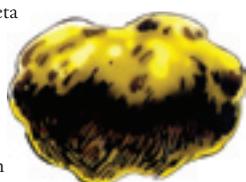
Harlanghn

Harlanghn (far-lan-gun), o deus das estradas, é Neutro. Seu título é O Morador do Horizonte. Os altares de Harlanghn são comuns na beira das estradas mais transitadas, pois ele é o deus das viagens, das estradas, das distâncias e do horizonte. Os bardos, os aventureiros viajantes e os mercadores veneram essa divindade. Os domínios associados a Harlanghn são Sorte, Proteção e Viagem. Sua arma predileta é o bordão.



Gari Glittergold

Gari Glittergold (gá-urł glí-ter gòł-d), também chamado de Ouro-Líquido, é o deus Neutro e Bom dos gnomos. Ele é conhecido como O Brincalhão, O Protetor Vigilante, A Gema Sem Preço e A Esperteza Brilhante. Gari Glittergold descobriu os gnomos e os guiou para o mundo, convertendo-se em seu protetor. Ele governa o humor, a esperteza, a lapidação e a fabricação de jóias. Os domínios associados a ele são Bem, Proteção e Enganação. A arma predileta de Gari é o machado de batalha. Ele é conhecido pelas brincadeiras que realiza com outros deuses, mas nem todas as suas vítimas se divertem com suas piadas. Em certa ocasião, Gari derrubou uma caverna sobre a cabeça de Kurtulmak, o deus dos kobolds. Desde então, esses dois deuses se tornaram inimigos jurados.



Gruumsh

Gruumsh (grúm-chi), o deus dos orcs, é Caótico e Mau. Seus títulos são O Caolho e Aquele Que Nunca Dorme. Gruumsh é o deus supremo dos orcs e exige que seus seguidores sejam fortes, eliminem os fracos entre seus semelhantes e reclamem todo o território que pertence à raça por direito (que abrange quase tudo). Os domínios associados a ele são Caos, Mal,



Força e Guerra. A arma predileta de Gruumsh é a lança. Ele sente um ódio especial por Corellon Larethian, Moradin e seus seguidores. Há muitas eras, durante uma batalha, Corellon Larethian arrancou o olho esquerdo do deus orc.

Heironeous

Heironeous (rei-ró-neus), o deus do heroísmo, é Leal e Bom. Seu título é O Invencível. Esse deus promove a justiça, o heroísmo, o cavaleirismo e a honra. Os domínios associados a ele são Bem, Ordem e Guerra. Sua arma predileta é a espada longa. Ele é venerado por paladinos, guerreiros e monges bondosos. Seu arquiinimigo é Hextor, que também é seu meio-irmão.



Hextor

O deus da tirania, Hextor (récs-tor), é Leal e mau. Seus títulos são O Campeão do Mal, Porta-Voz do Inferno e O Terror da Batalha. Hextor é um deus de seis braços que promove a guerra, o conflito e a destruição. Entre seus fiéis estão guerreiros e monges malignos. Os domínios associados a ele são Destrução, Mal, Ordem e Guerra. Sua arma predileta é o mangual. Ele envia seus seguidores para propagar o mal e seu propósito maior é destruir os seguidores de seu meio-irmão Heironeous, não importa onde estejam.



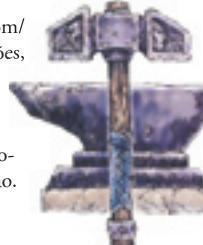
Kord

Kord (córd), o deus da força, é Caótico e Bom. Ele é conhecido como O Lutador. Kord é o patrono dos atletas, especialmente os praticantes de luta livre. Seus adoradores incluem guerreiros, bárbaros e ladinos. Os domínios associados a ele são Caos, Bem, Sorte e Força. A arma predileta de Kord é a espada larga.



Moradin

Moradin (mô-rá-din), o deus dos anões, é Leal e Bom/Seus títulos incluem O Forjador de Almas, Pai dos Anões, Pai de Todos e O Criador. Moradin forjou os primeiros anões usando metal e gemas preciosas e depois soprou a vida dentro deles. Ele governa as artes e as ciências dos anões: forjar e moldar metais, engenharia e guerra. Os domínios associados a ele são Terra, Bem, Ordem e Proteção. Sua arma predileta é o martelo de guerra.



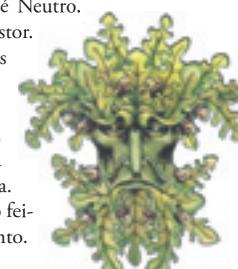
Nerull

Nerull (né-rul), o deus da morte, é Neutro e Mau. Ele é conhecido como A Morte, O Inimigo do Bem, Aquele que Odeia a Vida, O Portador da Escuridão, Rei de Toda a Escuridão e O Dilacerador da Carne. Nerull é o patrono daqueles que buscam o mal supremo para seu próprio prazer ou interesse. Os domínios associados a ele são Morte, Mal e Enganação. Seus adoradores, que incluem necromantes e ladinos malignos, o ilustram como uma figura quase esquelética, vestindo uma túnica e portando sua arma predileta, uma foice.



Obad-Hai

Obad-Hai (oh-bad-rai), o deus da natureza, é Neutro. Ele é conhecido como O Oboé e A Flauta do Pastor. Obad-Hai governa a natureza e é amigo de todos os que vivem em harmonia com o mundo natural. Os bárbaros, rangers e druidas o veneram. Os domínios associados a ele são Ar, Animais, Terra, Fogo, Plantas e Água. Como Obad-Hai sustenta diretamente a Neutralidade, ele é rival de Ehlonna. Obad-Hai toca um oboé (um instrumento de sopro feito de madeira) e seu título advém desse instrumento. Sua arma predileta é o bordão.



Olidammara

Olidammara (o-lí-dá-má-ra), o deus dos ladinos, é Caótico e Neutro. Seu título é O Ladino Sorridente. Olidammara adora vinhos, mulheres e músicas. Ele é um vagabundo, um brincalhão e um mestre dos disfarces. Seus templos são raros, mas muitas pessoas aceitam brindar em sua honra. Com freqüência, os ladinos e os bardos são seus adoradores. Os domínios associados a ele são Caos, Sorte e Enganação. O sabre é sua arma predileta.



CAPÍTULO 6: DESCRIÇÃO

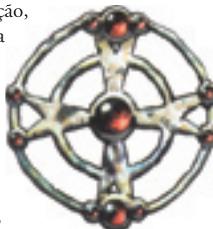
Pelor

Pelor (pê-lor), o deus do sol, é Neutro e Bom. Seu título é O Radiante. Pelor é o criador de muitas coisas boas, serve de apoio aos necessitados e um adversário de todo o mal. Ele é a divindade mais adorada entre os humanos e seus sacerdotes são bem recebidos em qualquer lugar. Os rangers e bardos também são encontrados entre seus adoradores. Os domínios associados a ele são Bem, Cura, Força e Sol. Sua arma predileta é a maça.



St. Cuthbert

St. Cuthbert (sain-ti cut-bért), o deus da retribuição, é Leal e Neutro. Ele é conhecido como St. Cuthbert da Maça. St. Cuthbert prega a vingança e a punição justa a todos que transgredirem a lei. Como as criaturas malignas violam as leis com mais freqüência e de forma mais visível que as criaturas boas, St. Cuthbert prefere o Bem ao Mal, mesmo não sendo um deus de Bom (seus clérigos não podem ser Maus). Os domínios a que ele está associado são Destruição, Ordem, Proteção e Força. Sua arma predileta é a maça.



Vecna

Vecna (véc-ná), o deus dos segredos, é Neutro e Mau. Ele é conhecido como O Lorde Aleijado, O Nome Sussurrado e O Mestre de Todos os Segredos e Mistérios. Vecna governa tudo o que não deve ser conhecido e aquilo que as pessoas desejam manter em segredo. Os domínios associados a ele são Mal, Conhecimento e Magia. Ele normalmente é retratado como um lich (um morto-vivo), que perdeu a mão e o olho esquerdos numa luta contra seu tenente traidor, Kas. Sua arma predileta é a adaga.



Wee Jas

Wee Jas (ui-jaz), a deusa da morte e da magia, é Leal e Neutra. Seus títulos são A Deusa Bruxa, A Feiticeira Rubi, A Dama Severa e A Guardiã da Morte. Wee Jas é uma deusa exigente que espera a obediência dos seus seguidores. Seus templos são poucos e afastados entre si, mas ela conta com feiticeiros e magos poderosos (especialmente necromantes) entre seus seguidores. Os domínios associados a ela são Morte, Ordem e Magia. Sua arma predileta é a adaga.



Yondalla

Yondalla (ion-dá-ia), a deusa dos halflings, é Leal e Boa. Seus títulos incluem A Protetora e Provedora, A Matriarca Cuidadosa e A Abençoada. Yondalla é a criadora e protetora dos halflings, e prega a harmonia entre seus filhos e a defesa vigorosa contra seus inimigos. Seus seguidores esperam ter vidas seguras e prósperas obedecendo aos seus ensinamentos. Os domínios associados a ela são Bem, Ordem e Proteção. Sua arma predileta é a espada curta.



ESTATÍSTICAS GERAIS

Essa seção oferece sugestões para determinar o nome, o sexo, a idade, a altura e o peso de seu personagem. Antes de começar, esboce uma idéia da história e personalidade que você deseja para o seu personagem e utilize-as para adicionar detalhes posteriormente e dar vida à sua criação.

NOME

Invente ou escolha um nome que combine com a raça e a classe de seu personagem. O Capítulo 2: Raças descreve alguns exemplos de nomes élficos, anões, halflings, gnomos e orcs (e alguns nomes meio-elfos e meio-orcs também). Um nome é uma boa maneira de começar a definir a história de seu personagem. Por exemplo, o nome de um anão poderia ser o nome de um grande herói da raça e o personagem estaria tentando honrar esse caminho. Por outro lado, o nome poderia pertencer a um covarde infame e o personagem estaria tentando provar que não se parece com ele.

SEXO

Seu personagem pode ser do sexo masculino ou feminino.

IDADE

Você pode escolher ou determinar aleatoriamente a idade do seu personagem. Caso escolha uma idade, ela não pode ser inferior à idade mínima da raça e classe de seu personagem. A idade inicial mínima de um personagem equivale a idade adulta de sua raça, mas a quantidade de dados correspondente à sua classe, indicadas na Tabela 6-4: Idade Inicial Aleatória. Por exemplo, um ranger elfo deve ter pelo menos 116 anos de idade (110 anos, mais 6 dados por ser um ranger).

Por outro lado, é possível usar a mesma tabela para determinar a idade de seu personagem. Por exemplo, a idade inicial desse mesmo ranger elfo poderia ser definida aleatoriamente como 110+6d6 anos, nesse caso.

TABELA 6-4: IDADE INICIAL ALEATÓRIA

Raça	Idade Adulta	Bárbaro Ladino Feiticeiro	Guerreiro Paladino Ranger	Clérigo Druida Monge Mago
Humano	15 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Anão	40 anos	+3d6	+5d6	+7d6
Elfo	110 anos	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomo	40 anos	+4d6	+6d6	+9d6
Meio-Elfo	20 anos	+1d6	+2d6	+3d6
Meio-Orc	14 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Halfling	20 anos	+2d4	+3d6	+4d6

Conforme seu personagem envelhece, suas habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) diminuem e suas habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) aumentam (consulte a Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento). Os efeitos de cada etapa de envelhecimento são cumulativos; no entanto, nenhum dos valores de habilidade de um personagem pode ser reduzido para menos de 1 deste modo.

Por exemplo, quando um humano atinge 35 anos de idade, sua Força, Destreza e Constituição diminuem 1 ponto, enquanto sua Inteligência, Sabedoria e Carisma aumentam em 1 ponto. Quando ele chega a 53 anos de idade, suas habilidades físicas caem mais dois pontos, enquanto suas habilidades mentais aumentam mais 1 ponto. Até agora, ele perdeu 3 pontos de Força, Destreza e Constituição e adquiriu 2 pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma devido aos efeitos de envelhecimento.

Quando um personagem atinge a idade venerável, o Mestre determina secretamente sua idade máxima, que será o número indicado na coluna "Venerável" da Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento, adicionado ao resultado da jogada da coluna Idade Máxima da mesma tabela, e anota secretamente o resultado. Quando o personagem alcançar a sua idade máxima, ele morre de velhice em algum momento durante o ano subsequente, conforme determinado pelo Mestre.

A idade máxima da Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento é indicada para os personagens dos jogadores. A maioria das pessoas do mundo falece de doenças, acidentes, infecções ou vítima da violência antes de atingir a idade venerável.

TABELA 6-5: EFEITOS DO ENVELHECIMENTO

Raça	Maturidade ¹	Velho ²	Venerável ³	Idade Máxima
Humano	35 anos	53 anos	70 anos	+2d20 anos
Anão	125 anos	188 anos	250 anos	+2d% anos
Elfo	175 anos	263 anos	350 anos	+4d% anos
Gnomo	100 anos	150 anos	200 anos	+3d% anos
Meio-Elfo	62 anos	93 anos	125 anos	+3d20 anos
Meio-Orc	30 anos	45 anos	60 anos	+2d10 anos
Halfling	50 anos	75 anos	100 anos	+5d20 anos

¹ Ao atingir a maturidade, o personagem sofre -1 de For, Des e Con e recebe +1 de Int, Sab e Car.

² Ao atingir a velhice, o personagem sofre -2 de For, Des e Cons e recebe +1 de Int, Sab e Car.

³ Ao atingir a idade venerável, o personagem sofre -3 de For, Des e Cons e recebe +1 em Int, Sab e Car.

ALTURA E PESO

Escolha a altura e o peso de seu personagem conforme os parâmetros indicados na descrição de sua raça (veja o Capítulo 2) ou na Tabela 6-6: Altura e Peso Aleatórios. Analise as habilidades de seu personagem para determinar seu peso e altura. Se ele for fraco e ágil (Força baixa e Destreza elevada), ele seria magro. Caso seja forte e resistente, poderia ser alto ou somente pesado.

Existe outra opção: determine aleatoriamente a altura e o peso de seu personagem usando a Tabela 6-6: Altura e Peso Aleatórios. A jogada de dados da coluna Modificador de Altura determina a altura adicional, somada à altura base da raça. O resultado dessa jogada é multiplicado pela coluna "modificador de peso", gerando o peso extra do personagem, também somado ao peso base da raça. Exemplo:

CAPÍTULO 6: DESCRIÇÃO

Tordek (um anão) tem 1,25 m + 2d4 X 2,5 em de altura. Marco Aurélio, seu jogador, lança 2d4 e obtém um resultado 6; portanto Tordek terá 1,40 m. Depois, ele utiliza o resultado original (6) e multiplica por (2d6 x 0,5 kg). O resultado dos 2d6 é 9; multiplicado por 6 (resultado original) e então por 0,5 kg, Marco obtém 27 kg; Tordek tem 27 kg a mais que o peso base da raça, 65 kg, totalizando 92 kg.

TABELA 6-6: ALTURA E PESO ALEATÓRIOS

Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Humano	1,60 m	+2d10 x 2,5 em	60 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Humana	1,45 m	+2d10 x 2,5 em	42 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Anão	1,25 m	+2d4 x 2,5 em	65 kg	x (2d6 x 0,5) kg
Anã	1,20 m	+2d4 x 2,5 em	50 kg	x (2d6 x 0,5) kg
Elfo	1,45 m	+2d6 x 2,5cm	42 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Elfa	1,45 m	+2d6 x 2,5 em	40 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Gnomo	0,90 m	+2d4 x 2,5 em	20 kg	x 0,5 kg
Gnoma	0,85 m	+2d4 x 2,5 em	17 kg	x 0,5 kg
Meio-elfo	1,55 m	+2d8 x 2,5 em	50 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Meio-elfa	1,45 m	+2d8 x 2,5 em	40 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Meio-orc	1,65 m	+2d10 x 2,5 em	65 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Meia-orc	1,45 m	+2d10 x 2,5 em	45 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Halfling, homem	0,80 m	+2d4 x 2,5 em	15 kg	x 0,5 kg
Halfling, mulher	0,75 m	+2d4 x 2,5 em	12 kg	x 0,5 kg

APARÊNCIA, PERSONALIDADE E HISTÓRIA

Você pode detalhar seu personagem quanto desejar, mas provavelmente surgirão novos detalhes que serão adicionados conforme ele seja utilizado na campanha.

APARÊNCIA

Determine a aparência de seu personagem usando as descrições das raças no Capítulo 2: Raças como ponto de partida. Os personagens com Carisma alto tendem a ser mais belos que os personagens com valores baixos, mas um personagem com Carisma alto pode parecer estranho, possuindo um tipo de beleza exótica.

Seu personagem pode ser destro ou canhoto.

Você pode usar a aparência de seu personagem para indicar alguma coisa sobre sua personalidade e história. Por exemplo:

- Krusk, o meio-orc, não tem uma parte da orelha e tem muitas cicatrizes, resultado de uma vida violenta em meio aos orcs que o criaram. Ele guarda, em um colar, as garras e as presas das bestas que ele matou.
- Alhandra, a paladina, possui a mão de Heironous tatuada em seu antebraço para mostrar sua devoção à divindade.
- Hennet, o feiticeiro, veste uma roupa eclética e variada que troca a cada dia, mostrando sua natureza caótica.

PERSONALIDADE

Decida como seu personagem age, do que ele gosta, o que deseja da vida, o que o assusta e o que o deixa irritado. A raça e a tendência servem como um bom começo, mas não se deve ficar limitado a isso. Faça com que seu anão Leal e Bom (ou qualquer que seja seu personagem) seja diferente dos outros.

Uma dica muito útil para a criação de uma personalidade interessante para seu personagem é incluir algum tipo de conflito em sua natureza. Por exemplo, Tordek é Leal, mas também é um pouco ambicioso. Ele pode ser tentado a roubar para conseguir justificar isso para si mesmo.

A personalidade de seu personagem pode ser alterada com o tempo. As decisões básicas que você tomou durante a criação do personagem não são imutáveis, nem precisam ser obedecidas como se fossem mandamentos. Permita que o personagem cresça e evolua de maneira semelhante às pessoas de verdade.

HISTÓRIA

Decida como foi a vida de seu personagem até agora. Eis algumas perguntas para ajudá-lo a pensar:

- Como ele decidiu ser um aventureiro?
- Como ele entrou para sua classe? Por exemplo, um guerreiro pode ter feito parte de uma milícia, pertencer a uma família de soldados, ser treinado em uma escola militar ou simplesmente ter aprendido sozinho.
- Onde ele conseguiu seu equipamento inicial? Ele foi obtido aos poucos? Foi um presente de despedida da família ou de um mentor? Alguns de seus itens pessoais tem um significado especial?
- Qual foi a pior coisa que já lhe aconteceu?
- Qual foi a melhor coisa que já lhe aconteceu?
- Ele mantém contato com a família?
- O que a família pensa dele?

ADAPTANDO SEU PERSONAGEM

As regras de criação de personagens fornecem uma base comum a todos os jogadores, mas você pode alterar algumas delas para tornar seu personagem único. Entretanto, qualquer alteração substancial deve ser aprovada pelo Mestre.

Raça: As regras para um personagem de uma determinada raça se aplicam à maioria, mas não a todos, os indivíduos daquela raça. Por exemplo, seria possível criar um anão descendente de um proscrito da sociedade anã. Ele teria crescido em meio aos humanos, teria as qualidades físicas de um anão (melhor Constituição, pior Carisma, visão no escuro e resistência a magias e venenos) mas não suas características culturais (ligação com pedras, bônus de ataque contra orcs e goblinóides, bônus de esquiva contra gigantes, bônus para testes de Avaliação e Ofícios para itens relacionados a metal e pedra, guerreiro como classe favorecida e até mesmo conhecimento do idioma dos anões). Você, provavelmente, deveria conversar com seu Mestre para obter alguns bônus especiais para compensar a perda dos aspectos culturais.

Classe: Algumas classes já lhe fornecem muito espaço para adaptar seu personagem. Contudo, com a aprovação de seu Mestre, você poderia alterar determinadas características de sua classe. Por exemplo,

Naull



se você deseja criar um guerreiro que trabalhava para a guilda dos ladrões, mas que agora está tentando se tornar um guarda-costas respeitável, talvez ele saiba usar apenas as armas e armaduras de ladrões, mas receberá 4 pontos de perícia por nível em vez de 2, e teria acesso a Blefar e Sentir Motivação como perícias de classe. Nos demais aspectos, ele seria um guerreiro normal.

Perícias e Talentos: Você pode batizar suas perícias, talentos e características de classe como desejar. Lidda, a ladina halfling, fala em “andar na ponta dos pés” em vez de “caminhar furtivamente”, então seu jogador anota “Andar na Ponta dos Pés” em sua planilha de personagem no lugar da perícia Furtividade. Ember, a monja, chama sua perícia Furtividade de “Caminhar Sobre Papel-Arroz”.

Também é possível criar outras perícias para o seu personagem. O Mestre tem as instruções (descritas no *LIVRO DO MESTRE*) para criar novas perícias.

Equipamento: Seu equipamento pode ter uma aparência diferente para combinar com seu personagem. O bordão de um mago poderia ser um pedaço reto de madeira lisa, enquanto outro seria um bastão retorcido e com várias runas místicas. Seu personagem pode adquirir itens que não constam na lista de equipamentos (veja o Capítulo 7). converse com seu Mestre sobre a possibilidade de seu personagem ter um novo item, o que ele pode fazer e quanto custaria.

Algumas vezes, existe uma arma em um filme ou um livro e os jogadores desejam que seu personagem utilize essa arma. Caso ela não conste na lista de armas do Capítulo 7: Equipamento, encontre uma arma equivalente. Por exemplo, uma katana (espada samurai) não consta na lista de armas, mas você pode equipar seu personagem com uma katana e considerá-la uma espada bastarda (obra-prima).

EQUIPAMENTO

CAPÍTULO SETE



No mercado de uma grande cidade, os armoreiros e armeiros oferecem uma grande variedade de armas e armaduras que o ouro pode comprar. Nesses locais, são encontradas espadas práticas e resistentes e talvez até algumas lâminas élficas de qualidade excepcional. Os alquimistas vendem ácido, fogo alquímico e bastões de fumaça. Os magos (ou mais provavelmente, seus intermediários) vendem seus pergaminhos com magias, varinhas, armas encantadas e outros itens.

Esse capítulo descreve os objetos comuns e exóticos que os personagens poderiam comprar e como consegui-los. Os itens mágicos são detalhados no *LIVRO DO MESTRE*.

EQUIPANDO UM PERSONAGEM

Normalmente, um personagem iniciante possui riqueza suficiente para comprar o básico: algumas armas, uma armadura adequada para sua classe (se houver) e algum equipamento variado. Conforme o personagem conclui aventuras e acumula riquezas, ele poderá comprar equipamentos melhores. No entanto, no inicio, as opções estão limitadas pelos seus recursos iniciais.

CONJUNTOS INICIAIS

Cada classe possui um conjunto inicial que mostra o equipamento padrão (bem como as perícias e talentos comuns, etc.). Um personagem que selecione um conjunto inicial pode personalizar seu equipamento, trocando alguma coisa por outra, a critério do jogador. Essas substituições são simples, a menos que o valor do equipamento selecionado seja maior que o valor do equipamento do conjunto inicial.

EQUIPAMENTOS PERSONALIZADOS

Se não desejar o conjunto inicial dos personagens da classe, é possível comprar as armas, armaduras e equipamentos variados individualmente. O personagem começa com uma quantidade aleatória de peças de ouro, determinada pela sua classe. Logo, ele pode decidir como gastar esses recursos (veja a Tabela 7-1: Quantidade Inicial de Recursos). O Mestre também pode definir quantidades fixas de peças de ouro para cada personagem, conforme indicado na Tabela 7-1.

Observe que comprar o equipamento inicial desse modo é uma simplificação. O personagem não entra em uma loja com todo o dinheiro necessário e compra item por item. Em vez disso, é provável que esses equipamentos sejam presentes da

família do personagem, equipamento de patronos ou material conservado desde o serviço militar, frutos de algum golpe e muitas outras possibilidades.

Assuma que qualquer personagem possui uma troca de roupas normais, no mínimo. Escolha uma das roupas a seguir gratuitamente: traje de artesão, traje de entretenimento, traje de explorador, traje de monge, traje de plebeu, traje de sábio ou traje de viajante. (Veja Indumentária).

TABELA 7-1: QUANTIDADE INICIAL DE RECURSOS

Classe	Quantidade (média)	Classe	Quantidade (média)
Bárbaro	4d4 x 10 (100 PO)	Paladino	6d4 x 10 (150 PO)
Bardo	4d4 x 10 (100 PO)	Ranger	6d4 x 10 (150 PO)
Clérigo	5d4 x 10 (125 PO)	Ladino	5d4 x 10 (125 PO)
Druida	2d4 x 10 (50 PO)	Feiticeiro	3d4 x 10 (75 PO)
Guerreiro	6d4 x 10 (150 PO)	Mago	3d4 x 10 (75 PO)
Monge	5d4 (12 PO, 5 PP)		

DISPONIBILIDADE

Todos os itens descritos nesse capítulo estão disponíveis para os Pdjs com recursos para comprá-los. Alguns desses itens são muito caros ou raros. Os Pdjs não os encontrarão no balcão de uma loja de qualquer cidade. No entanto, os aventureiros com recursos para comprar itens caros geralmente podem contratar um intermediário e conseguir o item desejado.

Como regra geral, sempre que o personagem quiser adquirir um equipamento ou objeto que não esteja descrito neste capítulo, o custo do item estará limitado a 3.000 PO. Comprar um item mais caro, como uma espada longa +2, exige visitar uma grande cidade, onde os equipamentos raros são vendidos, realizar uma negociação especial com alguém que fabrica ou é capaz de obter o item ou pagar um preço exorbitante para um mercador, que fará um esforço especial para conseguir o que o personagem deseja.

Dependendo do lugar no mundo de fantasia em que o personagem estiver, pode ser possível comprar itens caros sem problemas ou ser ainda mais difícil. Em uma pequena cidade, por exemplo, é praticamente impossível achar alguém que fabrique uma armadura completa. O Mestre determina os equipamentos e objetos disponíveis conforme o cenário e a forma como ele controla o mundo de campanha.

RIQUEZA E DINHEIRO

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Os aventureiros estão inclusos em um pequeno grupo de pessoas, que regularmente compram mercadorias usando moedas. Os plebeus negociam mais em produtos, trocando mercadorias pelo que precisam e pagando impostos com sementes e queijo. Os membros da nobreza negociam usando direitos legais, como o direito de se explorar uma mina, um poço ou uma área cultivável; eles também utilizam barras de ouro, pesando o metal em gramas em vez de cunhar moedas.

MOEDAS

A moeda mais comum que os aventureiros usam é a peça de ouro (PO). Com uma peça de ouro, o personagem consegue comprar uma algibeira, 15 metros de corda de cânhamo ou um bode. Um artista habilidoso (não necessariamente um mestre) é capaz de ganhar uma peça de ouro por dia. A peça de ouro é a unidade padrão de medida de riqueza. Quando mercadores discutem negócios que envolvem centenas ou milhares de peças de ouro, a transação normalmente não pressupõe a troca dessa quantidade de moedas. Em vez disso, a peça de outro é usada como medida padrão e o negócio será realizado em barras de ouro, cartas de crédito ou bens valiosos.

A moeda mais comum entre os plebeus é a peça de prata (PP). Uma peça de ouro vale 10 peças de prata. Uma peça de prata equivale a um dia de trabalho de um camponês, uma lâmpada comum ou uma refeição básica com pão, batatas cozidas, cebolas e água limpa.

Cada peça de prata vale 10 peças de cobre (PC). Uma peça de cobre pode comprar uma vela, uma tocha ou um pedaço de giz. As peças de cobre são comuns entre trabalhadores braçais e mendigos.

Além das peças de cobre, prata e ouro, que as pessoas usam diariamente, os mercadores utilizam peças de platina (PL) que valem 10 PO cada uma. Essas peças não circulam normalmente, mas os aventureiros podem encontrá-las em meio a tesouros antigos.

A moeda padrão pesa 10 gramas (100 moedas pesam 1 kg, cinqüenta pesam 0,5 kg).

TABELA 7-2: MOEDAS

	Valor de troca			
	PC	PP	PO	PL
Peça de Cobre (PC)	=	1	1/10	1/100
Peça de Prata (PP)	=	10	1	1/10
Peça de Ouro (PO)	=	100	10	1
Peça de Platina (PL)	=	1.000	100	10
				1

OUTROS RECURSOS

A maior parte da riqueza não é representada pelas moedas, mas por rebanhos, grãos, terras, direitos de coletar impostos ou explorar recursos (como de uma mina ou floresta). As jóias e pedras preciosas também são consideradas bens móveis.

Comércio

As guildas, os nobres e a realeza regulamentam o comércio. As companhias concessionárias possuem os direitos que lhes permitem explorar determinadas rotas, enviar navios mercantes a diversos portos, comprar e vender diversos produtos. As guildas determinam os preços dos bens ou serviços que controlam e decidem quem pode oferecê-los ou não. Os mercadores geralmente negociam bens sem utilizar moedas. Algumas mercadorias são detalhadas na Tabela 7-3: Bens de Troca.

TABELA 7-3: BENS DE TROCA

Preço	Item
2 PC	Trigo, 1 kg
4 PC	Farinha, 1 kg, ou uma galinha
2 PP	Ferro, 1 kg
1 PO	Tabaco ou cobre, 1 kg
1 PO	Canela, 0,5 kg, ou um bode
2 PO	Gengibre ou pimenta, 0,5 kg, ou uma ovelha
3 PO	Um porco
4 PO	Linho, 1 m ²
5 PO	Sal ou prata, 0,5 kg
10 PO	Seda, 1 m ² , ou uma vaca
15 PO	Açafrão ou alho, 0,5 kg, ou um boi
50 PO	Ouro, 0,5 kg
500 PO	Platina, 0,5 kg

NEGOCIANDO OS ESPÓLIOS

Geralmente, um personagem será capaz de vender qualquer item pela metade do preço indicado. Por exemplo, os personagens que desejam comprar armaduras ou armas novas podem vender seu equipamento antiga pela metade do preço.

Os bens de troca são uma exceção a essa regra. Um bem de troca, nesse sentido, é um material valioso que pode ser facilmente negociado, como se fosse dinheiro em espécie. O milho, a farinha, o tecido e os metais preciosos são bens de troca e os mercadores muitas vezes os negociam diretamente, sem usar moedas (veja a Tabela 7-3: Bens de Troca). Obviamente, os mercadores vendem esses bens a um preço um pouco superior ao valor de compra, mas a diferença é tão pequena que não causa efeitos no jogo.

ARMAS

As armas de um personagem determinam sua capacidade de enfrentar diferentes situações de combate. Consulte a Tabela 7-5: Armas para obter as características das armas mais comuns.

CATEGORIAS DAS ARMAS

As armas são agrupadas em várias categorias correlacionadas. Essas categorias indicam o talento necessário para usar uma dessas armas em combate com eficácia (simples, comum ou exótica), sua utilidade em combate corporal ou à distância (armas arremessadas e de disparo) e o tamanho da arma (Pequeno, Médio ou Grande).

Armas Simples, Comuns e Exóticas: Qualquer personagem, exceto os druidas, monges, ladinhos ou magos, sabe usar todas as armas simples. Os bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers sabem usar todas as armas simples e comuns. Os personagens das outras classes sabem usar um grupo específico de armas, composto principalmente por armas simples e algumas armas comuns ou mesmo exóticas. Um personagem que utilize uma arma em combate, mas não tenha o talento adequado, sofre -4 de penalidade nas suas jogadas de ataque.

Armas Brancas e de Ataque a Distância: As armas brancas são usadas em combates corporais, mas algumas também podem ser arremessadas. As armas de ataque à distância são armas de arremesso ou de disparo, ineficazes em combates corporais.

Armas de Haste: As armas glaive, guisarme, lança, lança longa, ranseur, corrente com cravos e chicotes são consideradas armas de haste. Uma arma de haste é uma arma branca que permite ao usuário atingir um alvo que não esteja adjacente (num raio de 1,5 m). A maioria das armas de haste descritas nesse capítulo dobra o alcance natural do portador, o que significa que um personagem Pequeno ou Médio empunhando uma arma de haste adequada ao seu tamanho seria capaz de atingir um alvo a 3 metros de distância, mas não uma criatura adjacente. Um personagem Grande portando uma arma de haste adequada ao seu tamanho seria capaz de golpear uma criatura a 4,5 ou 6 metros de distância, mas não as criaturas adjacentes e num raio de 3 metros.

Armas Duplas: As armas mangual atroz, urgrosh anão, martelo gnomo com ganchos, machado ore duplo, bordões e espada de duas lâminas são armas duplas. Um personagem é capaz de lutar com as duas pontas de uma arma dupla, do mesmo modo que faria se empunhasse duas armas distintas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas ao combate com duas armas, como se estivesse usando uma arma normal na mão hábil e uma arma leve na mão inábil (veja Combater com Duas Armas).

Um personagem também pode utilizar uma arma dupla com as duas mãos, atacando apenas com uma de suas pontas; a maioria dos magos que usa bordões prefere esse método. Uma criatura empunhando uma arma dupla com uma única mão (como um humano empunhando uma espada dupla Pequena) não é capaz de usá-la como arma dupla – somente uma extremidade da arma é utilizada para atacar naquela rodada.

Armas de Arremesso: As adagas, clavas, lanças curtas, lanças, dardos, azagaias, machados de arremesso, martelos leves, tridentes, shuriken e redes são armas de arremesso. O usuário aplica seu modificador de Força ao dano causado com uma arma de arremesso (exceto para os projéteis de área, como vidros de ácido; consulte Arremessar Projétil de Área).

É possível arremessar uma arma que não conste na relação de armas de arremesso acima (qualquer arma branca sem um valor na coluna Incremento de Distância da Tabela 7-5), mas o usuário sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque. Arremessar uma arma leve ou de uma única mão exige uma ação padrão, enquanto arremessar uma arma de duas mãos exige uma ação de rodada completa. Não importa o tipo da arma, ela criará uma margem de ameaça (um sucesso decisivo em potencial) com um resultado natural 20 e causa dano x2. Essas armas tem um incremento de distância de 3 metros.

Armas de Disparo: As armas besta leve, funda, besta pesada, arco curto, arco curto composto, arco longo, arco longo composto, besta de mão e besta de repetição são armas de disparo. A maioria das armas de disparo exige as duas mãos para serem utilizadas (consulte as descrições de cada arma, neste capítulo). Um personagem não aplica seu modificador de Força nas jogadas de dano com uma arma de disparo, exceto para os arcos (curtos e longos) compostos e especialmente reforçados ou as fundas. Se o personagem tiver uma penalidade de Força, aplique-a ao dano quando ele disparar um arco ou uma funda.

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Munição: As armas de disparo exigem munição: flechas (para arcos), viroles (para bestas) ou balas de funda (para fundas). Um personagem é capaz de preparar a munição de um arco como uma ação livre; as bestas e fundas exigem uma ação para recarregar. Em geral, as munições que atingem seus alvos são destruídas ou inutilizadas, enquanto as munições que erram têm 50% de chance de se quebrar ou perder.

Embora seja uma arma de arremesso, o shuriken é considerado uma munição para determinar o tempo de recarga, a fabricação de um shuriken (obra-prima) ou qualquer versão especial da arma (veja Armas Obras-Prima, a seguir). Um shuriken tem a mesma chance de ser quebrado ou perdido que uma flecha ou virote.

Armas Brancas Leves, Uma Única Mão e Duas Mãos: Essa categoria indica a quantidade de esforço necessário para empunhar uma determinada arma em combate. Ela determina se uma arma branca, utilizada por um personagem da mesma categoria de tamanho da arma, será uma arma leve, uma arma de uma única mão ou uma arma de duas mãos.

Leve: Uma arma leve é fácil de utilizar na mão inábil, em comparação a uma arma de uma única mão, e pode ser usada na manobra Agarrar. Uma arma leve é empunhada com uma única mão. Adicione o bônus de Força (se houver) do personagem nas jogadas de dano dos ataques corporais desferidos com uma arma leve, caso esteja na mão hábil, ou metade desse modificador, caso esteja na mão inábil. Empunhar uma arma leve com as duas mãos não causa um dano maior, o bônus de Força é aplicado como se o personagem estivesse usando a arma com a mão hábil.

Um ataque desarmado é sempre considerado uma arma leve.

Uma Única Mão: Uma arma de uma única mão pode ser usada tanto na mão hábil quanto na inábil. Adicione o bônus de Força (se houver) do personagem nas jogadas de dano dos ataques corporais desferidos com uma arma mão única, caso esteja na mão hábil, ou metade desse modificador, caso esteja na mão inábil. Se a arma for utilizada com as duas mãos, adicione 1,5 x o bônus de Força do personagem nas jogadas de dano.

Duas Mãos: Uma arma de duas mãos exige o uso das duas mãos em um ataque corporal. Adicione 1,5 x o bônus de Força do personagem nas jogadas de dano com essas armas.

Tamanho das Armas: Todas as armas têm categoria de tamanho: Pequena, Média e Grande. Essa designação indica o tamanho da criatura capaz de utilizar a arma sem penalidades. Uma espada larga Pequena é uma espada larga indicada para criaturas Pequenas, como um halfling. Uma espada longa Média é uma espada longa indicada para uma criatura Média, como um elfo. Um arco curto Grande é um arco curto indicado para uma criatura Grande, como um ogro.

A categoria de tamanho da arma não indica exatamente o tamanho do objeto. Uma adaga Média (indicada para criaturas Médias), por exemplo, é um objeto Miúdo (consulte a Tabela 9-10: Tamanho e Classe de Armadura dos Objetos). Em vez disso, a categoria de tamanho da arma está relacionada ao tamanho da criatura capaz de empunhá-la em combate. Em geral, uma arma leve (como uma adaga) é um objeto duas categorias de tamanho menor que a criatura indicada para utilizá-la; uma arma de uma única mão (como uma espada longa) é um objeto uma categoria de tamanho menor que o usuário; e uma arma de duas mãos (como uma espada larga) é da mesma categoria de tamanho da criatura.

Armas de Tamanho Inadequado: Uma criatura não é capaz de utilizar adequadamente uma arma que não seja do tamanho indicado para ela. O usuário sofre -2 de penalidade cumulativa nas jogadas de ataque para cada categoria de diferença entre o tamanho da arma e o tamanho adequado para sua categoria. Portanto, um humano empunhando uma adaga Pequena sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (uma categoria de tamanho de diferença) e um ogro empunhando uma espada longa Pequena sofre -4 de penalidade (duas categorias de tamanho de diferença).

O esforço necessário para utilizar uma arma em combate – que define se a arma é considerada leve, de uma única mão ou de duas mãos para uma criatura em particular – é modificado em um nível para cada categoria de diferença entre o tamanho da arma e o tamanho adequado para a criatura. Por exemplo, uma espada larga Pequena (uma arma de duas mãos para uma criatura Pequena) é considerada uma arma de uma única mão para uma criatura Média, ou uma arma leve para uma criatura Grande. Da mesma forma, uma adaga Grande (uma arma leve para uma criatura Grande) é considerada uma arma de uma única mão para uma criatura Média ou uma arma de duas mãos para as criaturas Pequenas. Caso não seja possível alterar a categoria da arma para leve, uma única mão ou duas mãos, a criatura não será capaz, em hipótese alguma, de utilizar aquela arma em combate. Um halfling jamais conseguiria brandir uma espada larga Enorme e um ogro não seria capaz de utilizar uma adaga Miúda.

Armas Improvisadas: Algumas vezes, objetos que não foram fabricados para serem armas são usados em combate inadvertidamente – as pessoas lutam com qualquer coisa disponível, desde garrafas quebradas até pernas de cadeiras e canecas arremessadas. Como esses objetos não foram elaborados para esse fim, sua utilização em combate acarreta -4 de penalidade nas jogadas de ataque, semelhante a empunhar uma arma sem o talento adequado. Para determinar a categoria de tamanho e o dano de uma arma improvisada, o Mestre deve comparar seu tamanho relativo e dano potencial com a lista de armas e definir uma equivalência razoável. Por exemplo, a perna de uma cadeira é similar a uma clava, enquanto uma garrafa quebrada parece

uma adaga. As armas improvisadas possuem uma margem de ameaça (um sucesso decisivo em potencial) com um resultado natural de 19 ou 20 (e não apenas 20) e causam dano x2. Essas armas têm um incremento de distância de 3 metros.

QUALIDADES DAS ARMAS

A arma que um aventureiro empunha revela um pouco sobre sua personalidade. Qualquer combatente provavelmente deseja se equipar com uma arma branca e uma de ataque à distância. Caso não possa adquirir as duas, ele deve decidir qual será mais importante no momento.

O tipo de arma escolhida determina como o personagem deverá empunhá-la (com uma ou duas mãos) e a quantidade de dano que ela causa. Uma arma de duas mãos causa mais dano que uma arma de uma única mão; em contrapartida, a primeira não permite a utilização de um escudo.

A quantidade de armas que o personagem sabe usar varia conforme a sua classe e raça. Um personagem também pode adquirir treinamento adicional em armas selecionando os talentos pertinentes. Consulte Usar Armas Exóticas, Usar Armas Comuns e Usar Armas Simples.

Uma arma de qualidade superior geralmente é mais cara; entretanto, seu preço não indica necessariamente que ela é melhor ou pior em combate. Por exemplo, um sabre é mais caro que uma espada longa. Para um ladino ágil, que escolha o talento Acuidade com Arma, um sabre é uma arma excelente. Para um guerreiro comum, a espada longa é melhor.

Para escolher uma arma, considere os seguintes fatores (que são os títulos das colunas da Tabela 7-5).

Custo: Esse valor é o custo da arma em peças de ouro (PO) ou peças de prata (PP). Esse custo inclui os acessórios que acompanham a arma, como bainhas para espadas ou aljavas para flechas. O custo é o mesmo para as versões Pequenas e Médias, embora a versão Grande custe o dobro do preço indicado.

Dano: A coluna Dano indica o dano causado pela arma em um ataque bem-sucedido. A coluna marcada com “Dano (P)” abrange as armas Pequenas, como as variedades empunhadas por gnomos ou halflings. A coluna marcada com “Dano (M)” inclui as armas Médias, normalmente empunhadas por anões, elfos, meio-elfos, meio-orcs ou humanos. Caso haja uma referência separada por barras, como “1d6/1d6” para o bordão, ela indica que esta é uma arma dupla. Consulte Armas Duplas, a seguir, e Combater com Duas Armas. Use o segundo valor para calcular o dano do ataque adicional da arma dupla.

A Tabela 7-4: Dano de Armas Miúdas e Grandes indica o dano causado por armas Miúdas e Grandes. Por exemplo, uma espada longa Miúda (como as espadas usadas por guerreiros halflings ou gnomos sob o efeito da magia *reduzir pessoa*) causa 1d4 pontos de dano, enquanto uma espada longa Grande (empunhada por bárbaros meio-orc sob o efeito da magia *aumentar pessoa*) causa 3d6 pontos de dano. O *LIVRO DO MESTRE* contém mais informações sobre as armas e combate de criaturas menores que Pequeno e maiores que Médio.

TABELA 7-4: DANO DE ARMAS MIÚDAS E GRANDES

Dano da Arma Média	Dano da Arma Miúda	Dano da Arma Grande
1d2	-	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d10	2d6
2d6	1d12	3d6
2d8	2d4	3d8
2d10	2d6	4d8

Decisivo: Essa coluna indica os efeitos da arma durante um sucesso decisivo. Quando um personagem obtém um sucesso decisivo, o dano será duas, três ou quatro vezes maior, conforme determinado pelo multiplicador de sucesso decisivo (aplica-se todos os modificadores a cada jogada) e os resultados são somados.

Exceção: O dano adicional representado como dados extras, como em um ataque furtivo ou a habilidade *flamejante*, não são multiplicados durante um sucesso decisivo.

x2: A arma causa o dobro do dano em um sucesso decisivo.

x3: A arma causa o triplo do dano em um sucesso decisivo.

x3/x4: Um lado da arma dupla causa o triplo do dano e o outro lado causa o quádruplo do dano em um sucesso decisivo.

x4: A arma causa o quádruplo do dano em um sucesso decisivo.

19-20/x2: A arma possui uma margem de ameaça (um sucesso decisivo em potencial) com um resultado natural de 19 ou 20 (e não apenas 20) e causa o dobro do dano.

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

18-20/x2: A arma possui uma margem de ameaça (um sucesso decisivo em potencial) com um resultado natural de 18, 19 ou 20 (e não apenas 20) e causa o dobro do dano.

Incremento de Distância: Qualquer ataque contra alvos que estiverem localizados a distâncias inferiores ao valor indicado não sofrerá penalidades; logo, uma flecha de um arco curto (incremento de distância de 18 metros) é capaz de atingir um oponente a 17,9 metros ou menos sem penalidades. Entretanto, cada incremento de distância acarreta -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Um arqueiro disparando com um arco curto contra um alvo a 60 metros sofre -6 de penalidade nas jogadas de ataque (-2 x 3, pois 60 metros equivalem a três incrementos de distância, mas não quatro). Uma arma de arremesso, como um machado de arremesso, tem um alcance máximo de cinco incrementos de distância, enquanto as armas de disparo, como um arco, podem atingir oponentes a dez incrementos de distância.

Peso: Essa coluna indica o peso da versão Média da arma. Divida esse valor por 2 para obter o peso da versão Pequena e dobre para a versão Grande.

Tipo: As armas são classificadas de acordo com o tipo de dano que causam: concussão, perfurante e cortante. Alguns monstros podem ser resistentes ou imunes a ataques de certas armas. Por exemplo, os esqueletos sofrem menos dano de armas cortantes e perfurantes.

Algumas armas causam múltiplos tipos de dano (por exemplo, a maça-estrela que causa dano de concussão e perfurante). Se uma arma pertence a duas categorias, o dano infligido não será dividido entre os dois tipos de dano causado – todo o dano pertencerá a ambos. Assim, uma criatura deve ser imune às duas variedades para ignorar o dano causado por essas armas.

Em outros casos, uma arma é capaz de infligir dois tipos de dano (como uma adaga, que pode causar dano perfurante e cortante). Em qualquer situação em que o tipo de dano seja significante, o portador poderá escolher a categoria de dano causado com essas armas.

Especial: Algumas armas tem características especiais. Veja as descrições das armas para obter detalhes.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

As armas da Tabela 7-5: Armas estão descritas a seguir, assim como qualquer opção especial disponível ao usuário (“o personagem”). As armas de projétil de área estão descritas em Itens e Substâncias Especiais.

Adaga de Soco: Essa adaga permite que o personagem utilize sua Força com mais eficácia, tornando seus golpes mais letais (decisivo x3).

Adaga: A adaga é uma arma secundária comum. O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Prestidigitação realizados para esconder uma adaga no corpo (consulte a perícia Prestidigitação).

Alabarda: Normalmente, o personagem ataca com a extremidade de machado da alabarda, mas a estaca na outra extremidade é útil contra oponentes em Investida. Se o personagem estiver usando uma ação preparada contra uma Investida, ele causa o dobro do dano se obtiver sucesso contra o atacante.

O personagem será capaz de usar o gancho traseiro da alabarda para executar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar a alabarda para evitar sua própria imobilização.

Arco Curto Composto: O personagem deve ter as duas mãos para disparar um arco, independente do seu tamanho. Os personagens montados são capazes de disparar um arco curto composto. O arco composto é feito de chifres, madeira ou ossos laminados, e recurvado para continuar estirado mesmo quando está desarmado. Todos os arcos compostos são fabricados considerando um valor específico de Força (isso é, cada um requer um modificador mínimo de Força para ser usado adequadamente). Caso o bônus de Força do personagem seja inferior ao mínimo exigido pelo arco composto, não será possível usá-lo com eficácia, acarretando -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Um arco curto composto exige um modificador de Força de +0 ou superior para ser disparado sem penalidades. É possível fabricar um arco curto composto para aproveitar um valor elevado de Força do usuário (esses equipamentos são especialmente reforçados); essa característica permite adicionar o bônus de Força na jogada de dano, limitado pelo valor indicado na arma. Cada ponto de bônus de Força adicionado ao dano eleva o custo do arco em 75 PO. Por exemplo, um arco curto composto (+1 de bônus de Força) custaria 150 PO, enquanto um arco curto composto (+4 de bônus de Força) custaria 375 PO.

Por exemplo, Tordek tem +2 de bônus de Força. Usando um arco curto composto normal, ele não adiciona seu modificador nas jogadas de dano. Com 150 PO, ele adquire um arco curto composto (+1 de bônus de Força), permitindo que ele adicione +1 nas jogadas de dano com a arma. Com 225 PO, ele compraria um arco que lhe permitiria adicionar seu bônus de Força total (+2). Mesmo que pague 300 PO em um arco curto composto (+3 de bônus de Força), Tordek somará apenas +2 de bônus na jogadas de dano e ainda sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque, uma vez que sua Força é insuficiente para disparar a arma com eficácia. O arco não suporta ou concede um bônus maior que o valor indicado.

Em relação aos talentos Usar Arma ou características de classe similares, um arco curto composto é considerado um arco curto. Portanto, se o personagem tiver

Foco em Arma (arco curto), esse talento se aplicará ao arco curto e ao arco curto composto.

Arco Curto: O personagem deve ter as duas mãos para disparar um arco, independente do seu tamanho. Os personagens montados são capazes de disparar um arco curto. Caso o usuário tenha uma penalidade de Força, aplique-a nas jogadas de dano do arco curto. Caso tenha um bônus de Força, aplique-o nas jogadas de dano quando utilizar um arco curto composto (veja a seguir), mas não um arco curto normal.

Arco Longo Composto: O personagem deve ter as duas mãos para disparar um arco, independente do seu tamanho. Os personagens montados são capazes de disparar um arco longo composto. O arco composto é feito de chifres, madeira ou ossos laminados, e recurvado para continuar estirado mesmo quando está desarmado. Todos os arcos compostos são fabricados considerando um valor específico de Força (isso é, cada um requer um modificador mínimo de Força para ser usado adequadamente). Caso o bônus de Força do personagem seja inferior ao mínimo exigido pelo arco composto, não será possível usá-lo com eficácia, acarretando -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Um arco longo composto exige um modificador de Força de +0 ou superior para ser disparado sem penalidades. É possível fabricar um arco longo composto para aproveitar um valor elevado de Força do usuário (esses equipamentos são especialmente reforçados); essa característica permite adicionar o bônus de Força na jogada de dano, limitado pelo valor indicado na arma. Cada ponto de bônus de Força adicionado ao dano eleva o custo do arco em 100 PO. Por exemplo, um arco longo composto (+1 de bônus de Força) custaria 200 PO, enquanto um arco longo composto (+4 de bônus de Força) custaria 500 PO.

Por exemplo, Tordek tem +2 de bônus de Força. Usando um arco longo composto normal, ele não adiciona seu modificador nas jogadas de dano. Com 200 PO, ele adquire um arco longo composto (+1 bônus de Força), permitindo que ele adicione +1 nas jogadas de dano com a arma. Com 300 PO, ele compraria um arco que lhe permitiria adicionar seu bônus de Força total (+2). Mesmo que pague 400 PO em um arco longo composto (+3 bônus de Força), Tordek somará apenas +2 de bônus na jogadas de dano e ainda sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque, uma vez que sua Força é insuficiente para disparar a arma com eficácia. O arco não suporta ou concede um bônus maior que o valor indicado.

Em relação aos talentos Usar Arma ou características de classe similares, um arco longo composto é considerado um arco longo. Portanto, se o personagem tiver Foco em Arma (arco longo), esse talento se aplicará ao arco longo e ao arco longo composto.

Arco Longo: O personagem deve ter as duas mãos livres para disparar um arco, independente do seu tamanho. Um arco longo é muito desbalanceado para ser disparado por personagens montados. Caso o usuário tenha uma penalidade de Força, aplique-a nas jogadas de dano do arco longo. Caso tenha um bônus de Força, aplique-o nas jogadas de dano quando utilizar um arco longo composto (veja a seguir), mas não um arco longo normal.

Armadura com Cravos: O personagem é capaz de soldar cravos em sua armadura, que causam dano durante a manobra Agarrar ou em ataques desarmados. Consulte Armaduras, a seguir neste capítulo.

Ataque Desarmado: Um personagem Médio causa 1d3 pontos de dano por contusão com um ataque desarmado, que pode ser um soco, um chute, uma cabeçada ou outro tipo de ataque. Um personagem Pequeno causa 1d2 pontos de dano por contusão. Um monge ou um personagem que adquiriu o talento Ataque Desarmado Aprimorado é capaz de infligir dano letal ou por contusão com seus ataques desarmados, a escolha do jogador. O dano de um ataque desarmado é considerado dano com armas brancas para os efeitos que concedem bônus nas jogadas de dano com armas.

Um ataque desarmado sempre é considerado uma arma leve. Assim sendo, o personagem pode usar o talento Acuidade com Arma para aplicar seu modificador de Destreza no lugar do modificador de Força nas jogadas de ataque com um ataque desarmado.

Azagaria: Essa arma é uma lança leve e flexível desenvolvida para arremesso. O personagem é capaz de usá-la em combate corporal, mas ela não é eficaz. Como não foi projetada para o combate corporal, considere que o personagem não possui o talento adequado para utilizá-la nessa situação e aplique -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Balas de Funda: As balas são esferas metálicas, mais pesadas do que pedras de tamanho similar. Elas são guardadas em uma bolsa de couro, com capacidade para 10 balas. Uma bala se danifica ao atingir seu alvo; caso não acerte, existe 50% de chance de se quebrar ou se perder.

Besta de Mão: Essa arma exótica é comum entre os ladrões e personagens que favorecem a furtividade em detrimento da força. Elas podem ser recarregadas com a mão inábil. Recarregar uma besta de mão exige uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade.

O personagem é capaz de disparar, mas não recarregar, essa arma usando uma única mão, sem sofrer penalidades. Ele pode disparar uma besta em cada mão, sofrendo as penalidades normais nas jogadas de ataque como se estivesse lutando com duas armas leves (consulte a Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas Armas).

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Besta de Repetição: O besta de repetição (pesada ou leve) tem capacidade para 5 virotes de besta. Enquanto ela tiver virotes, o personagem será capaz de recarregá-la acionando uma alavancas especial (uma ação livre).

Inserir uma nova caixa com 5 virotes exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

O personagem é capaz de disparar com uma besta de repetição usando uma única mão, ou uma besta em cada mão, de forma idêntica à uma besta normal do mesmo tamanho. No entanto, ele precisará de ambas as mãos para disparar essa arma e acionar a alavancas de recarga ou substituir a caixa de virotes.

Besta Leve: Uma besta leve é recarregada através de uma pequena manivela. Recarregar uma besta leve exige uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade.

Normalmente, operar uma besta leve exige as duas mãos. No entanto, o personagem é capaz de disparar, mas não recarregar, uma besta leve usando uma única mão, mas sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Ele pode disparar uma besta em cada mão, sofrendo as penalidades normais nas jogadas de ataque como se estivesse lutando com duas armas leves (consulte a Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas Armas). Essa penalidade se acumula com o modificador por disparar com apenas uma mão.

Besta Pesada: Uma besta pesada é recarregada através de uma pequena manivela. Recarregar uma besta pesada exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Normalmente, operar uma besta pesada exige as duas mãos. No entanto, o personagem é capaz de disparar, mas não recarregar, uma besta pesada usando uma única mão, mas sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque. Ele pode disparar uma besta em cada mão, sofrendo as penalidades normais nas jogadas de ataque como se estivesse lutando com duas armas de uma única mão (consulte a Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas Armas). Essa penalidade se acumula com o modificador por disparar com apenas uma mão.

Boleadeira: Uma boleadeira consiste de duas ou três esferas pesadas de madeira conectadas com pedaços de corda. Como a boleadeira é capaz de se enrolar nas pernas e outros membros do inimigo, o personagem consegue utilizá-la para realizar um ataque de imobilização à distância contra um oponente. O personagem não pode ser imobilizado durante sua tentativa de imobilização quando arremessa uma boleadeira.

Bordão: O bordão é a arma favorita de muitos personagens, desde viajantes, plebeus e comerciantes até monges, rangers e magos. Um bordão é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas). É possível atacar com cada extremidade separadamente, uma ação que permite obter vantagem das aberturas na defesa de seu oponente. A criatura que empunhar um bordão em uma única mão não conseguirá usá-lo como uma arma dupla – somente uma extremidade da arma será utilizada para atacar naquela rodada.

O bordão é uma arma especial para monges. Essa característica concede opções especiais aos monges que o utilizarem em combate (veja o Capítulo 3: Classes).

Chicote: Um chicote causa dano por contusão e não inflige dano em nenhuma criatura com bônus de armadura +1 ou superior ou bônus de armadura natural +3 ou superior. O chicote é considerado uma arma de haste (embora não tenha cabo), com 4,5 metros de alcance, mas não ameaça a área que é capaz de atingir para determinar ataques de oportunidade. Além disso, diferente da maioria das armas de haste, ele pode ser usado contra adversários em qualquer lugar dentro do seu alcance (inclusive inimigos adjacentes).

Usar um chicote provoca ataques de oportunidade, da mesma forma que utilizar uma arma de ataque à distância.

Como o chicote é capaz de se enrolar nas pernas e outros membros do inimigo, o personagem consegue utilizá-lo para realizar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar o chicote para evitar sua própria imobilização.

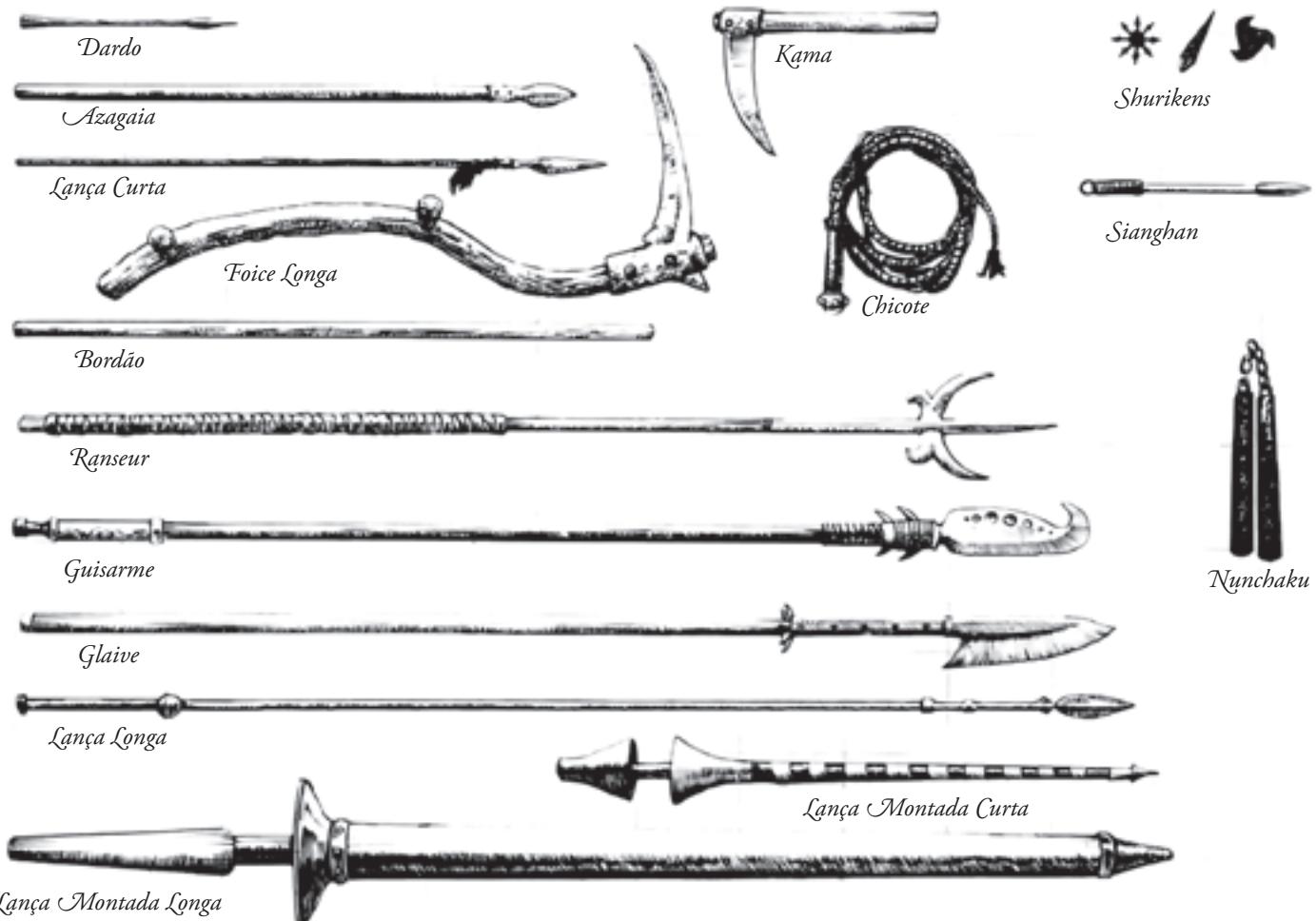
O personagem recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um adversário quando utilizar um chicote (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

É possível selecionar o talento Acuidade com Arma para um chicote do tamanho indicado ao personagem, aplicando o modificador de Destreza no lugar do modificador de Força nas jogadas de ataque, embora ele não seja uma arma leve.

Cimitarra: A curva dessa espada torna sua lâmina mais extensa e afiada.

Clava Grande: Uma clava grande é uma versão de duas mãos da clava comum. Ela geralmente possui pregos, cravos ou é envolvida com faixas de metal.

Clava: Uma clava de madeira é facilmente encontrada e não tem cesta



CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Corrente com Cravos: Embora não tenha cabo, uma corrente com cravos é considerada uma arma de haste. O personagem é capaz de atingir um adversário a 3 metros de distância usando esta arma. Além disso, diferente da maioria das armas de haste, ela pode ser usada contra inimigos adjacentes.

Como a corrente é capaz de se enrolar nas pernas e outros membros do inimigo, o personagem consegue utilizá-la para executar um ataque de imobilização à distância contra um oponente. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar a corrente para evitar sua própria imobilização.

O personagem recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um adversário quando utilizar uma corrente com cravos (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

É possível selecionar o talento Acuidade com Arma para uma corrente com cravos do tamanho indicado ao personagem, aplicando o modificador de Destreza

no lugar do modificador de Força nas jogadas de ataque, embora ela não seja uma arma leve.

Dardo: Um dardo tem o mesmo tamanho de uma flecha grande e uma ponta pesada. Essencialmente, ele é uma azagaia Pequena.

Escudo Pesado e Leve com Cravos: O personagem pode golpear com seu escudo com cravos em vez de usá-lo para se defender. Consulte Armaduras, a seguir neste capítulo.

Escudo Pesado e Leve: O personagem pode golpear com seu escudo em vez de usá-lo para se defender. Consulte Armaduras, a seguir neste capítulo.

Espada Bastarda: As espadas bastardas também são conhecidas como espadas de uma mão e meia. Uma espada bastarda é muito grande para ser usada com uma única mão sem um treinamento especial; por isso ela é uma arma exótica. Um personagem é capaz de utilizar uma espada bastarda com as duas mãos como uma arma comum.

TABELA 7-5: ARMAS

Armas Simples	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Incremento Decisivo	De Distância	Peso ¹	Tipo ²
<i>Ataque Desarmado</i>							
Ataque desarmado	—	1d2 ³	1d3 ³	x2	—	—	Concussão
Manopla	2 PO	1d2	1d3	x2	—	0,5 kg	Concussão
<i>Armas Leves – Corpo a Corpo</i>							
Adaga	2 PO	1d3	1d4	19–20/x2	3 metros	0,5 kg	Perfurante ou Cortante
Adaga de soco	2 PO	1d3	1d4	x3	—	0,5 kg	Perfurante
Foice curta	6 PO	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Cortante
Maça leve	5 PO	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Concussão
Manopla com cravos	5 PO	1d3	1d4	x2	—	0,5 kg	Perfurante
<i>Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo</i>							
Clava	—	1d4	1d6	x2	3 metros	1,5 kg	Concussão
Lança curta	1 PO	1d4	1d6	x2	6 metros	1,5 kg	Perfurante
Maça pesada	12 PO	1d6	1d8	x2	—	4 kg	Concussão
Maça-estrela	8 PO	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Concussão e Perfurante
<i>Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo</i>							
Bordão ⁵	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Concussão
Lança	2 PO	1d6	1d8	x3	6 metros	3 kg	Perfurante
Lança longa ⁴	5 PO	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perfurante
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Azagaia	1 PO	1d4	1d6	x2	9 metros	1 kg	Perfurante
Besta leve	35 PO	1d6	1d8	19–20/x2	24 metros	2 kg	Perfurante
Virote de besta (10)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—
Besta pesada	50 PO	1d8	1d10	19–20/x2	36 metros	4 kg	Perfurante
Virote de besta (10)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—
Dardo	5 PP	1d3	1d4	x2	6 metros	1/1 kg	Perfurante
Funda	—	1d3	1d4	x2	15 metros	0 kg	Concussão
Balas de funda (10)	1 PP	—	—	—	—	2,5 kg	—
Armas Comuns	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Incremento Decisivo	De Distância	Peso ¹	Tipo ²
<i>Armas Leves – Corpo a Corpo</i>							
Armaduras com cravos	especial	1d4	1d6	x2	—	especial	Perfurante
Escudo pequeno	especial	1d2	1d3	x2	—	especial	Concussão
Escudo pequeno com cravos	especial	1d3	1d4	x2	—	especial	Perfurante
Espada curta	10 PO	1d4	1d6	19–20/x2	—	1 kg	Perfurante
Kukri	8 PO	1d3	1d4	18–20/x2	—	1 kg	Cortante
Machadinha	6 PO	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Cortante
Machado de Arremesso	8 PO	1d4	1d6	x2	3 metros	1 kg	Cortante
Martelo leve	1 PO	1d3	1d4	x2	6 metros	1 kg	Concussão
Picareta leve	4 PO	1d3	1d4	x4	—	1,5 kg	Perfurante
Porrete	1 PO	1d4 ³	1d6 ³	x2	—	1 kg	Concussão
<i>Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo</i>							
Cimitarra	15 PO	1d4	1d6	18–20/x2	—	2 kg	Cortante
Escudo grande	especial	1d3	1d4	x2	—	especial	Concussão
Escudo grande com cravos	especial	1d4	1d6	x2	—	especial	Perfurante
Espada longa	15 PO	1d6	1d8	19–20/x2	—	2 kg	Cortante
Machado de batalha	10 PO	1d6	1d8	x3	—	3 kg	Cortante
Mangual	8 PO	1d6	1d8	x2	—	2,5 kg	Concussão
Martelo de guerra	12 PO	1d6	1d8	x3	—	2,5 kg	Concussão
Picareta pesada	8 PO	1d4	1d6	x4	—	3 kg	Perfurante
Sabre	20 PO	1d4	1d6	18–20/x2	—	1 kg	Perfurante
Tridente	15 PO	1d6	1d8	x2	3 metros	2 kg	Perfurante

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Espada Curta: Essa é uma arma comum, usada como arma da mão inábil.

Espada de Duas Lâminas: Uma espada de duas lâminas é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas). A criatura que empunhar uma espada de duas lâminas em uma única mão não conseguirá usá-la como uma arma dupla – somente uma extremidade da arma será utilizada para atacar naquela rodada.

Espada Larga: Os aventureiros consideram a espada larga uma das melhores armas brancas existentes. Ela é confiável e poderosa.

Espada Longa: Essa clássica lâmina reta é a arma da cavalaria e do heroísmo. É a arma favorita de muitos paladinos.

Falcione: Essa espada, que é essencialmente uma cimitarra de duas mãos, possui uma curva que torna sua lâmina mais extensa e afiada.

Flechas: Uma flecha usada como uma arma branca e considerada uma arma leve improvisada (-4 de penalidade nas jogadas de ataque) e causa dano como uma adaga de seu tamanho (decisivo 20/x2). As flechas são guardadas em aljavas de couro, com capacidade para 20 flechas. Uma flecha se danifica ao atingir seu alvo; caso não acerte, existe 50% de chance de se quebrar ou se perder.

Foice Curta: Embora pareça com o instrumento agrícola homônimo, essa foice é balanceada e reforçada para o combate. É a arma favorita dos druidas e personagens que desejam uma arma que será ignorada por guardas e vigias.

Devido à lâmina afiada da foice curta, o personagem é capaz de usá-la para realizar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar a foice curta para evitar sua própria imobilização.

Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo

Alabarda	10 PO	1d8	1d10	x3	—	11 kg	Perfurante ou Cortante
Clava grande	5 PO	1d8	1d10	x2	—	4 kg	Concussão
Espada largas	50 PO	1d10	2d6	19–20/x2	—	4 kg	Cortante
Falcione	75 PO	1d6	2d4	18–20/x2	—	4 kg	Cortante
Foice longa	18 PO	1d6	2d4	x4	—	10 kg	Perfurante ou Cortante
Glaive ⁴	8 PO	1d8	1d10	x3	—	10 kg	Cortante
Guisarme ⁴	9 PO	1d6	2d4	x3	—	11 kg	Cortante
Lança ⁴	10 PO	1d6	1d8	x3	—	10 kg	Perfurante
Machado grande	20 PO	1d10	1d12	x3	—	11 kg	Cortante
Mangual pesado	15 PO	1d8	1d10	19–20/x2	—	10 kg	Concussão
Ranseur ⁴	10 PO	1d6	2d4	x3	—	11 kg	Perfurante

Armas de Ataque à Distância

Arco curto	30 PO	1d4	1d6	x3	18 metros	1 kg	Perfurante
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco curto composto	75 PO	1d4	1d6	x3	21 metros	1 kg	Perfurante
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco longo	75 PO	1d6	1d8	x3	30 metros	1,5 kg	Perfurante
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arco longo composto	100 PO	1d6	1d8	x3	33 metros	1,5 kg	Perfurante
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—

Armas Exóticas

Armas leves – Corpo a Corpo	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Incremento Decisivo	De Distância	Peso ¹	Tipo ²
Kama	2 PO	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Cortante
Nunchaku	2 PO	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Concussão
Sai	1 PO	1d3	1d4	x2	3 metros	0,5 kg	Concussão
Siangham	3 PO	1d4	1d6	x2	—	0,5 kg	Perfurante

Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo

Chicote ⁴	1 PO	1d2 ³	1d3 ³	x2	—	1 kg	Cortante
Espada bastarda	35 PO	1d8	1d10	19–20/x2	—	3 kg	Cortante
Machado de guerra anão	30 PO	1d8	1d10	x3	—	4 kg	Cortante

Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo

Corrente com cravos ⁴	25 PO	1d6	2d4	x2	—	10 kg	Perfurante
Espada de duas lâminas ⁵	100 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/x2	—	10 kg	Cortante
Machado orc duplo ⁵	60 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	12,5 kg	Cortante
Mangual atroz ⁵	90 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	10 kg	Concussão
Martelo gnomo com gancho ⁵	20 PO	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	3 kg	Concussão e Perfurante
Urgrosh anão ⁵	50 PO	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	11 kg	Cortante ou Perfurante

Armas de Ataque à Distância

Besta leve de repetição	250 PO	1d6	1d8	19–20/x2	24 metros	3 kg	Perfurante
Virote de besta (5)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—
Besta pesada de repetição	400 PO	1d8	1d10	19–20/x2	36 metros	11 kg	Perfurante
Virote de besta (5)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—
Besta de mão	100 PO	1d3	1d4	19–20/x2	9 metros	1 kg	Perfurante
Virote de besta (10)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—
Boleadeira	5 PO	1d3 ³	1d4 ³	x2	3 metros	1 kg	Concussão
Rede	20 PO	—	—	—	3 metros	3 kg	—
Shuriken (5)	1 PO	1	1d2	x2	3 metros	0,25 kg	Perfurante

¹ O peso indicado representa as armas Médias. Uma arma Pequena pesa metade desse valor e uma arma Grande pesa o dobro.

² Quando houver dois tipos de dano indicados, a arma causará os dois quando estiverem separados com “e” ou apenas um tipo de cada vez (a critério do jogador) quando estiverem separados com “ou”.

³ A arma causa dano por contusão em vez de dano letal.

⁴ Arma de haste.

⁵ Arma dupla.

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Foice Longa: Embora pareça com o instrumento agrícola homônimo, essa foice é balanceada e reforçada para o combate. Ela foi desenvolvida para sustentar muita força na sua ponta cortante, além de permitir cortes devastadores com a lâmina.

Devido à lâmina afiada da foice, o personagem é capaz de usá-la para realizar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar a foice para evitar sua própria imobilização.

Funda: Uma funda dispara bolinhas de chumbo. Ela não alcança oponentes distantes como uma besta leve, nem é poderosa como um arco, mas é barata e facilmente improvisada com materiais comuns. Os druidas e halflings apreciam as fundas. O modificador de Força do personagem é aplicado nas jogadas de dano, semelhante às armas de arremesso. O personagem é capaz de disparar, mas não recarregar, essa arma usando uma única mão, sem sofrer penalidades. Recarregar uma funda exige uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade, o processo requer as duas mãos.

É possível disparar pedras comuns com uma funda, mas elas não são densas e balanceadas como as balas de funda. Portanto, esse ataque infligirá o dano de uma arma projetada para uma criatura de uma categoria de tamanho inferior ao personagem (por exemplo, 1d3 em vez de 1d4, ou 1d2 no lugar de 1d3) e acarreta -1 de penalidade nas jogadas de ataque.

Glaive: Uma glaive é uma arma de haste. O personagem é capaz de atingir um adversário a 3 metros de distância, mas não consegue utilizá-la contra um oponente adjacente.

Guisarme: Uma guisarme é uma arma de haste. O personagem é capaz de atingir um adversário a 3 metros de distância, mas não consegue utilizá-la contra um oponente adjacente.

Kama: A kama é uma arma especial para monges. Essa característica concede opções especiais aos monges que a utilizarem em combate (veja Capítulo 3: Classes).

Devido ao formato da kama, o personagem será capaz de usá-la para executar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar a kama para evitar sua própria imobilização.

Kukri: Essa adaga curva e pesada possui uma lâmina afiada em sua face interna.

Lança Curta: Uma lança é pequena suficiente para ser empunhada com uma única mão. Ela também pode ser arremessada.

única mão. Ela também pode ser arremessada.

Lança Longa: A lança longa é uma arma de haste. O personagem é capaz de atingir um adversário a 3 metros de distância, mas não consegue utilizá-la contra um oponente adjacente. Se o personagem estiver usando uma ação preparada contra uma Investida, ele causará o dobro do dano da lança se obtiver sucesso contra o atacante.

Lança Montada: Uma lança montada causa o dobro do dano quando usada numa Investida montada. Ela é uma arma de haste. O personagem é capaz de atingir um adversário a 3 metros de distância, mas não consegue utilizá-la contra um oponente adjacente.

Quando estiver montado, o personagem é capaz de empunhar uma lança com uma única mão.

Lança: Uma das armas mais simples que existem, a lança é a arma predileta de druidas e feiticeiros. Ela pode ser arremessada. Se o personagem estiver usando uma ação preparada contra uma Investida, ele causa o dobro do dano se obtiver sucesso contra o atacante.

Maça Pesada ou Leve: Uma maça é feita de metal, até mesmo o cabo, o que a torna muito pesada e difícil de quebrar.

Maça-Estrela: Essa arma simples combina o impacto da clava com a força perfurante dos cravos.

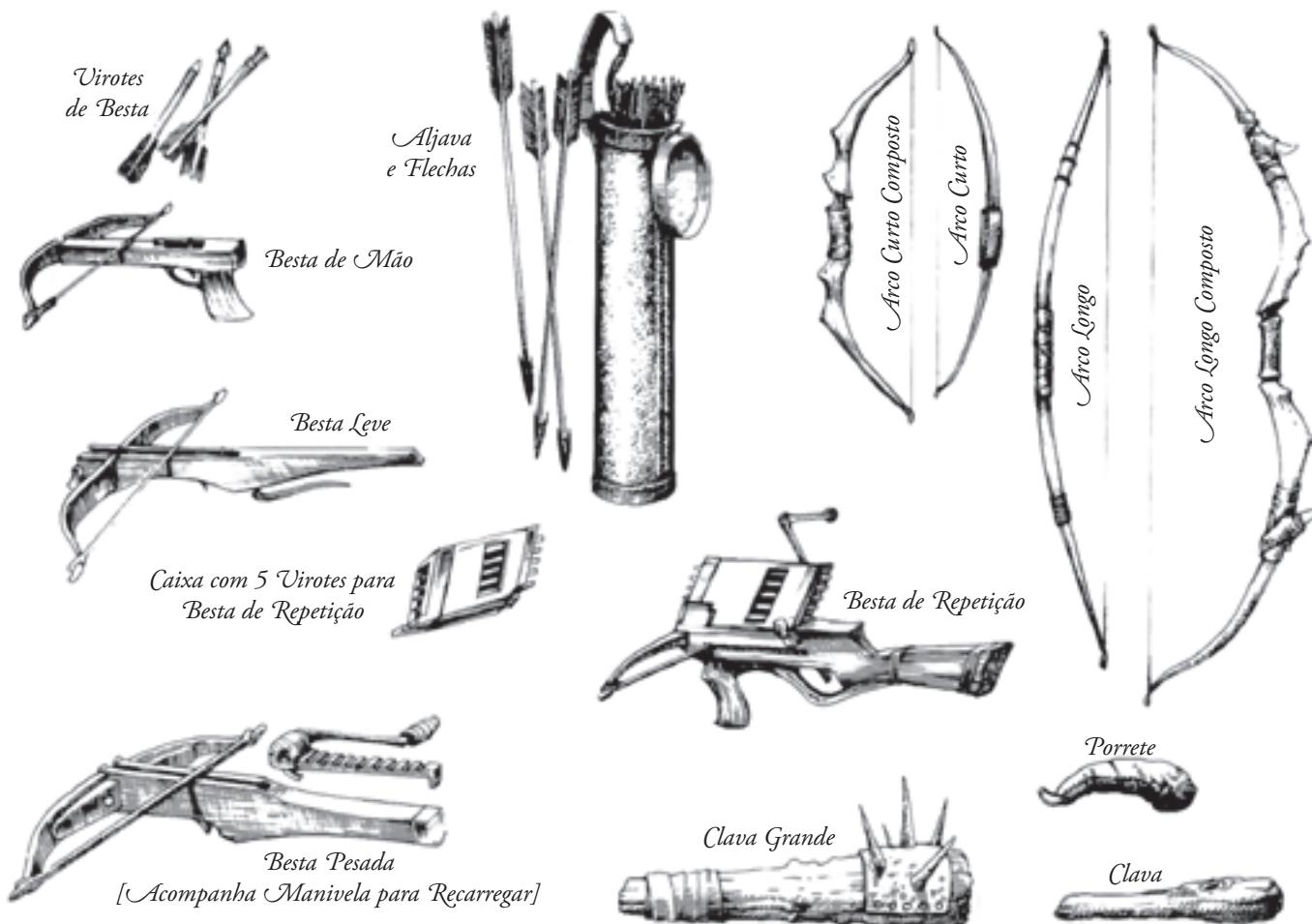
Machadinha: Os anões preferem esses machados como armas para a mão inábil.

Machado de Arremesso: Um machado de arremesso é mais leve que uma machadinha e balanceado para ser arremessado. Os guerreiros gnomos utilizam machados de arremesso como armas brancas e de ataque à distância.

Machado de Batalha: O machado de batalha é a arma branca mais comum entre os anões.

Machado de Guerra Anão: Um machado de guerra anão é muito grande para ser usado com uma única mão sem um treinamento especial; por isso ele é uma arma exótica. Um personagem Médio é capaz de utilizar um machado de guerra anão com as duas mãos como uma arma comum. Um personagem Grande será capaz de empunhá-lo como uma única mão, também como uma arma comum. Os anões consideram o machado de guerra anão como uma arma comum, mesmo quando o utilizam com apenas uma das mãos.

Machado Grande: Essa machado grande e pesado é a arma favorita do bárbaros e de qualquer um que aprecie a capacidade de infligir incrível quantidades de dano.



CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Machado Orc Duplo: Um machado orc duplo é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas). Como sugere seu nome, o machado é mais encontrado nas mãos de poderosos guerreiros orcs. A criatura que empunhar um machado orc duplo em uma única mão não conseguirá usá-lo como uma arma dupla – somente uma extremidade da arma será utilizada para atacar naquela rodada.

Mangual Atroz: Um mangual atroz é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas). A criatura que empunhar um mangual atroz em uma única mão não conseguirá usá-lo como uma arma dupla – somente uma extremidade da arma será utilizada para atacar naquela rodada.

O personagem recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um oponente quando utilizar um mangual atroz (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

O personagem também será capaz de usar essa arma para executar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar o mangual atroz para evitar sua própria imobilização.

Mangual ou Mangual Pesado: O personagem recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um oponente quando utiliza um mangual (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

O personagem também será capaz de usar essa arma para executar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar o mangual para evitar sua própria imobilização.

Manopla com Cravos: Um oponente não é capaz de desarmar um personagem que utilize uma manopla com cravos. O custo e o peso indicam uma única manopla com cravos. Em todos os demais aspectos, um golpe com uma manopla com cravos é considerado um ataque desarmado.

Manopla: Essa luva de metal protege as mãos do personagem e permite que ele cause dano letal em vez de dano por contusão durante um ataque desarmado. Em todos os demais aspectos, um golpe com uma manopla é considerado um ataque

desarmado. O custo e o peso indicam uma única manopla. As armaduras médias e pesadas (exceto o peitoral de aço) incluem manoplas.

Martelo de Guerra: Essa arma, uma das favoritas dos anões, é um martelo de uma única mão, com a cabeça grande e pesada.

Martelo Gnomo com Ganchos: Um martelo gnomo com gancho é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas). O lado maciço é uma arma de concussão que infinge 1d6 pontos de dano (dec. x3). O gancho é uma arma perfurante que causa 1d4 pontos de dano (dec. x4). O personagem consegue usar uma das pontas como arma primária e a outra como arma da mão inábil. A criatura que empunhar um martelo gnomo com gancho em uma única mão não conseguirá usá-lo como uma arma dupla – somente uma extremidade da arma será utilizada para atacar naquela rodada.

O personagem será capaz de usar o gancho do martelo gnomo para executar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar o martelo para evitar sua própria imobilização.

Os gnomos consideram o martelo gnomo com gancho uma arma comum.

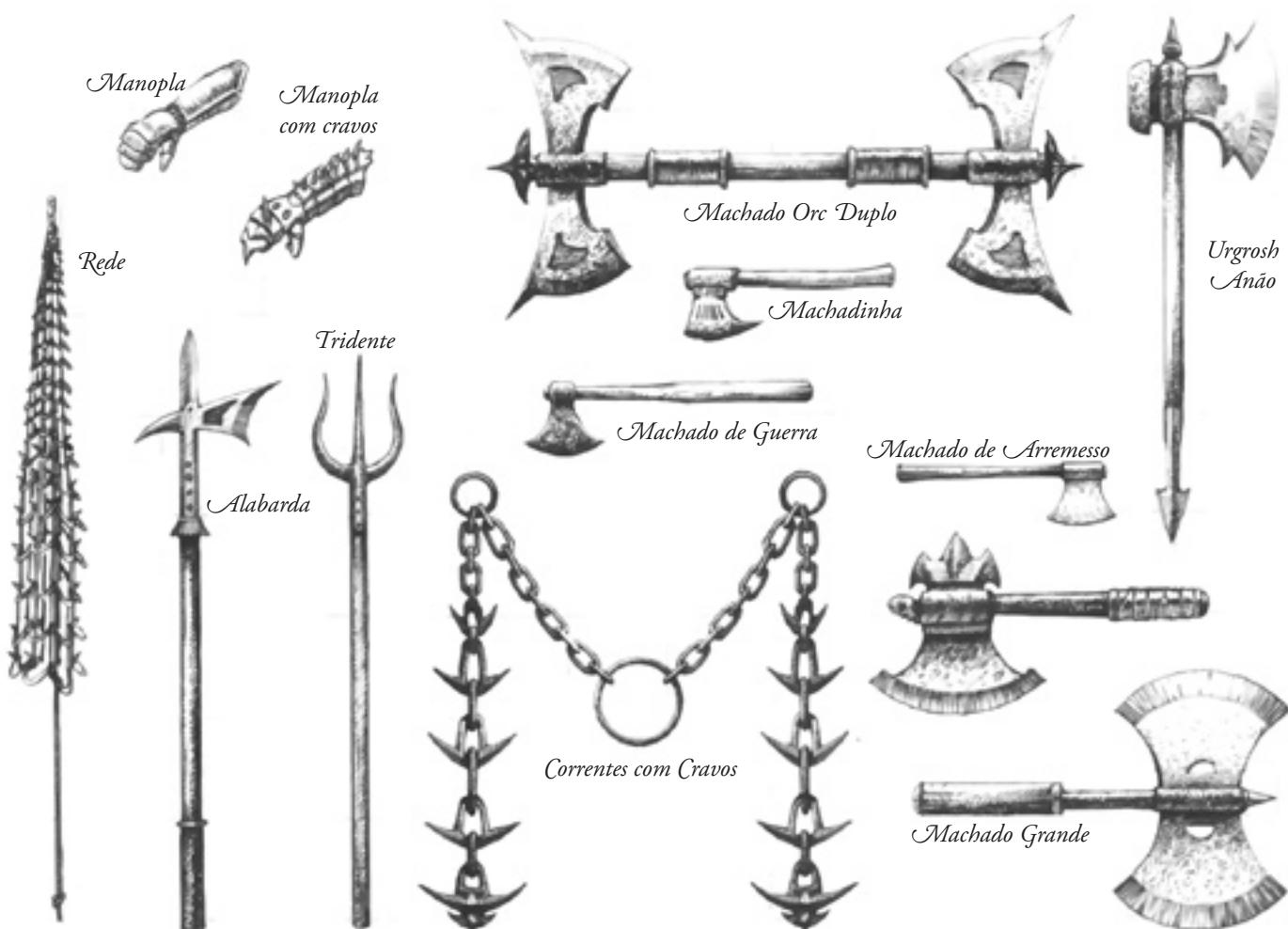
Martelo Leve: Esse pequeno martelo é leve o bastante para ser arremessado. Ele é muito apreciado entre os anões.

Nunchaku: O nunchaku é uma arma especial para monges. Essa característica concede opções especiais aos monges que o utilizarem em combate. O personagem recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um oponente quando utiliza um nunchaku (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

Picareta Leve e Pesada: Uma picareta é projetada para concentrar toda a força de seu ataque em uma pequena área. Uma picareta leve ou pesada é similar à ferramenta usada pelos mineiros, mas foi desenvolvida especialmente para o combate.

Porrete: Um porrete é ideal quando o personagem prefere deixar o inimigo inconsciente em vez de matá-lo.

Ranseur: Um ranseur é uma arma de haste. O personagem é capaz de atingir um adversário a 3 metros de distância, mas não consegue utilizá-lo contra um oponente adjacente.



CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

O personagem recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um oponente quando utiliza um ranseur (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

Rede: Uma rede de combate possui pequenos dentes em sua trama e uma corda guia para controlar os oponentes aprisionados. É usada para prender um adversário.

Quando arremessa uma rede, o personagem realiza um ataque de toque à distância contra o alvo. O alcance máximo é 3 metros. Se obtiver sucesso, o alvo estará preso. Ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e -4 de penalidade de Destreza, consegue percorrer somente metade do seu deslocamento e não pode realizar Investidas ou correr. Se o personagem estiver segurando a corda guia e obtiver sucesso em um teste resistido de Força contra o alvo, a criatura apenas conseguirá se mover dentro dos limites permitidos pela corda. Se a vítima conjurar uma magia, deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15) ou a magia será perdida.

A criatura presa será capaz de fugir com um teste de Arte de Fuga (CD 20), usando uma ação de rodada completa. A rede tem 5 pontos de vida e pode ser rompida com um teste de Força (CD 25), que também exige uma ação de rodada completa.

A rede somente é útil contra criaturas de uma categoria de tamanho superior ou menores. Por exemplo, uma criatura Pequena empunhando uma rede é capaz de prender criaturas Diminutas, Pequenas e Médias.

A rede deve estar dobrada para ser arremessada com eficiência. Na primeira ocasião que o personagem arremessar a rede em um combate, ele deve obter sucesso em um ataque de toque à distância regular. Depois que a rede estiver desdobrada, ele sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque. Um personagem treinado precisará de 2 rodadas para dobrar uma rede; um personagem sem treinamento precisará de 4 rodadas.

Sai: É possível selecionar o talento Acuidade com Arma para um sabre do tamanho indicado ao personagem, aplicando o modificador de Destreza no lugar do modificador de Força nas jogadas de ataque, embora ele não seja uma arma leve. O usuário não pode aplicar 1,5 vezes seu bônus de Força na jogada de dano, mesmo se empunhar um sabre com as duas mãos.

Sai: As projeções metálicas em forma de dentes de uma sai foram desenvolvidas para prender e desarmar um oponente. O personagem recebe +4 de bônus nos testes resistidos para desarmar um oponente quando utiliza uma sai (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

A sai é uma arma especial para monges (veja o Capítulo 3: Classes). Essa característica concede opções especiais aos monges que a utilizarem em combate.

Shuriken: Um shuriken é uma arma especial para monges. Essa característica concede opções especiais aos monges que o utilizarem em combate (veja o Capítulo 3: Classes).

Embora seja uma arma de arremesso, o shuriken é considerado uma munição para determinar o tempo de recarga, a fabricação de um shuriken (obra-prima) ou qualquer versão especial da arma (veja Armas Obras-Prima, a seguir). Um shuriken tem a mesma chance de ser quebrado ou perdido que uma flecha ou virote.

Siangham: A siangham é uma arma especial para monges. Essa característica concede opções especiais aos monges que a utilizarem em combate (veja o Capítulo 3: Classes).

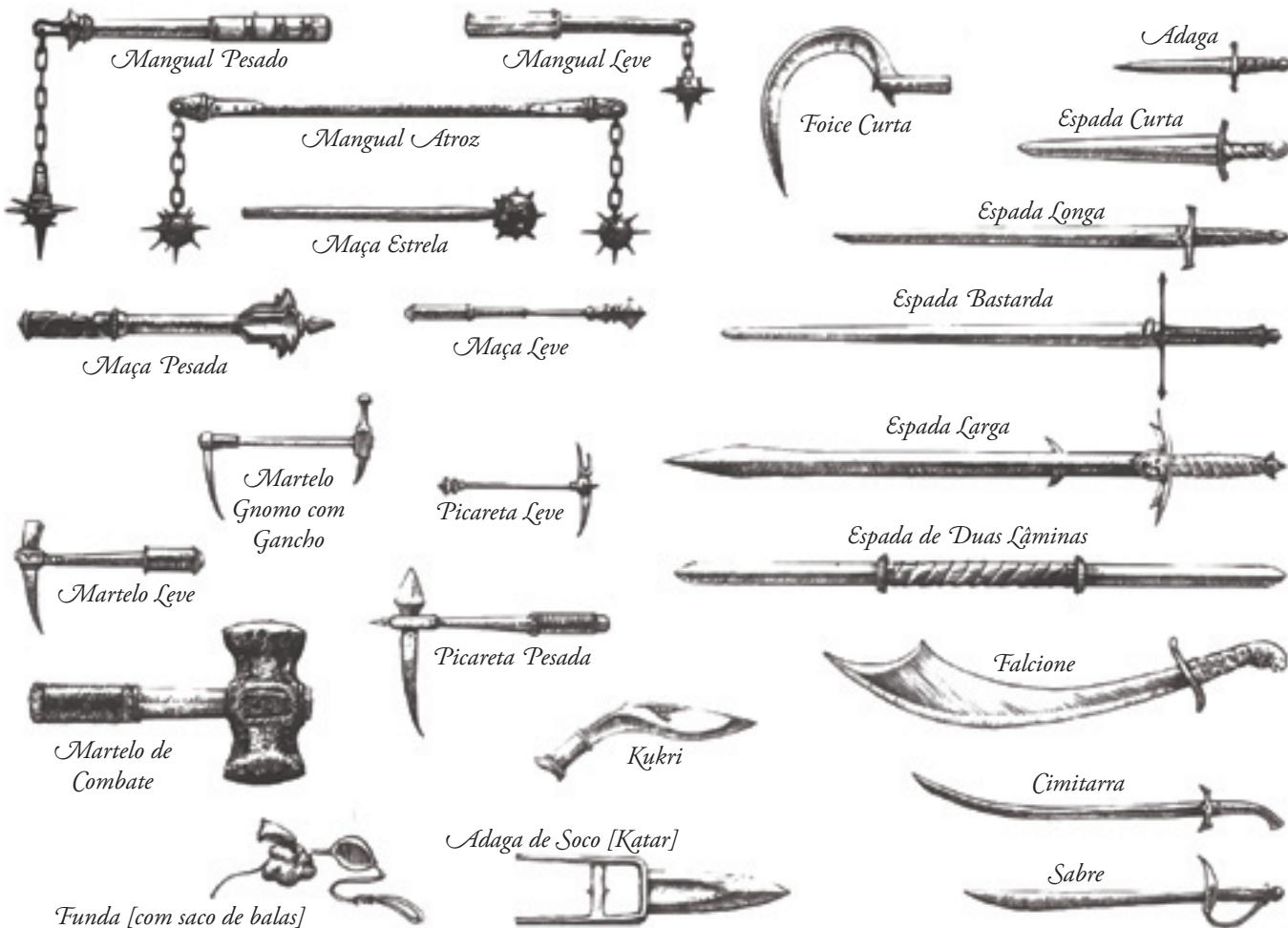
Tridente: Essa arma possui três pontas perfurantes e pode ser arremessada da mesma forma que uma lança ou uma lança curta, mas seu incremento de distância é menor, uma vez que não apresenta a aerodinâmica das outras armas. Se o personagem estiver usando uma ação preparada contra uma Investida, ele causa o dobro do dano se obtiver sucesso contra o atacante.

Urgrosh Anão: Um urgrosh anão é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas). A extremidade do machado do urgrosh é uma arma cortante que causa 1d8 pontos de dano. A extremidade da lança é uma arma perfurante que causa 1d6 pontos de dano. O personagem pode usar qualquer lado como arma primária. A outra será a arma da mão inábil. A criatura que empunhar um urgrosh anão em uma única mão não conseguirá usá-lo como uma arma dupla – somente uma extremidade da arma será utilizada para atacar naquela rodada.

Se o personagem estiver usando uma ação preparada contra uma Investida, ele causa o dobro do dano se obtiver sucesso contra o atacante, mas ele precisará utilizar a extremidade da lança nessa manobra.

Um urgrosh também é chamado de lança-machado. Os anões consideram o urgrosh anão uma arma comum.

Virote de Besta: Um virote de besta usado como uma arma branca é considerado uma arma leve improvisada (-4 de penalidade nas jogadas de ataque) e causa dano como uma adaga de seu tamanho (decisivo 20/x2). Os viroles são guardados em caixas de madeira, com capacidade para 10 viroles (ou 5 para a besta de repetição).



CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

TABELA 7-6: ARMADURAS E ESCUDOS

Armadura	Bônus de Custo	Bônus Máximo Armadura/Escudo	Penalidade de Destreza	Falha de Armadura	Magia Arcana	Deslocamento (9 m)	Deslocamento (6 m)	Peso ¹
<i>Armaduras Leves</i>								
Acolchoada	5 PO	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	5 kg
Couro	10 PO	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Couro batido	25 PO	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	10 kg
Camisão de Cota de Malha	100 PO	+4	+4	-2	20%	9 m	6 m	12,5 kg
<i>Armaduras Médias</i>								
Gibão de Peles	15 PO	+3	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Brunea	50 PO	+4	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Cota de Malha	150 PO	+5	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	20 kg
Peitoral de Aço	200 PO	+5	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
<i>Armaduras Pesadas</i>								
Cota de Talas	20 PO	+6	+0	-7	40%	6 m ²	4,5 m ²	22,5 kg
Loriga Segmentada	250 PO	+6	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	17,5 kg
Meia Armadura	600 PO	+7	+0	-7	40%	6 m ²	4,5 m ²	25 kg
Armadura de Batalha	1.500 PO	+8	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	25 kg
<i>Escudos</i>								
Broquel	15 PO	+1	-	-1	5%	-	-	2,5 kg
Escudo Pequeno de Madeira	3 PO	+1	-	-1	5%	-	-	2,5 kg
Escudo Pequeno de Metal	9 PO	+1	-	-1	5%	-	-	3 kg
Escudo Grande de Madeira	7 PO	+2	-	-2	15%	-	-	5 kg
Escudo Grande de Metal	20 PO	+2	-	-2	15%	-	-	7,5 kg
Escudo de Corpo	30 PO	+4 ³	+2	-10	50%	-	-	22,5 kg
<i>Acessórios</i>								
Cravos para Armadura	+ 50 PO	-	-	-	-	-	-	+ 5 kg
Manopla de Segurança	8 PO	-	-	Especial ⁴	-	-	-	+ 2,5 kg
Cravos para Escudos	+ 10 PO	-	-	-	-	-	-	+ 2,5 kg

1 O peso indicado abrange as armaduras Médias. Uma armadura Pequena tem metade desse peso e uma armadura Grande pesa o dobro.

2 Quando correr com uma armadura pesada, o deslocamento do personagem será o triplo do deslocamento base, não o quádruplo.

3 O escudo de corpo também pode oferecer cobertura. Consulte a descrição do escudo.

4 A mão não está livre para conjurar magias.

Um virote se danifica ao atingir seu alvo; caso não acerte, existe 50% de chance de se quebrar ou se perder.

ARMAS OBRA-PRIMA

Uma arma obra-prima é uma versão primorosamente forjada da arma normal. Quem a empunhar recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque.

O personagem não pode adicionar a qualidade (obra-prima) depois que a arma estiver pronta; ela deve ser fabricada como uma obra-prima (veja a perícia Ofícios). Essa qualidade adiciona 300 PO ao custo de uma arma normal (ou 6 PO ao custo de uma única unidade de munição, como uma flecha). Por exemplo, uma espada bastarda (obra-prima) custa 335 PO, enquanto um conjunto de 10 flechas obra-prima custa 70 PO. Adicionar a qualidade (obra-prima) a uma arma dupla aumenta o custo normal em duas vezes (+600 PO).

A munição obra-prima é danificada (efetivamente destruída) quando é disparada. O bônus de melhoria de uma munição obra-prima não se acumula com nenhum bônus de melhoria da arma de disparo utilizada.

Todas as armas mágicas são automaticamente consideradas obras-primas. O bônus de melhoria concedido pela qualidade (obra-prima) não se acumula com o bônus de melhoria concedido pelos encantamentos da arma mágica.

Mesmo que alguns tipos de armadura e escudos (como os escudos com cravos) possam ser usados como armas, é impossível criar versões (obra-prima) desses equipamentos capazes de fornecer bônus de melhoria nas jogadas de ataque. Em vez disso, as armaduras e os escudos obras-primas reduzem a penalidade de armadura (consulte Armadura Obra-Prima).

ARMADURAS

A armadura de um personagem o protegerá durante o combate, mas também é capaz de atrapalhar seus movimentos. Consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos para obter a lista de armaduras disponíveis. A informação contida nessa tabela abrange as armaduras para criaturas Médias. O tempo exigido para um personagem vestir sua armadura depende do tipo do equipamento (consulte a Tabela 7-7: Vestindo uma Armadura).

QUALIDADE DAS ARMADURAS

A armadura não é a única indumentária que um personagem pode escolher, mas certamente é muito importante. Além disso, dependendo da classe, um personagem saberá usar todas, algumas ou nenhuma armadura, incluindo escudos. Para usar uma armadura com eficácia, um personagem deve selecionar o talento Usar Armaduras adequado, mas muitas classes sabem automaticamente utilizar as armaduras e escudos que funcionam melhor para cada uma.

As armaduras e escudos podem ser danificados com alguns tipos de ataques (veja Separar e Quebrando Objetos).

Para escolher uma armadura, deve-se considerar os seguintes fatores (que são os títulos das colunas da Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Custo: O custo da armadura para criaturas humanóides Pequenas e Médias. Consulte Armaduras para Criaturas Incomuns para obter os preços das armaduras para outras categorias de tamanho.

Bônus de Armadura/Escudo: Cada armadura concede um bônus de armadura na CA, enquanto os escudos concedem bônus de escudo na CA. Esse número representa o valor da defesa do equipamento. O bônus de armadura de uma armadura não se acumula com outros efeitos ou itens que concedam um bônus de armadura, como a magia *armadura arcana* e o item *braçadeiras da armadura*. Da mesma forma, o bônus de escudo não se acumula com outros efeitos que concedam bônus de escudo, como a magia *escudo arcana*.

ARMADURAS PARA CRIATURAS INCOMUNS

As armaduras para criaturas muito grandes, muito pequenas e que não sejam humanóides têm custos e pesos diferentes dos valores da Tabela 7-6: Armaduras e Escudos. Consulte a linha apropriada na tabela abaixo e aplique os modificadores de custo e peso para o tipo da armadura desejado.

Humanóide			Não Humanóide	
Tamanho	Custo	Peso	Custo	Peso
Miúdo ou menor ¹	x 1/2	x 1/10	x 1	x 1/10
Pequeno	x 1	x 1/2	x 2	x 1/2
Médio	x 1	x 1	x 2	x 1
Grande	x 2	x 2	x 4	x 2
Enorme	x 4	x 5	x 8	x 5
Imenso	x 8	x 8	x 16	x 8
Colossal	x 16	x 12	x 32	x 12

1 Dívida o bônus de armadura por 2.

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Bônus Máximo de Destreza: Esse número indica o valor máximo de bônus de Destreza na CA que o tipo de armadura permite. As armaduras pesadas limitam a mobilidade, reduzindo a habilidade do usuário para se esquivar de golpes. Por exemplo, uma cota de malha permite +2 de bônus máximo de Destreza. Caso um personagem com Destreza 18, que normalmente adicionaria +4 de bônus na CA, utilizasse uma cota de malha, esse bônus cairia para +2. A Classe de Armadura final desse personagem seria 17 (10 base + 5 de bônus de armadura + 2 de bônus de Destreza = 17), assumindo que ele não tenha mais nenhum modificador. Essa restrição não afeta outras habilidades baseadas em Destreza (como testes de resistência de Reflexos ou testes de perícia).

Mesmo que o bônus de Destreza na CA de um personagem seja reduzido a 0 em função da armadura, essa situação não é considerada uma perda do bônus de Destreza na CA. Por exemplo, um ladino não poderia desferir um ataque furtivo contra um personagem somente porque ele está usando uma meia-armadura.

A carga do personagem (a quantidade de equipamento que ele carrega) também restringe o bônus máximo de Destreza que ele aplica na sua Classe de Armadura; consulte Carga em Função da Armadura para obter detalhes.

Escudos: Os escudos não afetam o bônus máximo de Destreza de um personagem.

Penalidade de Armadura: Qualquer armadura fabricada com material mais pesado que o couro atrapalha a utilização de algumas perícias do personagem. A penalidade de armadura se aplica aos testes de Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Acrobacia do usuário. Dobre a penalidade de armadura normal para os testes de Natação. Alguns personagens não se importam com a penalidade de armadura, outros deveriam. Um bárbaro, em especial, é obrigado a decidir entre uma armadura pesada e um resultado maior nos testes de perícia e suas habilidades de classe. A carga do personagem (a quantidade de equipamento que ele carrega, inclusive a armadura) também é considerada na penalidade de armadura; consulte Carga em Função da Armadura para obter mais detalhes.

Escudos: Caso um personagem esteja usando uma armadura e um escudo, as duas penalidades de armadura se acumulam.

Usar Armaduras sem o Talento Adequado: Um personagem que utilize uma armadura e/ou escudo, mas não possua o talento adequado para o equipamento, sofrerá a penalidade de armadura (e/ou escudo) nas jogadas de ataque e nos testes

de habilidade e perícias baseados em Força e Destreza. As penalidades relacionadas com a falta de treinamento com armaduras e escudos se acumulam.

Dormir com Armadura: Um personagem que dormir usando uma armadura média ou pesada estará automaticamente fatigado no dia seguinte. Ele sofre -2 de penalidade de Força e Destreza, não poderá realizar Investida ou correr. Dormir usando uma armadura leve não causa essa penalidade.

Chance de Falha de Magia Arcana: A armadura interfere com os gestos necessários para os conjuradores lançarem as magias arcana que tenham um componente gestual. Um conjurador arcano enfrenta a chance de falha de magia arcana se usar uma armadura, portanto os magos e feiticeiros quase sempre descartam esse equipamento. Os bardos são capazes de usar armaduras leves sem sofrer a chance de falha de magia arcana na conjuração de suas magias.

Conjurando Magias Arcanas com Armadura: Um personagem que conjure uma magia arcana usando uma armadura sempre deve realizar um teste de chance de falha de magia arcana. O valor na coluna "Chance de Falha de Magia Arcana" da Tabela 7-6 é o risco porcentual da magia falhar e ser perdida. No entanto, se a magia não tiver um componente gestual, será possível conjurá-la sem sofrer a chance de falha.

Escudos: Se um personagem estiver usando uma armadura e um escudo, some os dois números para obter um único valor de chance de falha de magia arcana.

Deslocamento: As armaduras médias e pesadas atrapalham os movimentos do usuário. Embora seja melhor ser lento e continuar vivo do que ser ágil e perecer, não ignore a capacidade de deslocamento do personagem. O valor na Tabela 7-6 indica o deslocamento do usuário para cada armadura. Os humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs têm um deslocamento base de 9 m. Eles utilizam a primeira coluna. Os anões, gnomo e halflings têm um deslocamento base de 6 m. Eles utilizam a segunda coluna. Lembre-se que o deslocamento terrestre de um anão continua inalterado (6 m), mesmo que ele utilize uma armadura média ou pesada ou porte uma carga média ou pesada.

Escudos: Os escudos não afetam o deslocamento do personagem.

Peso: Essa coluna indica o peso da armadura para criaturas Médias. As armaduras pesam metade desse valor para criaturas Pequenas e o dobro para criaturas Grandes.

VESTIR E RETIRAR UMA ARMADURA

O tempo necessário para vestir uma armadura depende de seu tipo; consulte a Tabela 7-7: Vestindo uma Armadura.

Loriga Segmentada



Cota de Talas



Meia Armadura



Escudo de Corpo



Manopla de Segurança
[Prenda sua arma com correntes, nunca derrube sua espada novamente]

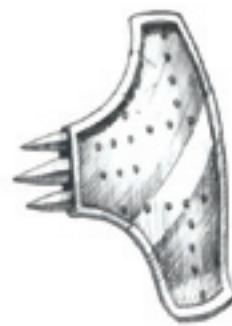


Broquel
[Preso no antebraço]



Escudo Pequeno de Madeira

Armadura de Batalha
[Disponível com ou sem cravos]



Escudo Grande de Metal

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

TABELA 7-7: VESTINDO UMA ARMADURA

Tipo de Armadura	Vestir	Vestir Rapidamente	Retirar
Escudo (qualquer)	1 ação de movimento	5 rodadas	1 ação de movimento
Acolchoada, couro, gibão de peles, couro batido ou camisão de cota de malha	1 minuto	1 minuto	1 minuto ¹
Peitoral de aço, brunea, cota de malha, cota de talas ou loriga segmentada	4 minutos ¹	4 minutos ¹	1 minuto ¹
Meia-armadura ou armadura de batalha	4 minutos ²		1d4+1 minutos ¹

¹ Se o personagem tiver auxílio, reduza o tempo à metade. Um único personagem, que não execute nenhuma outra tarefa, é capaz de ajudar dois personagens adjacentes.

² Precisa-se de auxílio para vestir essa armadura. Sem ajuda, ela somente poderá ser vestida rapidamente.

Vestir: Essa coluna da Tabela 7-7 indica o tempo necessário para o personagem vestir a armadura (um minuto equivale a 10 rodadas). Preparar (amarrar) um escudo exige apenas uma ação de movimento.

Vestir Rapidamente: Essa coluna indica o tempo exigido para vestir uma armadura com pressa. A penalidade de armadura aumenta em 1 ponto e o bônus de armadura é reduzido em 1 para armaduras vestidas dessa forma. Por exemplo, se Tordek vestir sua brunea rapidamente, gastará 1 minuto (10 rodadas), a armadura concederá apenas +3 de bônus na CA (em vez de +4) e a penalidade de armadura será -5 (em vez de -4).

Retirar: Essa coluna indica o tempo necessário para o personagem retirar a armadura (muito importante quando o usuário está submerso; veja as regras para afogamento no *LIVRO DO MESTRE*). Largar um escudo (removê-lo do braço e soltá-lo) exige apenas uma ação de movimento.

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

As armaduras encontradas da Tabela 7-6: Armaduras e Escudos estão descritas a seguir (em ordem alfabética), assim como os benefícios especiais que elas concedem ao usuário.



Armadura Acolchoada



Corselete de Couro
[Disponível liso ou de couro batido]



Gibão de Couro



Brunea



Cota de Malha

Camisão de Cota de Malha



Cota de Malha
Vista de Perto



Brunea
Vista de Perto

Armadura Acolchoada: Essa armadura é composta de várias camadas acolchoadas, feito de tecido reforçado. Ela é muito quente e costuma ficar impregnada de suor, sujeira, piolhos e pulgas.

Armadura Completa: Essa armadura consiste de placas forjadas e encaixadas de modo a recobrir o corpo inteiro. A armadura inclui manoplas, botas pesadas de couro, um elmo com visor e um gibão grosso e acolchoado (para ser usado debaixo das placas). Correias e fivelas distribuem o peso por todo o corpo, portanto ela não atrapalha o movimento como uma cota de talas, embora a cota seja mais leve. Cada armadura deve ser ajustada para o seu usuário por um mestre armeiro, mas uma armadura de batalha recuperada pode ser adaptada para um novo proprietário com o custo de 200 a 800 (2d4 x 100) peças de ouro.

Broquel: Esse pequeno escudo metálico é amarrado no antebraço do personagem, permitindo o uso de uma besta ou arco sem penalidades. O personagem também pode usar o braço do escudo para empunhar uma arma (seja uma arma na mão inábil ou para empunhar uma arma de duas mãos), mas isso acarreta -1 de penalidade na jogada de ataque em função do peso adicional no braço. Essa penalidade se acumula com o modificador de lutar usando a mão inábil ou combater com duas armas. Quando usar uma arma na mão inábil, o personagem não recebe o bônus do broquel na CA durante o restante da rodada.

Não é possível executar um ataque usando um broquel.

Brunea: Essa armadura é formada por um colete e protetores de perna (algumas vezes inclui uma saia) de couro, coberta com plaquetas de metal sobrepostas, semelhantes a escamas de um peixe. A armadura inclui um par de manoplas.

Camisão de Cota de Malha: Um camisão de cota de malha protege o torso, deixando os membros do personagem livres e com liberdade de movimento. Ela inclui um gibão acolchoado que evita a fricção com a pele e amortece o impacto de golpes. A armadura inclui um elmo de metal.

Corselete de Couro: O peitoral e os protetores de ombros dessa armadura são feitos de couro enrijecido em óleo fervente. As demais partes são feitas de couro flexível.

Corselete de Couro Batido: Essa armadura é fabricada com couro resistente, mas flexível (diferente do couro enrijecido do corselete de couro comum), reforçado com rebites de metal.

Cota de Malha: Essa armadura é feita de pequenos anéis metálicos entrelaçados. Ela inclui um gibão acolchoado que evita a fricção com a pele e amortece o impacto de golpes. A maior parte do peso da armadura fica nos ombros, tornando-a uma armadura incomoda de usar por um longo período de tempo. A armadura inclui um par de manoplas.

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Cota de Talas: Essa armadura é composta de pequenas talas verticais de metal, costuradas sobre couro e usada sobre um gibão acolchoado. Uma cota de malha flexível protege as juntas. A armadura inclui um par de manoplas.

Cravos para Armaduras: O personagem é capaz de adicionar cravos na sua armadura, o que permite infligir dano de perfuração adicional (consulte a Tabela 7-5: Armas) em um sucesso na manobra Agarrar. Os cravos são considerados uma arma comum. Se o personagem não sabe usar armas comuns, ele sofre -4 de penalidade no teste de Agarrar quando estiver tentando utilizá-los na manobra. O personagem também pode realizar um teste regular de ataque corporal (ou um ataque com a mão inábil) usando os cravos; nesse caso, eles são considerados uma arma leve. O personagem não será capaz de desferir um ataque com a armadura com cravos se já realizou um ataque com a mão inábil na mesma roda e vice-versa.

Um bônus de melhoria da armadura não aprimora a efetividade dos cravos, mas eles podem ser transformados em armas mágicas.

Cravos para Escudos: Quando são adicionados cravos a um escudo, ele se torna uma arma comum de perfuração e infinge mais pontos de dano que um escudo normal. Para determinar o dano do escudo com cravos, considere o equipamento como se tivesse uma categoria de tamanho superior ao seu tamanho real (1d4 para criaturas Médias, 1d6 para Grandes). Não é possível soldar cravos em um broquel ou escudo de corpo. De qualquer forma, atacar com um escudo com cravos equivale a um ataque com escudo regular (descrito acima).

O bônus de melhoria do escudo não afeta sua eficácia de ataque, embora seja possível encantá-lo como uma arma mágica.

Escudo de Corpo: Esse enorme escudo de madeira é quase tão alto quanto o personagem. Na maioria dos casos, ele fornece o bônus de escudo indicado na CA. No entanto, é possível usá-lo como cobertura total, mas o personagem não conseguirá atacar. O escudo não oferece cobertura para magias à distância; um conjurador é capaz de disparar uma magia contra o personagem, usando o próprio escudo como alvo. É impossível desferir um ataque usando o escudo de corpo como arma. O personagem não consegue utilizar a mão do escudo para empunhar outros itens.

Quando o escudo é utilizado em combate, o usuário sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque em função do tamanho do equipamento.

Escudo Grande de Madeira ou Metal: Um escudo deve ser amarrado no antebraço e empunhado na mão inábil. Um escudo grande é pesado e o personagem não consegue utilizar a mão do escudo para realizar qualquer tarefa.

Madeira ou Aço: Os escudos de madeira e de metal oferecem a mesma proteção básica, mas reagem de forma diferente a ataques especiais (como *torcer madeira* e *esquentar metal*).

Ataques com Escudo: O personagem é capaz de golpear um oponente com seu escudo grande, usando-o como uma arma na mão inábil. Veja a Tabela 7-5: Armas para obter o dano causado por um ataque com o escudo. Quando é utilizado dessa forma, um escudo grande será uma arma comum de concussão. Em relação as penalidades nas jogadas de ataque, considere um escudo grande como uma arma de uma única mão. Quando utiliza seu escudo como arma, o personagem perde seu bônus de escudo na CA até a próxima ação (geralmente na rodada subsequente). O bônus de melhoria do escudo não afeta sua eficácia de ataque, embora seja possível encantá-lo como uma arma mágica.

Escudo Pequeno de Madeira ou Metal: Um escudo deve ser amarrado no antebraço e empunhado na mão inábil. O escudo pequeno permite que o personagem carregue outro item na mão inábil, embora esse objeto não possa ser usado como arma.

Madeira ou Aço: Os escudos de madeira e de metal oferecem a mesma proteção básica, mas reagem de forma diferente a ataques especiais (como *torcer madeira* e *esquentar metal*).

Ataques com Escudo: O personagem é capaz de golpear um oponente com seu escudo pequeno, usando-o como uma arma na mão inábil. Veja a Tabela 7-5: Armas para obter o dano causado por um ataque com escudo. Quando é utilizado dessa forma, um escudo pequeno será uma arma comum de concussão. Em relação as penalidades nas jogadas de ataque, considere um escudo pequeno como uma arma leve. Quando utiliza seu escudo como arma, o personagem perde seu bônus de escudo na CA até a próxima ação (geralmente na rodada subsequente). O bônus de melhoria do escudo não afeta sua eficácia de ataque, embora seja possível encantá-lo como uma arma mágica.

Gibão de Peles: Essa armadura é fabricada com múltiplas camadas de couro e peles de animais. Ela é rígida e atrapalha bastante os movimentos. É a armadura preferida dos druidas que não usam armaduras metálicas.

Loriga Segmentada: Essa armadura é composta de tiras verticais de metal sobrepostas, costuradas sobre um forro de couro ou cota de malha. Essas tiras cobrem as áreas vitais, enquanto a cota de malha e o couro protegem as juntas e permitem o movimento. Correias e fivelas distribuem o peso uniformemente. A armadura inclui um par de manoplas.

Manopla de Segurança: Essa manopla possui pequenas correntes e fechos que permitem ao usuário amarrar sua arma, evitando que seja derrubada facilmente. Isso concede +10 do bônus nas jogadas para evitar ser desarmado em combate. Remover ou amarrar uma arma na manopla de segurança exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. O preço indicado representa uma única manopla. Considere o peso somente quando o personagem estiver usando um

peitoral de aço, armadura leve ou nenhuma armadura. Caso contrário, a manopla de segurança substitui a manopla existente na armadura.

Enquanto a manopla estiver presa a uma arma, o personagem não é capaz de utilizar aquela mão para conjurar magias ou usar perícias. Ele ainda será capaz de conjurar magias que não tenham componentes gestuais, mas sua outra mão deve estar livre.

Similar a uma manopla normal, esse equipamento permite que o personagem cause dano letal em vez de dano por contusão em um ataque desarmado.

Meia Armadura: Essa armadura é uma combinação de cota de malha e placas de metal (peitoral, ombreiras, protetores de antebraço, pernas e abdome) para as áreas vitais. Correias e fivelas sustentam a armadura e distribuem o peso por todo o corpo, mas a armadura estará menos fixa que a armadura completa. A meia-armadura inclui um par de manoplas.

Peitoral de Aço: Um peitoral de aço recobre o tórax e as costas do personagem. A armadura inclui um elmo e uma proteção de metal para as pernas. Uma camisa ou camisão de couro é colocado sob o peitoral para proteger os membros sem restringir demais os movimentos do personagem.

ARMADURA OBRA-PRIMA

Semelhante às armas, o personagem pode adquirir ou fabricar uma versão obra-prima das armaduras e escudos. Esses equipamentos de excelente qualidade são praticamente idênticos à sua versão normal, mas a penalidade de armadura é reduzida em 1 ponto. Por exemplo, um camisão de cota de malha (obra-prima) terá -1 de penalidade de armadura em vez de -2.

Essa qualidade adiciona 150 PO ao custo de uma armadura ou um escudo normal. Um camisão de cota de malha (obra-prima) custaria 250 PO, por exemplo.

A qualidade obra-prima de uma armadura ou escudo nunca concede bônus nas jogadas de ataque ou dano, mesmo quando o equipamento é utilizado como arma (como armaduras ou escudos com cravos).

Todas as armaduras e escudos mágicos são automaticamente considerados obras-primas.

O personagem não pode adicionar a qualidade (obra-prima) depois que o escudo ou armadura estiver pronta; ela deve ser fabricada como uma obra-prima.

ITENS E SERVIÇOS

É óbvio que um personagem precisa de mais equipamentos além de armas e armaduras. A Tabela 7-8: Itens e Serviços indica o custo e o peso de dezenas de itens e o preço de uma grande, variedade de serviços disponíveis aos personagens.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Os aventureiros enfrentam todos os tipos de desafios e dificuldades e um equipamento adequado pode significar a diferença entre o sucesso ou o fracasso da missão. Quase todos os itens a seguir são equipamentos básicos, que podem ser úteis independentemente da classe ou das perícias do usuário.

Os equipamentos de aventura são encontrados na Tabela 7-8: Itens e Serviços e nas descrições abaixo, incluindo os benefícios que ele concedem ao usuário. Para determinar a dureza e pontos de vida dos objetos, consulte Quebrando Objetos.

Algemas e Algemas (obra-prima): A algema detalhada na Tabela 7-8: Itens e Serviços é capaz de aprisionar uma criatura Média. Uma criatura algemada utiliza a perícia Arte da Fuga para escapar (CD 30 ou CD 50 para algemas obra-prima). Quebrar uma algema exige um teste de Força (CD 26 ou CD 28 para algemas obra-prima). As algemas têm dureza 10 e 10 pontos de vida. A maioria das algemas tem fechaduras; adicione o custo da fechadura desejada ao custo da algema.

É possível adquirir algemas para criaturas Pequenas com o mesmo custo. As algemas para criaturas Grandes custam dez vezes o valor indicado; para criaturas Enormes, custam 100 vezes o preço base. As criaturas Imensas, Colossais, Miúdas, Diminutas e Minúsculas só podem ser aprisionadas em algemas feitas especialmente para seu tamanho.

Algibeira: Essa bolsa de couro prende-se ao cinto. É muito boa para guardar itens pequenos.

Aríete: Esse tronco com uma ponta de ferro é o instrumento perfeito para derrubar portas. Ele concede +2 de bônus de circunstância no teste de Força realizado para arrombar uma porta e permite que outro personagem auxilie na tarefa sem realizar qualquer teste, aumentando o resultado em +2 (veja Quebrando Itens).

Arpéu: Um arpéu é amarrado na ponta de uma corda. Ele é usado para se fixar em uma parede, janelas, galhos de árvores e locais similares. Lançar um arpéu requer um sucesso num teste de Usar Cordas (CD 10 + 2 a cada 3 m de distância).

Caneta Tinteiro: Uma caneta tinteiro é uma vareta de madeira com uma ponta especial. A ponta absorve a tinta quando é mergulhada em um vidro e deixa uma trilha quando desliza sobre uma superfície.

Cantil: Um cantil é um saco de couro com um lado mais fino, usado para guardar água.

Cobertor de Inverno: Um cobertor de lã grosso e acolchoado, feito para proteger o personagem de um ambiente frio.

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Corda de Cânhamo: Essa corda tem 2 pontos de vida e pode ser quebrada com um teste de Força (CD 23).

Corda de Seda: Essa corda tem 4 pontos de vida e pode ser quebrada com um teste de Força (CD 24). Ela é tão flexível que concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Usar Cordas.

Escada (3 m): Esse item é uma escada de madeira simples e reta.

Espelho de Metal Pequeno: Esse espelho de aço polido é útil para observar em esquinas, sinalizar para amigos quando os reflexos do sol, vigiar uma medusa, certificar-se que está apresentável para encontrar a rainha e examinar ferimentos em lugares difíceis de alcançar no corpo.

Estrepe: Um estrepe é uma peça de metal de quatro pontas afiadas, elaborada para que uma ponta sempre fique voltada para cima, não importa a localização do objeto. O usuário espalha os estrepes no chão, na esperança que seus inimigos pisem neles ou diminuam sua velocidade para evitá-los. Uma bolsa de 1 kg de estrepes recobre uma área de 1,5 m².

Sempre que uma criatura entrar em uma área coberta por estrepes (ou lutar em seu interior), é provável que ela seja atingida. O estrepe realiza uma jogada de ataque (bônus base de ataque +0) contra a criatura. Para esse ataque, os bônus de armadura, escudo e deflexão são desconsiderados. Os bônus de deflexão evitam projéteis quando eles se aproximam, mas não impede a criatura de tocar em algo perigoso. Caso a vítima esteja usando um sapato ou qualquer outro calçado, ela recebe +2 de bônus na CA. Se o estrepe obtiver sucesso em sua jogada de ataque, a criatura pisou no objeto. Ele causa 1 ponto de dano e o deslocamento da criatura será reduzido à metade devido ao ferimento. Essa penalidade de deslocamento continuará ativa durante 24 horas ou até que a criatura seja tratada com um teste de Cura (CD 15) ou receba 1 ponto de cura mágica. Uma criatura em Investida ou correndo pára imediatamente quando pisar em um estrepe. Qualquer criatura que percorra metade de seu deslocamento ou menos será capaz de superar a área evitando os estrepes.

O Mestre decide a eficácia dos estrepes contra criaturas incomuns. Uma centopeia gigante, por exemplo, pode rastejar em meio aos estrepes sem sofrer dano e um gigante do fogo usando uma *bota de fogo* seria imune a estrepes de tamanho normal (os objetos simplesmente ficariam presos na sola da bota).

Fechadura: Uma fechadura ou cadeado funciona com uma chave grande. A CD para arrombar uma fechadura ou cadeado com a perícia Abrir Fechaduras depende da qualidade da fechadura: simples (CD 20), padrão (CD 25), boa (CD 30) ou incrível (CD 40).

Frasco: Esse recipiente de cerâmica, vidro ou metal contém uma tampa e comporta 500 ml de líquido.

Jarro de Cerâmica: Um jarro de cerâmica simples, que contém uma rolha e comporta 4 l de líquido.

Lâmpada: Uma lâmpada ilumina claramente uma área de 4,5 m de raio e permanece acesa durante 6 horas, usando 500 ml de óleo. Ela ilumina melhor que uma tocha, mas diferente de uma lanterna, sua chama é desprotegida e pode se extinguir facilmente, uma situação muito perigosa para os aventureiros. O personagem é capaz de portar a lâmpada em uma única mão. Consulte a para obter mais informações sobre as regras de iluminação.

Lanterna Coberta: Uma lanterna coberta tem duas laterais abertas ou com portinholas. Ela ilumina claramente um cone de 9 m de comprimento e fornece iluminação precária em um cone de 18 m. Ela queima durante 6 horas com 500 ml de óleo. O personagem é capaz de portar uma lanterna coberta em uma única mão.

Lanterna Furta-Fogo: Uma lanterna furta-fogo tem uma pequena abertura em um dos lados. Os demais são polidos internamente para refletirem toda a luz numa única direção. Ela ilumina claramente um cone de 18 m de comprimento e fornece iluminação precária em um cone de 36 m. Ela queima durante 6 horas com 500 ml de óleo. O personagem é capaz de portar uma lanterna furta-fogo em uma única mão.

Luneta: Os objetos observados através da luneta ficam duas vezes maiores que seu tamanho real.

Martelo: Esse martelo de duas mãos é excelente para arrombar baús de tesouro.

Martelo: Esse martelo pequeno de cabeça de ferro é útil para cravai pítons na parede. Caso seja usado em combate, o martelo será uma arma improvisada de uma única mão, que causa dano de concussão equivalente a uma manopla com cravos do mesmo tamanho.

Mochila: Uma mochila é uma bolsa de couro carregada nas costas, normalmente com tiras para prendê-la.

Óleo: 500 ml de óleo queimam durante 6 horas em uma lanterna. O personagem pode usar um frasco de óleo como um projétil de área (veja Arremessar Projétil de Área). Utilize as regras para o fogo alquímico, mas o personagem demora uma ação de rodada completa para inserir um pavio no frasco. Quando é arremessado, há 50% de chance do óleo se incendiar com o pavio aceso.

O personagem poderia espalhar 500 ml de óleo no chão e cobrir uma área de 1,5 m², mas apenas sobre uma superfície regular. Quando se inflamar, o óleo queima durante 2 rodadas e causa 1d3 pontos de dano por fogo a cada criatura na área.



CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Papel: Uma folha de papel comum feita de fibra de tecidos.

Pé de Cabra: Essa barra de ferro serve para abrir recipientes fechados. Um pé de cabra é a ferramenta perfeita para forçar uma porta ou cofre, arrebentar correntes e similares. O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Força realizados com esse propósito. Caso seja usado em combate, o pé de cabra será uma arma improvisada de uma única mão, que causa dano de concussão equivalente a uma clava do mesmo tamanho.

Pederneira e Isqueiro: Colidir esses objetos entre si gera uma faísca. Quando as faíscas estão sobre uma substância inflamável, o personagem é capaz de obter uma pequena chama. Acender uma tocha usando uma pederneira e um isqueiro exige uma ação de rodada completa e acender qualquer outro material geralmente exige mais tempo.

Pergaminho: Uma folha de pergaminho é um pedaço da pele de cabra ou de ovelha preparada para escrita.

Pítón: Quando uma parede não tem apoio para as mãos e os pés, o personagem é capaz de criá-los. Um pítón é um espeto de metal com um orifício para sustentar uma corda. Veja a perícia Escalar.

Porta-mapas: Essa capa de couro ou tubo fino serve para guardar pergaminhos ou papéis enrolados.

Rações para Viagem: As rações para viagem incluem alimentos secos, compactos e muito energéticos, adequados para viajantes, como carne seca, frutas secas, biscoitos e amêndoas.

Saco de Dormir: Os aventureiros nunca sabem onde irão dormir e um saco de dormir permite que consigam se acomodar melhor em celeiros ou no chão. Um saco de dormir é composto de um colchão e uma coberta, finas o bastante para serem enroladas e amarradas. Numa emergência, pode servir como maca.

Saco: Esse item é feito de estopa ou material similar e tem uma corda para ser fechado.

Sinete: Cada sinete possui um símbolo personalizado cravado. Quando pressionado sobre parafina aquecida, ele deixa uma marca facilmente identificável.

Tenda: Uma tenda simples com espaço para duas pessoas.

Tinta: Tinta preta. O personagem pode comprar outras cores, mas elas custam o dobro do preço indicado.

TABELA 7-8: ITENS E SERVIÇOS

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Item	Custo	Peso
Ajalha de costura	5 PP	–
Algemas (obra-prima)	50 PO	1 kg
Algemas	15 PO	1 kg
Algibeira	1 PO	0,25 kg ¹
Anzol	1 PP	–
Apito de advertência	8 PP	–
Aríete	10 PO	10 kg
Balde (vazio)	5 PP	1 kg
Barril (vazio)	2 PO	15 kg
Baú (vazio)	2 PO	12,5 kg
Caneco de cerâmica	2 PC	0,5 kg
Caneta tinteiro	1 PP	–
Cantil	1 PO	2 kg ¹
Cesto (vazio)	4 PP	0,5 kg
Cobertor de inverno	5 PP	1,5 kg ¹
Corda de Cânhamo (15 m)	1 PO	5 kg
Corda de seda (15 m)	10 PO	2,5 kg
Corrente (3 m)	30 PO	1 kg
Escada (3 m)	5 PC	10 kg
Esmeril	2 PC	0,5 kg
Espelho de metal pequeno	10 PO	0,25 kg
Estrepes	1 PO	1 kg
Fechadura		
Muito simples	20 PO	0,5 kg
Padrão	40 PO	0,5 kg
Bom	80 PO	0,5 kg
Incrível	150 PO	0,5 kg
Frasco (vazio)	3 PC	0,75 kg
Garrafa de vinho (vidro)	2 PO	–
Giz (1 pedaço)	1 PC	–
Jarro de cerâmica	3 PC	4,5 kg
Limpada	1 PO	0,5 kg
Lanterna coberta	7 PO	1 kg

Lanterna furtâ-fogo	12 PO	1,5 kg	Antídoto (vidro)	50 PO	–
Lenha (por dia)	1 PC	10 kg	Bastão de fumaça	20 PO	0,25 kg
Lona (m ²)	1 PP	0,1 kg	Bastão solar	2 PO	0,5 kg
Luneta	1.000 PO	0,5 kg	Bolsa de cola	50 PO	2 kg
Marreta	1 PO	5 kg	Fogo alquímico (frasco)	20 PO	0,5 kg
Martelo	5 PP	1 kg	Fósforo	1 PO	–
Mochila (vazia)	2 PO	1 kg ¹	Pedra trovão	30 PO	0,5 kg
Óleo (500 ml)	1 PP	0,5 kg	Tocha da chama eterna	110 PO	0,5 kg
Pá	2 PO	4 kg			
Panela de ferro	5 PP	5 kg			
Parafina	1 PO	0,5 kg			
Pé de cabra	2 PO	2,5 kg			
Pederneira e isqueiro	1 PO	–			
Pergaminho (folha)	2 PP	–			
Picareta de mina	3 PO	5 kg			
Pítón	1 PP	0,25 kg			
Porta-mapas	1 PO	0,25 kg			
Pote de cerâmica	2 PC	2,5 kg			
Rações de viagem (por dia)	5 PP	0,5 kg ¹			
Rede de pesca (5 x 5 m)	4 PO	2,5 kg			
Sabão (por kg)	5 PP	0,5 kg			
Saco (vazio)	1 PP	0,25 kg ¹			
Saco de dormir	1 PP	2,5 kg ¹			
Sinete	5 PO	–			
Sino	1 PO	–			
Talha ou sisal	5 PO	2,5 kg			
Tenda	10 PO	10 kg ¹			
Tinta (vidro de 30 ml)	8 PO	–			
Tocha	1 PC	0,5 kg			
Vara (3 m)	2 PP	4 kg			
Vela	1 PC	–			
Vidro para tinta ou poção	1 PO	1/20 kg			

ITENS E SUBSTÂNCIAS ESPECIAIS

Item	Custo	Peso
Ácido (frasco)	10 PO	0,5 kg
Água benta (frasco)	25 PO	0,5 kg

Tocha: Uma tocha simples é um bastão de madeira com tecido ensopado na ponta. A tocha queima durante 1 hora, iluminando claramente um raio de 6 m e fornece iluminação precária em um raio de 12 m. Caso seja usada em combate, a tocha será uma arma improvisada de uma única mão, que causa dano de concussão equivalente a uma manopla do mesmo tamanho +1 ponto de dano por fogo.

Vara (3 m): Quando o personagem suspeitar de uma armadilha, ele poderá utilizar essa vara de 3 m para se certificar, em vez de usar as próprias mãos.

Velas: Uma vela ilumina uma área com 1,5 m de raio e leva uma hora para ser consumida.

Vidro: Um recipiente de cerâmica, vidro ou metal com rolha que comporta 500 ml de líquido. O vidro normalmente não é maior que 2,5 em de lado e 7,5 em de altura.

ITENS E SUBSTÂNCIAS ESPECIAIS

Essas substâncias especiais são valiosas para os aventureiros. Todas elas, com exceção da tocha da chama infinita e da água benta, podem ser fabricadas por qualquer personagem com a perícia Ofícios (alquimia).

Ácido: O personagem é capaz de arremessar um frasco de ácido como um projétil de área (consulte Arremessar Projétil de Área). Esse ataque é considerado um ataque de toque à distância, com um incremento de distância de 3 m. Um impacto direto causa 1d6 pontos de dano. Qualquer criatura num raio de 1,5 m do ponto de impacto do ácido sofre 1 ponto de dano devido à dispersão.

Água Benta: A água benta causa dano aos mortos-vivos e seres planares malignos, como se fosse ácido. O personagem é capaz de arremessar um frasco de água benta como um projétil de área (consulte Arremessar Projétil de Área). Esse ataque é considerado um ataque de toque à distância, com um incremento de distância de 3 m. Um frasco se quebrará quando atingir uma criatura corpórea, mas deve ser aberto (e o líquido aspergido) contra alvos incorpóreos. Portanto, somente é possível aspergir a água benta em uma criatura incorpórea adjacente ao personagem. Esse também é um ataque de toque à distância, que não provoca ataques de oportunidade.

INSTRUMENTOS DE CLASSE E KITS DE PERÍCIA

Item	Custo	Peso
Ampulheta	25 PO	0,5 kg
Azevinho e visco	–	–
Balança de mercador	2 PO	0,5 kg
Bolsa de componentes de magia	5 PO	1 kg
Clepsidra	1.000 PO	100 kg
Ferramenta (obra-prima)	50 PO	0,5 kg
de artesão (obra-prima)	55 PO	2,5 kg
de artesão	5 PO	2,5 kg
Grimório de mago (em branco)	15 PO	1,5 kg
Instrumento musical (obra-prima)	100 PO	1,5 kg ¹
comum	5 PO	1,5 kg ¹
Instrumentos de ladrão (obra-prima)	100 PO	1 kg
Instrumentos de ladrão	30 PO	0,5 kg
Kit de disfarces	50 PO	4 kg ¹
Kit de escalada	80 PO	2,5 kg ¹
Kit de primeiros socorros	50 PO	0,5 kg
Laboratório alquímico	500 PO	20 kg
Lente de aumento	100 PO	–
Símbolo sagrado de madeira	1 PO	–
de prata	25 PO	0,5 kg ¹

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Um impacto direto causa 2d4 pontos de dano em mortos-vivos e exrra-planares malignos. Qualquer criatura desse tipo num raio de 1,5 m do ponto de impacto sofre 1 ponto de dano devido à dispersão.

Os templos das divindades Boas vendem água benta a preço de custo (sem lucro), pois os clérigos estão dispostos a suprir essa necessidade das pessoas na luta contra o mal.

Antídoto: Quando um personagem ingere um antídoto, ele recebe +5 de bônus alquímico nos testes de resistência de Fortitude contra venenos durante 1 hora.

Bastão de Fumaça: Esse bastão de madeira tratado pela alquimia emana uma fumaça espessa e escura quando está aceso. A fumaça preenche um cubo de 3 m de lado (similar ao efeito da magia *névoa*, embora ventos moderados ou fortes dispersem a fumaça em 1 rodada). O bastão é consumido após 1 rodada e a fumaça se dispersa naturalmente.

Bastão Solar: Esse bastão de 30 em e ponta dourada brilha quando sofre um impacto. Ele ilumina claramente um raio de 9 m e fornece iluminação precária em um raio de 18 m. Ele queima durante 6 horas; depois, a poma dourada estará incinerada e inútil.

Bolsa de Cola: Essa bolsa de couro redonda está repleta com uma substância alquímica pegaçosa. Quando o personagem arremessa a bolsa de cola em uma vítima (um ataque de toque à distância, com incremento de distância de 3 m), a bolsa se rompe e a cola alquímica se espalha, envolvendo a criatura e tornando-se grossa e pegaçosa em contato com o ar. Uma criatura envolvida pela cola sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade de Destreza e deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou ficará presa no chão, incapaz de se deslocar. Mesmo se obtiver sucesso, o deslocamento do alvo será reduzido à metade. As criaturas Enormes ou maiores não são afetadas pela bolsa de cola. Uma criatura alada não ficará presa no solo, mas deve realizar o teste de resistência de Reflexos ou não conseguirá voar (assumindo que utilize as asas para fazê-lo) e cairá. Uma bolsa de cola não funciona sob a água.

Uma criatura aprisionada no chão (ou incapaz de voar) é capaz de se libertar com um teste bem-sucedido de Força (CD 17) ou causando 15 pontos de dano na substância com uma arma cortante. Uma criatura que tentar escapar da cola, ou outra criatura ajudando-a, não precisa realizar jogadas de ataque; atingir a cola é

automático e a vítima somente precisa executar a jogada de dano. Uma vez livre, a criatura conseguirá se deslocar (inclusive voar) com a metade do seu deslocamento. Um conjurador deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15) para conjurar suas magias. A cola se torna frágil e quebradiça depois de 2d4 rodadas, estilhaçando-se e perdendo a eficácia. Uma aplicação do solvente universal (consulte o *LIVRO DO MESTRE*) sobre a cola alquímica a dissolve imediatamente.

Fogo Alquímico: O fogo alquímico é uma substância grossa e pegaçosa, que entra em combustão quando é exposta ao ar. O personagem é capaz de arremessar um frasco de fogo alquímico como um projétil de área (consulte Arremessar Projétil de Área). Esse ataque é considerado um ataque de toque à distância, com um incremento de distância de 3 m.

Um impacto direto causa 1d6 pontos de dano. Qualquer criatura num raio de 1,5 m do ponto de impacto do frasco sofre 1 ponto de dano de fogo devido à dispersão. Na rodada subseqüente ao impacto, o alvo sofre 1d6 pontos de dano adicional. Se desejar, o alvo pode usar uma ação de rodada completa para extinguir as chamas antes de sofrer o dano adicional. Extinguir as chamas exige um teste de resistência de Reflexos (CD 15). Jogar-se no chão concede +2 de bônus de circunstância no teste de resistência. Saltar em um lago ou extinguir as chamas magicamente elimina automaticamente as labaredas.

Fósforo: Essa substância alquímica, afixada na ponta de uma pequena vareta de madeira, se incendeia quando é friccionada. Criar uma chama usando um fósforo é muito mais rápido que utilizando uma pederneira e um isqueiro (ou uma lente de aumento). Acender uma tocha com um fósforo exige uma ação padrão (em vez de uma ação de rodada completa) e inflamar qualquer outro material geralmente exige mais tempo.

Pedra Trovão: O personagem é capaz de arremessar a pedra trovão como um ataque à distância, com incremento de distância de 6 m. Quando ela atinge uma superfície sólida (ou é golpeada com força), cria uma explosão ensurdecedora que é considerada um ataque sonônico. Qualquer criatura num raio de 3 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará ensurdecida durante 1 hora. Uma criatura surda, além dos efeitos óbvios, sofre -4 de penalidade na Iniciativa e 20% de chance de perder qualquer magia conjurada que tenha um componente verbal.

INDUMENTÁRIA

Item	Custo	Peso
Traje de artesão	1 PO	2 kg ¹
Traje de clima frio	8 PO	3,5 kg ¹
Traje de corte	30 PO	3 kg ¹
Traje de entretenimento	3 PO	2 kg ¹
Traje de explorador	10 PO	4 kg ¹
Traje de monge	5 PO	1 kg ¹
Traje de nobre	75 PO	5 kg ¹
Traje de plebeu	1 PP	1 kg ¹
Traje de sábio	5 PO	3 kg ¹
Traje de viajante	1 PO	2,5 kg ¹
Traje real	200 PO	7,5 kg ¹
Vestimentas de clérigo	5 PO	3 kg ¹

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

Item	Custo	Peso
Acomodação em Alojamento (por dia)		
Pobre	2 PP	-
Padrão	5 PP	-
Bom	2 PO	-
Banquete (por pessoa)	10 PO	-
Carne (pedaço)	3 PP	0,25 kg
Cerveja		
Caneca	4 PC	0,5 kg
Jarra	2 PP	4 kg
Pão	2 PC	0,25 kg
Queijo (pedaço)	1 PP	0,25 kg
Refeições (por dia)		
Pobre	1 PP	-
Padrão	3 PP	-
Bom	5 PP	-
Vinho		
Normal (jarro)	2 PP	3 kg
Bom (garrafa)	10 PO	0,75 kg

MONTARIAS E EQUIPAMENTOS RELACIONADOS

Item	Custo	Peso
Alforge	4 PO	4 kg
Alimentação (por dia)	5 PC	5 kg
Armadura de montaria		
Criatura Grande	x2	x 2
Criatura Média	x4	x 1
Cachorro de montaria	150 PO	-
Cão de guarda	25 PO	-
Cavalo		
Cavalo de guerra leve	150 PO	-
Cavalo de guerra pesado	400 PO	-
Cavalo leve	75 PO	-
Cavalo pesado	200 PO	-
Pônei de guerra	100 PO	-
Pônei	30 PO	-
Estábulo (por dia)	5 PP	-
Freio e rédeas	2 PO	0,5 kg
Jumento ou mula	8 PO	-
Sela		
Carga	5 PO	7,5 kg
Militar	20 PO	15 kg
Montaria	10 PO	12,5 kg
Sela exótica		
Carga	15 PO	10 kg
Militar	60 PO	20 kg
Montaria	30 PO	15 kg

TRANSPORTE

Item	Custo	Peso
Barco a remo	50 PO	50 kg
Remo	2 PO	5 kg
Barcaça	3.000 PO	-
Carroça	35 PO	200 kg
Carruagem	100 PO	300 kg
Charrete	15 PO	100 kg

CONJURAÇÃO E SERVIÇOS	Custo
Condução de carroça	3 PC a cada 1,5 km
Mensageiro	2 PC a cada 1,5 km
Passagem de navio	1 PP a cada 1,5 km
Trabalhador	
treinado	3 PP por dia
sem treinamento	1 PP por dia
Pedágio	
(estrada ou portão)	1 PC
Magia, nível 0	NC x 5 PO ²
Magia, 1º nível	NC x 10 PO ²
Magia, 2º nível	NC x 20 PO ²
Magia, 3º nível	NC x 30 PO ²
Magia, 4º nível	NC x 40 PO ²
Magia, 5º nível	NC x 50 PO ²
Magia, 6º nível	NC x 60 PO ²
Magia, 7º nível	NC x 70 PO ²
Magia, 8º nível	NC x 80 PO ²
Magia, 9º nível	NC x 90 PO ²
	NC: Nível do Conjurador

- sem peso ou peso desprezível.

¹ Esses itens pesam um quarto do valor indicado para personagens Pequenos. Os recipientes para criaturas Pequenas suportam um quarto da capacidade normal.

² Consulte a descrição da magia para obter qualquer custo adicional. Se o custo adicional elevar o preço da magia para mais de 3.000 PO, ela normalmente não estará disponível, exceto com a permissão do mestre.

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Como não é necessário acertar um alvo, o atacante pode simplesmente mirar em uma área específica de 1,5 m². Considere que a área tem CA 5; se a jogada de ataque fracassar, consulte Arremessar Projétil de Área, para determinar o ponto de impacto.

Tocha da Chama Infinita: Essa tocha de aparência normal tem a magia *chama contínua* conjurada sobre ela. Uma tocha da chama infinita ilumina claramente um raio de 6 m e fornece iluminação precária em um raio de 12 m.

INSTRUMENTOS DE CLASSE E KITS DE PERÍCIA

Esses equipamentos são particularmente úteis para utilizar determinadas perícias ou habilidades de classe.

Azevinho e Visco: Ramos de azevinho e visco são utilizados pelos druidas como o foco divino padrão das magias da classe. Os druidas são capazes de encontrar essas plantas com facilidade na natureza, então recolhem os ramos que precisam de grãos.

Balança de Mercador: Essa balança inclui dois pratos e vários pesos. Uma balança de mercador concede +2 de bônus de circunstância no teste de Avaliação envolvendo qualquer material que tenha o valor relacionado ao peso, incluindo os objetos de metais preciosos.

Bolsa de Componentes de Magia: Uma pequena bolsa de couro impermeável, repleta de diversos compartimentos pequenos. Considera-se que um conjurador que tenha uma bolsa de componentes de magia possui todos os componentes materiais e focos necessários, exceto aqueles que tenham um custo específico, focos divinos ou focos que não caberiam em uma bolsa (como a poça natural que um druida precisa para conjurar *vidência*).

Clepsidra: Esse dispositivo grande e pesado é usado para marcar a passagem do tempo, com margem de erro de meia hora a cada dia. Um ajuste corrige o desvio. Um clepsidra requer uma fonte de água e não pode ser movido, pois calcula o tempo por meio da queda regular de gotas d'água. Ele é considerado uma curiosidade para os ricos e um instrumento para o estudo das artes arcana. A maioria das pessoas não sabe determinar a hora exata e não há muito sentido em saber que são 14:30 h se ninguém compreende a informação.

Ferramenta (obra-prima): Esse instrumento profissional de excelente qualidade é a ferramenta perfeita para o trabalho. Ele concede +2 de bônus de circunstância nos testes da perícia relacionada (se houver). Alguns exemplos desses itens são apresentados na Tabela 7-8, incluindo ferramentas de artesão (obra-prima), instrumentos

de ladrão (obra-prima), kit de disfarces (obra-prima), kit de escalada (obra-prima), kit de primeiros socorros (obra-prima) e instrumentos musicais (obra-prima). Essa descrição abrange qualquer outra ferramenta. Os bônus concedidos pela utilização de várias ferramentas (obra-prima) no mesmo teste de perícia não se acumulam, portanto um píton (obra-prima) e um kit de escalada (obra-prima) não concedem +4 de bônus para realizar um teste de Escalar.

Ferramentas de Artesão: Essas ferramentas especiais incluem os objetos necessários para qualquer ofício. Sem elas, o personagem deverá utilizar ferramentas improvisadas (-2 de penalidade nos testes de Ofícios), caso seja possível realizar o trabalho.

Ferramentas de Artesão (obra-prima): Essas ferramentas têm a mesma finalidade que as ferramentas de artesão (descritas acima), mas são os instrumentos perfeitos para o trabalho, portanto concedem +2 de bônus de circunstância nos testes de Ofícios adequados.

Grimório de Mago (em branco): Esse grande livro com capa de couro serve de referência para os magos. Um grimório contém 100 páginas de pergaminho e cada magia ocupa uma página por nível (uma página para magias de nível 0). Consulte Espaço no Grimório.

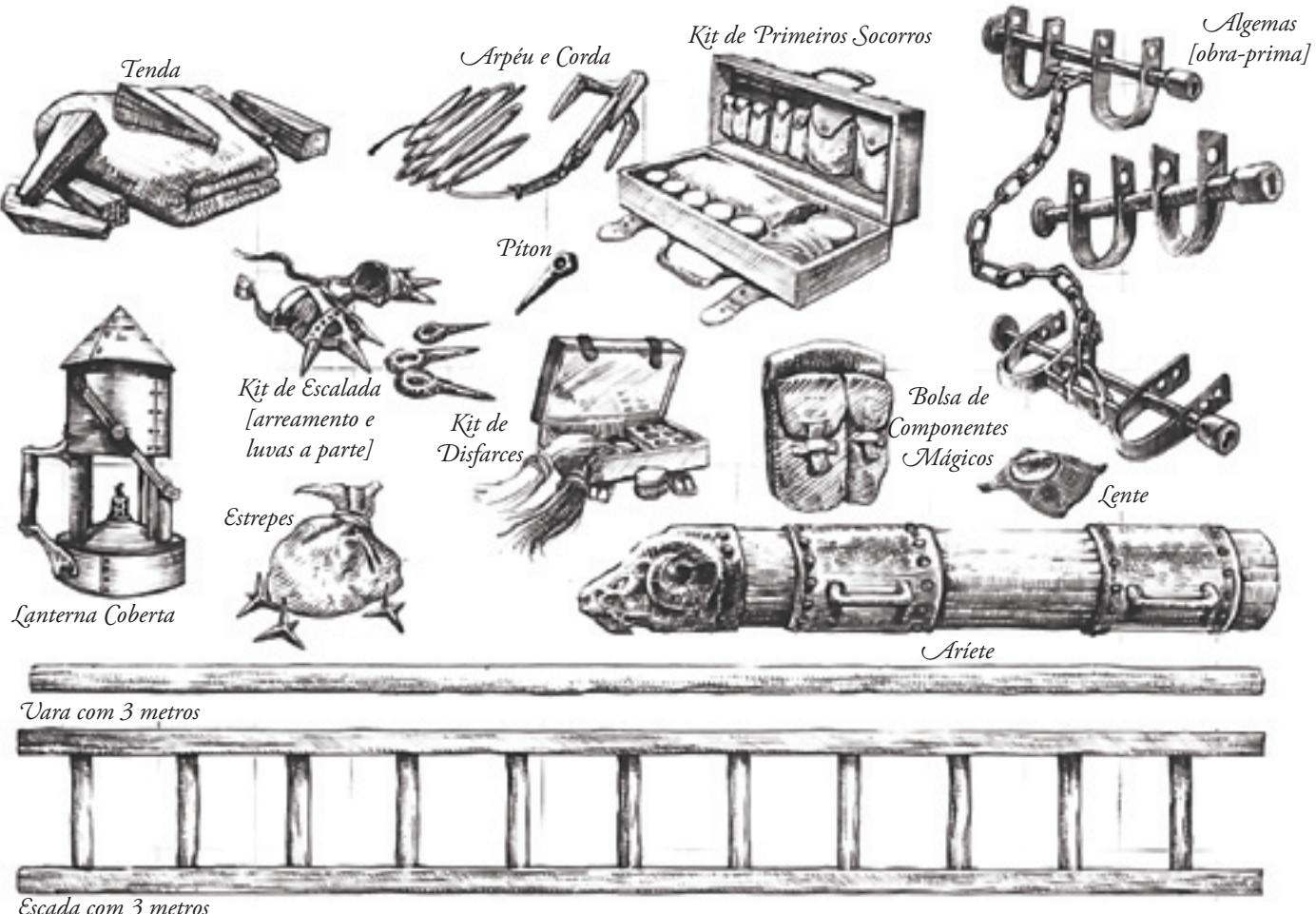
Instrumento Musical (obra-prima) ou Comum: Os instrumentos musicais populares incluem a flauta transversal, flauta doce, alaúde, bandolim e oboés. Um instrumento musical (obra-prima) concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Atuação envolvendo sua utilização e indicam o status do personagem

Instrumentos de Ladrão: Esse conjunto contém as ferramentas necessárias para as perícias Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras. Ele inclui uma ou mais chaves mestras, várias pinças e alavancas metálicas, uma braçadeira extensa com travas, uma serra manual, uma pequena cunha e um manejo. Sem esses instrumentos, o personagem deverá utilizar ferramentas improvisadas e sofrerá -2 de penalidade de circunstância nos testes de Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras.

Instrumentos de Ladrão (obra-prima): Esse conjunto contém ferramentas adicionais e com excelente acabamento, que concedem +2 de bônus de circunstância nos testes de Operar Mecanismo e Abrir Fechaduras.

Kit de Disfarces: Essa caixa inclui cosméticos, tinta para o cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Esta é a ferramenta perfeita para criar disfarces e concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces. Um kit de disfarces tem material suficiente para dez utilizações.

Kit de Escalada: Um conjunto de escalada inclui pítons especiais, botas com cravos, luvas e um arreamento que auxiliam em qualquer escalada. Esta é a ferramenta perfeita para a tarefa e concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Escalar.



CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

Kit de Primeiros Socorros: Esse conjunto inclui ervas, ungüentos, bandagens e outros materiais úteis. Esta é a ferramenta perfeita para primeiros socorros e concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Cura. Um kit de primeiros socorros tem material suficiente para dez utilizações.

Laboratório Alquímico: Esse conjunto de equipamentos inclui vasos de precipitação, frascos e equipamentos de mistura e medição, além de várias substâncias e produtos químicos. Um laboratório alquímico tem as ferramentas perfeitas para fabricar itens alquímicos, então concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Ofícios (alquimia), mas não reduz o custo relacionado com a perícia Ofícios (alquimia). Considere que um personagem com a perícia Ofícios (alquimia), mas sem este laboratório possui as ferramentas adequadas para a tarefa, mas não instrumentos suficientes para receber o bônus que o laboratório oferece.

Lente de Aumento: Essa lente simples permite que o usuário observe os detalhes de objetos pequenos. Ela é útil como substituto da pederneira e isqueiro para acender tochas. Criar chamas com uma lente de aumento exige uma luz intensa, como a luz do sol, que será localizada e uma substância inflamável para incendiar. O processo exige uma ação de rodada completa. Uma lente de aumento concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Avaliação relacionados com itens pequenos ou muito detalhados como uma gema.

Símbolo Sagrado de Madeira ou Metal: Um símbolo sagrado a centra energia positiva. Um clérigo ou um paladino o utiliza como o foco de suas magias e uma ferramenta para expulsar mortos-vivos. Cada religião tem seu próprio símbolo sagrado e o símbolo do sol é o padrão para os clérigos que não estão associados a nenhuma religião.

Um símbolo sagrado de prata não funciona melhor que um de madeira, mas serve como indicação do posto de seu usuário.

Símbolos Profanos: Um símbolo profano é similar a um símbolo sagrado, mas concentra energia negativa e é utilizado pelos clérigos malignos (ou clérigos Neutros que conjurem magias malignas e fascinem mortos-vivos). Uma caveira é o símbolo profano padrão para os clérigos que não estão associados a nenhuma religião.

INDUMENTÁRIA

Personagens diferentes desejam roupas diferentes para ocasiões distintas. Considera-se que um personagem iniciante tenha um traje de artesão, entretenimento, de explorador, de monge, de plebeu, de sábio ou de viajante. O primeiro traje não tem custo e não é considerado no peso que o personagem é capaz de carregar.

Traje de Artesão: Esse traje inclui uma camisa com botões, uma saia ou calças amarradas, sapatos e possivelmente um chapéu ou gorro. Ele também pode incluir um cinto ou avental de pano com bolsos para ferramentas.

Traje de Clima Frio: Um traje de clima frio inclui um casaco de lã, camisa de linho, gorro de lã, capa pesada, calças ou saia grossa e botas. Se estiver usando um traje de clima frio, um personagem recebe +5 de bônus de circunstância nos testes de resistência de Fortitude contra os perigos desse clima (veja o *LIVRO DO MESTRE* para obter informações sobre os perigos do frio).

Traje da Corte: Esse traje inclui roupas de luxo, feitas sob medida, adequadas ao estilo da corte dos nobres. Influenciar nobres ou cortesãos é uma tarefa difícil usando roupas comuns (-2 de penalidade nos testes de perícias baseadas em Carisma para influenciar esses indivíduos). Se estiver usando esse traje sem uma jóia (custo um adicional de 50 PO), o personagem parecerá um camponês fora do seu ambiente.

Traje de Entretenimento: É um conjunto de roupas espalhafatosas para entreter as pessoas. Ainda que a roupa pareça tola, seu estilo confortável permite que o usuário realize acrobacias, dança, caminhe sobre a corda bamba ou simplesmente corra se a audiência ficar irritada.

Traje de Explorador: Esse traje é um conjunto de roupas adequadas para quem nunca sabe o que esperar. Inclui botas resistentes, calças ou saias de couro, um cinto, uma camisa (e talvez um colete ou jaqueta), luvas e uma capa. No lugar de uma saia de couro, uma túnica de couro pode ser utilizada sobre uma camisa de tecido. As roupas possuem vários bolsos (especialmente a capa). Ela também contém itens adicionais que podem ser úteis, como um cachecol ou um chapéu de aba larga.

Traje de Monge: Esse traje simples inclui sandálias, calças e camisas largas, amarradas com faixas de tecido. Esse traje é desenhado para permitir o máximo de mobilidade e tem uma qualidade excelente. O personagem é capaz de esconder pequenas armas em bolsos escondidos e nas dobras do tecido e as faixas são resistentes o bastante para serem usadas como pequenas cordas.

Traje de Nobre: Esse conjunto de roupas é desenhado especialmente para ser caro – e aparentar isso. Os tecidos são adornados com metais preciosos e gemas. Para se misturar aos nobres, é necessário ter um sinete (veja Equipamentos de Aventura, acima) e jóias (valor mínimo de 100 PO).

Traje de Plebeu: Esse conjunto de roupas consiste em uma camisa larga e calças soltas, uma saia ou um vestido. Um pano enrolado protege os pés no lugar dos sapatos.

Traje de Sábio: Perfeito para um sábio, esse traje inclui um roupão, um cinto, um gorro, sapatos macios e possivelmente uma capa.

Traje de Viajante: Esse conjunto de roupas consiste de botas, uma saia ou calças de lã, um cinto resistente, uma camisa (e talvez um colete ou jaqueta) e uma grande capa com capuz.

Traje Real: Inclui somente a indumentária, não o cetro, a coroa, os anéis e outros adornos da realeza. Os trajes reais são suntuosos, com pedras preciosas, ouro, seda e peles em abundância.

Vestimentas de Clérigo: Essas roupas eclesiásticas servem para desempenhar as funções sacerdotais e são inadequadas para aventuras.

COMIDA, BEBIDA E HOSPEDAGEM

Muitos viajantes se alojam em guildas, igrejas, casa de familiares ou entre os nobres. Porém, os aventureiros normalmente pagam por essa hospitalidade.

Alojamento: Alojar-se em uma estalagem pobre equivale a dormir no chão, próximo da lareira, usando um cobertor, isso se o estalajadeiro gostar do personagem e ninguém estiver preocupado com pulgas. As acomodações padrão têm mais qualidade e são aquecidas, incluindo um cobertor e travesseiro e a presença de companhias melhores. O alojamento de uma estalagem boa inclui um pequeno quarto particular com uma cama, um banheiro privativo e algumas outras amenidades.

Refeições: As refeições pobres são compostas de pão, tubérculos cozidos, cebolas e água. As refeições padrão incluem pão, cozido de galinha (sem muita galinha), cenouras e cerveja ou vinho aguado. Uma refeição boa consiste de pão com guloseimas, carne, legumes e cerveja ou vinho.

MONTARIAS E EQUIPAMENTOS RELACIONADOS

Os cavalos e outras montarias permitem que o personagem viaje mais rápido e mais facilmente.

Alimentação: Cavalos, pôneis, jumentos e mulas podem pastar para se sustentar, mas fornecer comida (como cereais) é mais adequado, uma vez que garante uma fonte mais concentrada de energia, especialmente se o animal estiver se esforçando. Se o personagem possuir um cachorro de montaria, precisa fornecer pelo menos um pouco de carne, que custa aproximadamente o mesmo preço indicado na tabela.

Armadura de Montaria para Criaturas Médias e Grandes: A armadura de montaria é um tipo de armadura que recobre a cabeça, o pescoço, o corpo e possivelmente as pernas de um cavalo ou outra criatura. Uma armadura de montaria pesada ou média fornece proteção superior às armaduras de montaria leves, mas prejudicam o deslocamento. Uma armadura de montaria será semelhante a qualquer armadura descrita na Tabela 7-6: Armaduras e Escudos.

Uma armadura para um cavalo (criatura Grande, não humanóide) custa quatro vezes mais do que o equipamento de um ser humano (criatura Média, humanóide) e pesa o dobro do valor relacionado na Tabela 7-6 (consulte Armaduras para Criaturas Incomuns). As armaduras de pôneis e outras criaturas Médias custam somente o dobro do preço e têm o mesmo peso de uma armadura para um humanóide Médio.

As armaduras pesadas ou médias diminuem o deslocamento da montaria, conforme indicado na tabela a seguir.

Armadura de Montaria	Deslocamento		
	12 m	15 m	18 m
Média	9 m	10,5 m	12 m
Pesada	9 m ¹	10,5 m ¹	12 m ¹

¹ Uma montaria correndo com armadura pesada percorre somente três vezes seu deslocamento, não quatro.

As montarias aladas não conseguem voar usando armaduras médias ou pesadas.

Os animais que estiverem usando armaduras precisam de atenção especial. É necessário cautela para evitar que a montaria sofra ferimentos devido à fricção da armadura. Ela deve ser removida durante a noite e o ideal é que seja colocada alguns momentos antes da batalha. Remover e ajustar uma armadura de montaria exige 5 vezes o tempo indicado na Tabela 7-7: Vestindo uma Armadura. Um animal usando armadura não pode carregar qualquer peso adicional, com exceção do cavaleiro e um alforje normal. Por essa limitação, um guerreiro montado normalmente conduz uma segunda montaria para carregar seu equipamento e suprimentos.

Cachorro de Montaria: Esse cachorro Médio é especialmente, treinado para carregar um humanóide Pequeno como cavaleiro. Ele é tão corajoso em combate quanto um cavalo de guerra. O personagem não sofrerá dano caso seja derrubado de um cachorro de montaria (consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações sobre cachorros de montaria).

Cavalo: O cavalo é a melhor montaria e o animal de trabalho mais comum. Um cavalo (mas não um pônei) é uma montaria adequada para um humano, anão, elfo, meio-elfo ou meio-orc. Um pônei é melhor que um cavalo e uma montaria adequada para um gnomo ou um halfling (consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações sobre cavalos ou pôneis).

Os cavalos de guerra e os pôneis de guerra podem ser utilizados facilmente em combate. Os cavalos e pôneis leves e os cavalos pesados são difíceis de controlar durante batalhas (veja Combate Montado e a perícia Cavalgar).

Estábulo: Inclui o estábulo, a alimentação e os cuidados normais.

Jumento ou Mula: O melhor animal de carga disponível, um jumento ou mula é corajoso diante do perigo, resistente, seguro e capaz de suportar grandes

CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO

pesos durante longas distâncias. Ao contrário dos cavalos, eles não se recusam a entrar em cavernas e outros lugares estranhos ou temerários (embora não gostem muito). Consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações sobre jumentos ou mulas.

Sela de Carga: Uma sela de carga tem alforjes que suportam equipamentos e suprimentos, mas não um cavaleiro. Ela comporta todo o equipamento que a montaria puder carregar (consulte o Livro dos Monstros para obter a capacidade de carga das montarias).

Sela Exótica: Uma sela exótica é similar a uma sela comum, mas foi desenvolvida para uma montaria incomum, como um hipogrifo. Existem selas exóticas militares, de carga e de montaria.

Sela Militar: Uma sela militar prende o cavaleiro, concedendo +2 de bônus de circunstância nos testes de Cavalgar para permanecer na sela. Se o personagem ficar inconsciente enquanto estiver montado em uma sela militar, existem 75% de chances dele permanecer na sela (comparado a 50% da sela de montaria).

Sela de Montaria: A sela de montaria padrão que suporta um cavaleiro.

TRANSPORTE

Caso o personagem não possa ir para algum lugar a cavalo – seja pelo excesso de peso ou pela distância – ele precisará de outra forma de transporte.

Barcaça: É um barco de 15 a 22,5 m de comprimento e 4,5 a 6 m de largura, que possui alguns remos para suplementar seu único mastro de vela quadrangular. Sua tripulação varia entre 8 e 15 pessoas e a barcaça consegue transportar entre 40 e 50 toneladas de carga ou 100 soldados. Ele é capaz de realizar viagens em mar aberto, navegar em rios (graças a seu fundo achatado) e atracar no litoral. Ele se desloca a 1,5 km por hora.

Barco a Remo: É um barco de 2,4 a 3,6 m, com capacidade para dois ou três passageiros Médios. Ele se desloca a 2,25 km por hora.

Carroça: É um veículo aberto, de quatro rodas, usado para transportar cargas pesadas. Geralmente, é puxado por dois cavalos (ou outras bestas de carga). Uma carroça inclui os arreios necessários para puxar o veículo.

Carruagem: É um veículo de quatro rodas, capaz de transportar até quatro pessoas em uma cabine fechada, mais dois condutores. Geralmente é puxado por dois cavalos (ou outras bestas de carga). Uma carruagem inclui os arreios necessários para puxar o veículo.

Charrete: É um veículo de duas rodas que pode ser puxado por um único cavalo (ou outra besta de carga). Ele inclui os arreios necessários.

Caleio: Um galeão é um navio de três mastros, com setenta remos em cada lateral, que precisa de uma tripulação total de 200 pessoas. Um galeão tem 39 m de comprimento por 6 de largura e é capaz de transportar 150 toneladas de carga ou 250 soldados. Por 8.000 PO adicionais, ele incluirá um arfete e barricadas com plataformas de tiro na frente, na popa e a meia nau. Esse navio não consegue suportar viagens em mar aberto ou atracar no litoral. Ele se desloca a 6 km por hora (a remo ou à vela).

Navio: É um navio de 22,5 m de comprimento com quarenta remos, que precisa de uma tripulação total de 50 pessoas. Ele tem um único mastro com uma vela quadrangular e consegue transportar 50 toneladas de carga ou 120 soldados. Um navio é capaz de realizar viagens marítimas. Ele se desloca a 4,5 km por hora (a remo ou à vela).

Navio de Guerra: É um navio de 30 m de comprimento com um único mastro e fileiras de remos para impulsioná-lo. Precisa de uma tripulação de 60 a 80 homens. Esse navio é capaz de transportar 160 soldados, mas não possui espaço suficiente para armazenar suprimentos e sustentar a tripulação em viagens muito longas. Esse navio não consegue realizar viagens marítimas ou atracar no litoral. Ele não é usado para transportar cargas. Ele se desloca a 3,75 km por hora (a remo ou à vela).

Trenó: É um vagão sobre lâminas de metal, usado para andar na neve e no gelo. Geralmente, dois cavalos (ou outras bestas de carga) puxam o veículo. Um trenó inclui os arreios necessários.

Veleiro: Esse grande navio tem entre 22,5 e 27 m de comprimento e 6 m de largura. Ele comporta uma tripulação de 20 pessoas e consegue transportar 150 toneladas. Ele tem valas quadrangulares e é capaz de realizar viagens marítimas. Ele se desloca a 3 km por hora.

CONJURAÇÃO E SERVIÇOS

Muitas vezes, a melhor solução de um problema é contratar alguém para resolvê-lo. Como os personagens são aventureiros, essa solução deveria ser uma exceção, nunca a regra. No entanto, ela poderá ocorrer quando os PJs quiserem custear alguém para resolver um problema menor, seja entregar uma mensagem, conjurar uma magia ou transportá-los em uma viagem marítima.

Condução de Carroça: O preço indicado representa um condutor e uma carroça para transportar pessoas (e uma carga leve) entre duas cidades. Uma peça de cobre levaria os personagens a qualquer lugar dentro da mesma cidade em uma carroça de passageiros.

Mensageiro: Esse serviço inclui mensagens entregues por cavaleiros ou a pé. Os mensageiros que levem correspondências para lugares que visitariam normalmente

(um membro da tripulação de um navio, por exemplo) pediriam metade do valor indicado.

Passagem de Navio: A maioria dos navios não se especializa em passageiros, mas muitos têm a capacidade de transportar alguns enquanto entregam suas cargas. Dobre o custo indicado para criaturas Grandes ou maiores ou criaturas que tenham dificuldades para embarcar ou permanecer a bordo do navio (como um wyvern).

Pedágio (Estrada ou Portão): Muitas vezes, é cobrado um pedágio para transitar em uma estrada bem conservada e protegida, que serve para custear as tropas e o material necessário na conservação. Ocasionalmente, uma grande cidade murada também cobra pedágio das pessoas que entram ou saem de seus limites (quase sempre, somente para entrar).

Trabalhador Sem Treinamento: A quantia indicada normalmente é o soldo diário de operários, carregadores, cozinheiros, empregadas e outras trabalhadores domésticos.

Trabalhador Treinado: A quantia indicada normalmente é o soldo diário de combatentes, mercenários, pedreiros, artesãos, escribas, carroceiros e outros trabalhadores que precisam de treinamento. Esse valor representa o soldo mínimo; muitas tarefas especializadas exigem um preço significativamente mais elevado (consulte o *LIVRO DO MESTRE* para obter detalhes).

Magia: A quantia indicada representa o valor necessário para que um conjurador lance a magia para (ou sobre) o personagem. Essa quantia supõe que o personagem irá até o conjurador e que a magia seja conjurada com facilidade (geralmente, 24 horas depois do pedido, para que o conjurador tenha tempo de prepará-la). Se o personagem deseja levar o conjurador até um local para realizar a tarefa, como ao interior de uma masmorra para *arrombar* uma porta secreta que não abre, será preciso negociar com ele – e a resposta padrão é negativa.

O preço indicado representa um efeito que não tenha custo de componente material, foco ou XP. Se a magia exigir um componente material caro, adicione seu custo ao preço final da magia. Se a magia tiver um foco (exceto um foco divino), adicione 1/10 do custo do foco ao preço final da magia. Caso ela lenha um custo em XP, adicione 5 PO a cada ponto de experiência necessário. Por exemplo, para conseguir que um clérigo de 9º nível lance *comunhão* em favor do personagem, seria necessário pagar 450 PO – devido à magia de 5º nível com 9º nível de conjurador –, mais 500 PO pelos 100 XP perdidos pelo clérigo, e mais 25 PO da água benta, totalizando 975 PO.

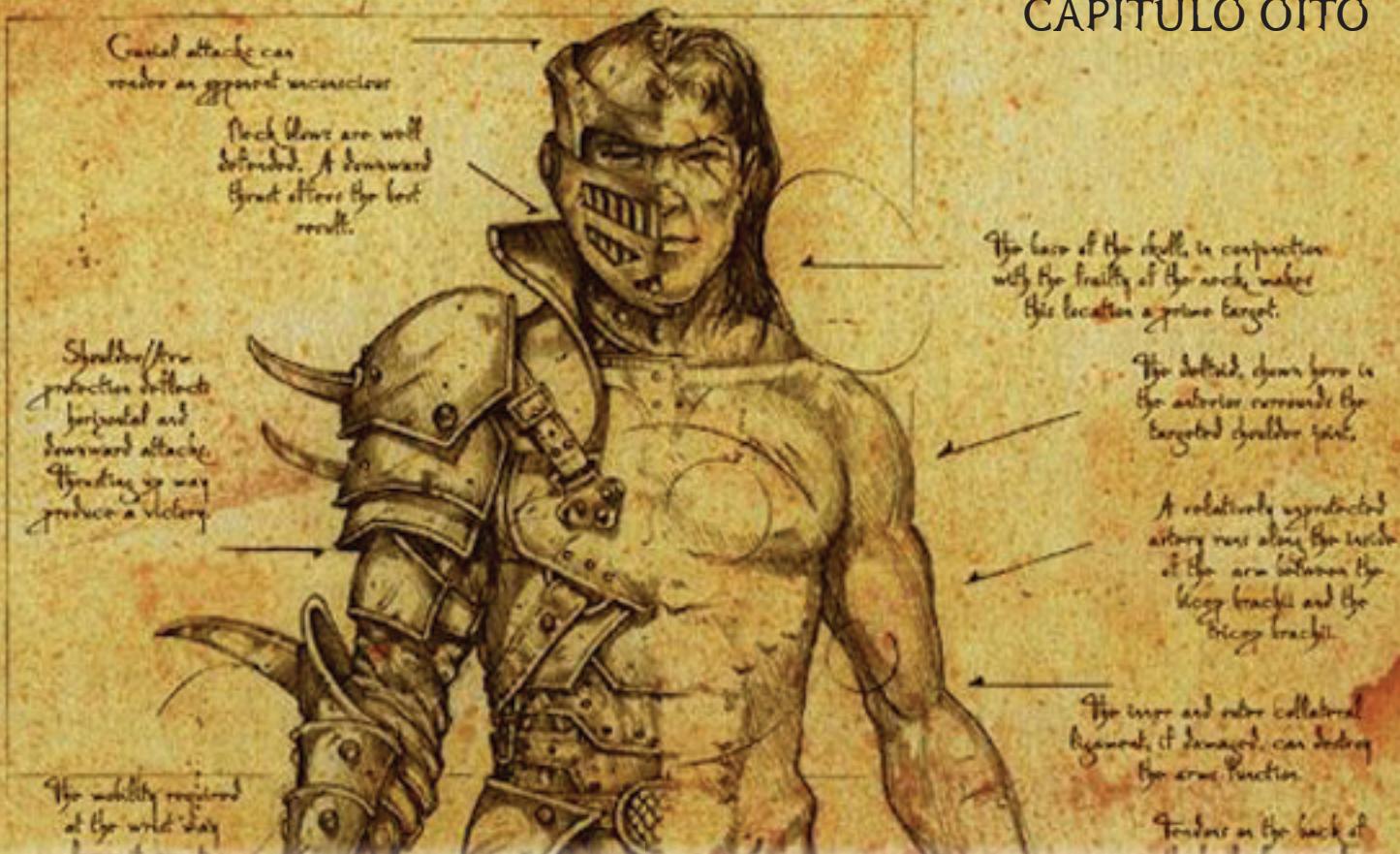
Por outro lado, se a magia gerar consequências perigosas (como um *contato extra-planar*), o conjurador precisará ter certeza que o personagem é capaz de lidar com o risco e pagará qualquer consequência indesejável (assumindo que ele sequer concordará em lançar a magia, o que é incerto). Para as magias que transportam o conjurador e o personagem em longas distâncias (como *teletransporte*), deve ser paga a conjuração de duas magias, mesmo que o personagem não retorne com o contratado.

Além disso, nem toda cidade ou vila terá conjuradores de nível suficiente para lançar qualquer magia. Em geral, o personagem precisará viajar para uma vila pequena (ou uma comunidade maior) para ter uma possibilidade razoável de encontrar um conjurador que disponha de magias de 1º nível, uma vila grande para obter magias de 2º nível, uma cidade pequena para conseguir magias de 3º e 4º nível, uma cidade grande para magias de 5º e 6º níveis e uma metrópole para obter magias de 7º e 8º níveis. Mesmo em uma metrópole, não é garantido que existam conjuradores com acesso a magias de 9º nível, portanto encontrar um conjurador desse nível poderia se tornar uma aventura por si mesma. O *LIVRO DO MESTRE* contém mais informações sobre tamanhos de comunidades e demografia.

Uma vez que o personagem deve convencer o próprio conjurador a fornecer a magia, nem sempre é possível confiar em um intermediário neutro. Além disso, o dinheiro não é suficiente para obter a magia. Se o conjurador for contrário à religião, moral ou política do personagem, ele não conseguirá a magia que deseja por preço nenhum. O Mestre deve indicar o preço final de qualquer conjuração que os personagens desejem ou precisem.

COMBATE

CAPÍTULO OITO



Espadas se cruzando, flechas atravessando o ar e garras rasgando, destruindo e dilacerando: estes são os nos emocionantes da batalha. As aventuras de D&D estão repletas de situações de combate – e às vezes não existe outra saída! Seja quando os aventureiros precisam escapar de uma emboscada de bandoleiros numa estrada deserta ou abrir caminho até a saída do covil de um bugbear na parte mais profunda de uma masmorra, as regras deste capítulo apresentam uma empolgante de resolver qualquer rumo destas situações.

O *LIVRO DO MESTRE* apresenta regras adicionais para diversas habilidades especiais e formas de combate.

A MATRIZ DE COMBATE

Para auxiliar a visualização do mundo ficcional do D&D, recomendamos o uso da matriz de combate e de miniaturas. A matriz de combate (um mapa incluso no *LIVRO DO MESTRE*) consiste de uma folha quadriculada, com quadrados de 2,5 cm por 2,5 cm. Cada um destes espaços representará um quadrado de 1,5 m do mundo de jogo.

Você pode usar a matriz com as miniaturas ou qualquer outro tipo de marcadores para ilustrar a ordem de marcha do grupo de aventureiros (dois deles podem, caminhar lado a lado num corredor de masmorra com 3 m de largura, mas precisam andar em fila única quando estiverem num túnel de apenas 1,5 m de largura) ou a localização relativa dos personagens durante qualquer situação necessária.

No entanto, conforme seu próprio nome sugere, o momento mais adequado para utilizar a matriz de combate será quando os aventureiros se envolverem em situações de combate. A matriz ajudará os jogadores e o Mestre a visualizar a batalha corretamente. Consulte o diagrama da próxima página para esclarecer suas dúvidas sobre os elementos da matriz de combate.

COMO O COMBATE FUNCIONA?

Em D&D, o combate é cíclico. Todos atuam em um ciclo regular de rodadas. O combate obedece a seguinte ordem:

1. No início da batalha, todos estarão surpresos. Depois que um combatente executar sua primeira ação, ele não estará mais surpreso.

2. O Mestre determina quais personagens notaram a presença de seus adversários no início da batalha. Caso alguns combatentes, mas não todos, perceberam seus inimigos, ocorre uma rodada surpresa antes da primeira rodada regular. Os personagens que notaram seus inimigos serão capazes de agir na rodada surpresa, logo determinam sua Iniciativa. Na ordem de Iniciativa (da maior para a menor), cada personagem que estava ciente da presença dos adversários no início do combate poderá realizar uma ação padrão ou uma ação de movimento durante a rodada surpresa. Os combatentes que não perceberam os adversários não podem agir durante a rodada surpresa. Se ninguém (ou todos os envolvidos) sabem da presença inimiga. Não haverá urna rodada surpresa.

3. Os combatentes que ainda não definiram sua Iniciativa precisam fazê-lo agora. Neste ponto, todos estarão iniciando a primeira rodada regular de combate.

4. Os combatentes agem conforme sua ordem de Iniciativa.

5. Quando todos estiverem agido (em seus respectivos turnos), o combatente com o maior valor de Iniciativa agirá novamente, repetindo os passos 4 e 5 até a conclusão do combate.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

A próxima seção descreve as estatísticas que determinam a possibilidade de sucesso em combate e detalham as regras para utilizá-las.

JOGADA DE ATAQUE

Uma jogada de ataque representa uma tentativa de atingir um oponente durante o seu turno na rodada. Para realizar uma jogada de ataque, você lança um 1d20 e soma seu bônus de ataque ao resultado (existem outros modificadores que podem ser aplicados nesta jogada). Quando o total igualar ou superar a CA do alvo, você o atingirá e infligirá dano.

Sucessos e Fracassos Automáticos: Um 1 natural (um resultado 1 em 1d20) em uma jogada de ataque sempre é um fracasso. Um 20 natural (um resultado 20 em 1d20) sempre é um sucesso automático. Um 20 natural também é uma ameaça – um possível sucesso decisivo (veja Sucessos Decisivos).

BÔNUS DE ATAQUE

Seu bônus de ataque com uma arma branca (de combate corpo a corpo) é:

Bônus base de ataque + modificador de Força + modificador de tamanho

Com uma arma de ataque a distância, seu bônus de ataque é:

CAPÍTULO 8: COMBATE

Bônus base de ataque + modificador de Destreza + modificador de tamanho + penalidade de distância

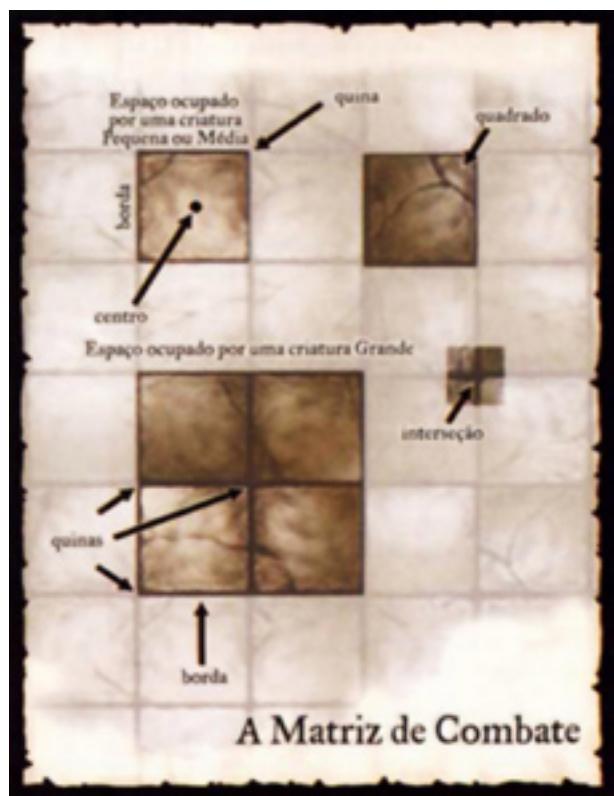
Modificador de Força: A Força ajuda o personagem a atacar com mais potência e rapidez; logo, seu modificador de Força é aplicado nos ataques corpo a corpo.

Modificador de Destreza: Como a Destreza indica a coordenação e a firmeza, seu modificador de Destreza se aplica nas jogadas de ataques à distância.

Modificador de Tamanho: Quanto menor for o personagem, maiores serão as outras criaturas em relação a ele. Um humano é um alvo grande para um halfling, do mesmo modo que um ogro é um alvo grande para um humano. Como o modificador de tamanho se aplica isoladamente na CA, duas criaturas do mesmo tamanho (portanto, com o mesmo modificador) se enfrentam normalmente, não importa seu tamanho real.

TABELA 8-1: MODIFICADORES DE TAMANHO

Tamanho	Modificador	Tamanho	Modificador
Colossal	-5	Pequeno	+1
Imenso	-4	Miúdo	+2
Enorme	-2	Diminuto	+4
Grande	-1	Minúsculo	+8
Médio	+0		



Penalidade de Distância: A penalidade de distância das armas de ataque à distância varia conforme a arma utilizada e a proximidade do alvo. Todas as armas de ataque à distância possuem um incremento de distância, como 3 m para um dardo de arremesso ou 30 m para um arco longo (veja a Tabela 7-5: Armas). Os ataques contra alvos situados a menos de um incremento de distância não sofrem penalidades. Logo, as flechas de um arco curto (incremento de distância de 18 m) são capazes de atingir alvos a 17,9 m de distância ou menos sem sofrer nenhuma penalidade. Porém, cada incremento de distância acarreta uma penalidade cumulativa de -2 na jogada de ataque. Um arqueiro usando um arco curto, mirando em um alvo a 58 m de distância, sofre -6 de penalidade na jogada de ataque (uma vez que 58 m superam três incrementos de distância, mas não ultrapassam quatro).

As armas de arremesso, como os machados de arremesso, possuem um alcance máximo de cinco incrementos de distância, as armas de disparo, como os arcos, podem atingir alvos a até dez incrementos de distância.

DANO

Quando o personagem atingir uma criatura, ele causará o dano da sua arma. O tipo de arma usada (consulte a Tabela 7-5: Armas) determinará a quantidade de dano infligida. Os efeitos que modificam o dano de uma arma também se aplicam aos ataques desarmados e as armas naturais das criaturas.

O dano causado é deduzido dos pontos de vida do alvo.

Dano Mínimo: Se as penalidades reduzirem o total de dano caudado a menos de 1, um ataque bem-sucedido ainda infligirá 1 ponto de dano.

Bônus de Força: O personagem adiciona seu modificador de Força ao dano causado quando desfere ataques com armas brancas (corpo a corpo ou de arremesso, incluindo as fundas). Se o personagem tiver uma penalidade de Força (mas não um bônus), esta também é aplicada ao dano causado com arcos comuns, mas não aos arcos compostos.

Armas na Mão Inábil: Quando causa dano com uma arma em sua mão inábil, o personagem adiciona somente metade de seu bônus de Força.

Empunhando a Arma com as Duas Mão: Quando causa dano com uma arma em sua mão inábil, o personagem adiciona 1,5 vezes seu bônus de Força ao dano. As armas leves, mesmo empunhadas com duas mãos, não se beneficiam dessa multiplicação do bônus de Força (consulte Armas Brancas Leves, de Uma Mão e de Duas Mão).

Multiplicando o Dano: Algumas vezes, você precisará multiplicar o dano por algum motivo, como quando obtiver um sucesso decisivo. Realize a jogada de dano diversas vezes (aplicando todos os modificadores) e some os resultados. *Observação:* Quando você multiplicar o dano mais de uma vez, cada multiplicador é aplicado sobre o dano básico, não multiplicado exponencialmente (consulte Multiplicando Dano).

Exceção: Os modificadores de dano representados por dados adicionais, como de um ataque furtivo ou uma *espada flamejante*, não se multiplicam quando o personagem obtém um sucesso decisivo.

Por exemplo, Krusk o bárbaro meio-orc, recebe +3 de bônus de Força quando utiliza uma espada longa, +4 de bônus quando utiliza um machado grande (uma arma de duas mãos) e +1 de bônus quando utiliza uma arma em sua mão inábil. O multiplicador de sucesso decisivo do machado grande é x3, então, se Krusk obtiver um sucesso decisivo, ele jogará 1d12+4 três vezes (o mesmo que 3d12+12).

Dano de Habilidade: Algumas criaturas e efeitos mágicos causam dano temporário nas habilidades (uma redução no valor de habilidade). O *LIVRO DO MESTRE* apresenta maiores detalhes sobre dano de habilidade.

CLASSE DE ARMADURA (CA)

A Classe de Armadura (CA) representa a dificuldade para os adversários atingirem o personagem com um golpe capaz de infligir dano, definindo o resultado necessário na jogada de ataque do inimigo para fazê-lo. A CA média de uma pessoa comum, sem armadura, é 10. A CA equivale a:

10 + bônus de armadura + bônus de escudo + modificador de Destreza + modificador de tamanho

Bônus de Armadura e de Escudo: Tanto a armadura quanto o escudo do personagem fornecem um bônus para a CA. Esse bônus representa a capacidade desses equipamentos para protegê-lo de golpes.

Modificador de Destreza: Quando a Destreza do personagem é elevada, ele será hábil o bastante para se desviar de muitos ataques; quando ela é baixa, ele será praticamente incapaz de fazê-lo. Dessa forma, o modificador de Destreza é aplicado na CA.

Observe que a armadura limita o bônus de Destreza na CA, então se o personagem utilizar uma, talvez seja incapaz de aplicar todo seu bônus de Destreza na CA (consulte a Tabela 7-6: Armaduras e Escudos).

Em certas ocasiões, não será possível aplicar o bônus de Destreza na CA (se houver). Caso não possa reagir a um ataque, o personagem não conseguirá aplicar seu bônus de Destreza na CA (quando não tiver um bônus de Destreza, ele não elimina a penalidade). Ele perderá seu bônus de Destreza quando for atacado por um inimigo invisível, estiver pendurado em um desfiladeiro ou um penhasco de lava ou estiver surpreso no início de um combate, por exemplo.

Modificador de Tamanho: Quanto maior a criatura, mais fácil será atingi-la em combate e vice-versa – quanto menor, mais difícil. Como o mesmo modificador é aplicado nas jogadas de ataque das criaturas de tamanho similar, um halfling não teria mais dificuldades para atingir outro halfling, por exemplo. Consulte a Tabela 8-1: Modificadores de Tamanho.

Outros Modificadores: Muitos outros fatores podem alterar a CA:

Bônus de Melhoria: As melhorias aumentam a resistência da sua armadura (cota de malha +1, escudo grande +2, etc.).

Bônus de Deflexão: Os efeitos de deflexão mágica desviam os ataques e melhoram sua CA.

Armadura Natural: A armadura natural melhora sua CA (os membros das raças comuns não possuem armadura natural, que normalmente consiste de escamas, pêlos ou grandes camadas de músculos).

Bônus de Esquiva: Alguns bônus de CA representam o desvio consciente de ataques, como o bônus de CA que os anões recebem contra gigantes ou o bônus de CA por combater na defensiva. Todos esses bônus são chamados de bônus de esquiva. Qualquer situação que impeça o combatente de aplicar seu bônus de Destreza na CA também neutralizará os bônus de esquiva (no entanto, usar uma armadura não limita os bônus de esquiva, somente a aplicação dos bônus de Destreza). Diferente da maioria dos bônus, os bônus de esquiva se acumulam. O

INFORMAÇÕES BÁSICAS DE COMBATE

Esta seção resume as regras e detalhes relacionados ao combate.

MATRIZ DE COMBATE E MINIATURAS

Utilize uma matriz de combate (inclusa no *Livro do Mestre*) para visualizar as situações de combate. Na matriz, cada quadrado de 2,5 cm representa um espaço de 1,5 metro no mundo de jogo.

RODADAS

O combate é dividido em rodadas. A cada rodada, um combatente pode executar uma ação, definida pelo jogador. Uma rodada representa um período de 6 segundos no mundo do jogo.

INICIATIVA

Antes da primeira rodada, cada jogador realiza um teste de Iniciativa para seu personagem. O Mestre realiza os testes de Iniciativa para os inimigos. Um teste de Iniciativa é um teste de Destreza (1d20 + modificador de Destreza). Os personagens agem em ordem decrescente, a partir do resultado da Iniciativa mais elevado até o resultado mais baixo, utilizando o mesmo resultado em todas as rodadas do combate.

Os personagens estarão surpresos até executarem sua primeira ação dentro do combate.

AÇÕES

A cada rodada, durante o turno do seu personagem, ele pode realizar uma ação padrão e uma ação de movimento (ou vice-versa), duas ações de movimento ou uma ação de rodada completa. Além disso, ele também pode executar uma ou mais ações livres ao mesmo tempo, conforme o Mestre julgar pertinente.

ATAQUES

Em combate, o tipo de ação padrão mais comum é o ataque. O personagem é capaz de percorrer uma distância equivalente ao seu parâmetro deslocamento e ainda atacar numa única rodada (uma ação de movimento e uma ação padrão, respectivamente). Os personagens mais experientes podem desferir mais de um ataque a cada rodada, mas apenas quando não se deslocam (usando uma ação de rodada completa para atacar). Executar um ataque à distância provoca ataques de oportunidade dos inimigos que estiverem ameaçando o atirador (veja a seguir).

JOGADA DE ATAQUE

Para desferir um golpe certeiro e infligir dano com seu ataque, é preciso obter um resultado igual ou superior à Classe de Armadura (CA) de seu inimigo.

Jogada de Ataque Corpo a Corpo: 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força + modificador de tamanho.

Jogada de Ataque à Distância: 1d20 + bônus base de ataque * modificador de Destreza + modificador de tamanho + penalidade de distância.

DANO

Caso atinja o oponente, realize uma jogada de dano e deduza o resultado obtido dos pontos de vida atuais do alvo. Adicione o modificador de Força do atacante ao dano para armas brancas e de arremesso. Caso esteja empunhando uma arma na mão inábil, some apenas metade do modificador de Força (caso seja um bônus) ao dano. Se estiver usando uma arma com as duas mãos, multiplique seu modificador de Força por 1,5 antes de adicioná-lo ao dano (caso seja um bônus).

CLASSE DE ARMADURA (CA)

A Classe de Armadura (CA) de um personagem é o resultado que o atacante precisa obter em sua jogada de ataque para atingi-lo em combate.

Classe de Armadura: 10 + bônus de armadura + bônus de escudo + modificador de Destreza + modificador de tamanho.

PONTOS DE VIDA

Os pontos de vida (PV) representam a quantidade de dano que seu personagem é capaz de sofrer antes de cair inconsciente ou morrer.

MAGIAS

Um personagem conjurador pode se deslocar e conjurar uma magia na mesma rodada (uma ação de movimento e uma ação padrão, respectivamente). Conjurar magias provoca ataques de oportunidade dos inimigos que estejam ameaçando o personagem (veja a seguir).

TESTES DE RESISTÊNCIA

Quando um personagem se torna alvo de ataques mágicos ou incomuns, geralmente poderá realizar um teste de resistência para anular, evitar ou reduzir esse efeito. Para obter sucesso num teste de resistência, seu resultado precisa igualar ou superar a Classe de Dificuldade (CD) do efeito.

Teste de Resistência de Fortitude: 1d20 + bônus base de resistência + modificador de Constituição.

Teste de Resistência de Reflexos: 1d20 + bônus base de resistência + modificador de Destreza.

Teste de Resistência de Vontade: 1d20 + bônus base de resistência + modificador de Sabedoria.

MOVIMENTO

Qualquer personagem ou criatura possui um parâmetro deslocamento, definido em metros. É possível percorrer a distância indicada numa única ação de movimento. Durante seu turno, um personagem é capaz de realizar uma ação de movimento antes ou depois da ação padrão.

Também é possível trocar a ação padrão da rodada por uma segunda ação de movimento, permitindo que uma criatura percorra o dobro do seu deslocamento numa única rodada, por exemplo. Também é possível correr, percorrendo uma distância equivalente a quatro vezes o deslocamento numa única rodada, mas isso consome todas as ações do personagem naquela rodada.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Durante um combate, cada personagem ameaça todos os quadrados adjacentes ao espaço que ele ocupa, mesmo quando não é a sua vez de agir (o seu turno). Quando os oponentes realizam determinadas ações dentro da sua área ameaçada, eles lhe oferecem a possibilidade de efetuar um ataque de oportunidade contra, eles. Um ataque de oportunidade é um ataque corpo a corpo adicional, que não é considerado no limite de ações do personagem naquela rodada. As ações que provocam ataques de oportunidade incluem deslocar-se (exceto nas situações indicadas a seguir), conjurar uma magia e usar uma arma de ataque à distância.

Quando um personagem abandonar a área ameaçada por um inimigo, ele sofrerá um ataque de oportunidade desse adversário, a menos que:

- Recue (usando uma ação de rodada completa). Ou seja, os adversários não podem desferir ataques de oportunidade quando o personagem abandona o quadrado onde inicia seu movimento. Entretanto, se ele invadir e/ou abandonar outra área ameaçada durante esse mesmo movimento, os oponentes adjacentes podem desferir ataques de oportunidade normalmente.

- Todo o movimento do personagem naquela rodada seja apenas 1,5 metro (um passo de ajuste). Dessa forma, os inimigos não podem desferir ataques de oportunidade contra ele.

MORTE, MORRENDO E CURA

Os pontos de vida representam a quantidade de dano que um personagem pode sofrer antes de ficar incapacitado, inconsciente ou morrer.

1 ponto de vida: Enquanto tiver 1 ponto de vida ou mais, o personagem continua perfeitamente capaz de agir.

0 Pontos de Vida: Quando seus pontos de vida atinge 0 PV, o personagem está incapacitado. Ele só conseguirá realizar uma ação por rodada (de movimento ou padrão) e sofrerá 1 ponto de dano depois de completar a ação.

entre -1 e -9 Pontos de Vida: Quando seus pontos de vida estiverem entre -1 PV e -9 PV, o personagem estará inconsciente e morrendo. Ele perderá 1 PV a cada rodada mas, antes disso acontecer, ele terá 10% de chance de estabilizar seu organismo. Mesmo que consiga se estabilizar, ele ainda permanecerá inconsciente. A cada hora posterior, o personagem terá 10% de chance de recuperar a consciência, mas perderá 1 ponto de vida adicional sempre que fracassar nessa jogada e não despertar.

-10 Pontos de Vida: Quando seus pontos de vida chegarem a -10 PV ou menos, o personagem está morto.

Cura: É possível neutralizar a perda de pontos de vida de um personagem que está morrendo com um teste de Cura (CD 15) ou fazendo-o recuperar 1 PV mediante cura mágica. Se a cura elevar os pontos de vida de! um personagem para 1 ou mais, ele voltará a agir normalmente.

CAPÍTULO 8: COMBATE

bônus contra gigantes dos anões (+4) se combina com o bônus por combater na defensiva (+2), gerando um bônus total de +6.

Ataques de Toque: Alguns ataques ignoram a armadura, inclusive os escudos e a armadura natural. Por exemplo, o toque de um mago usando a magia toque chocante causaria dano, não importa a armadura utilizada ou a espessura da pele da criatura. Nesses casos, o atacante realiza uma jogada de ataque de toque (seja um ataque de toque à distância ou corpo a corpo). Essa é uma jogada de ataque regular, mas a CA do alvo não inclui quaisquer bônus de armadura, escudo ou armadura natural. Todos os outros modificadores, como bônus de tamanho, Destreza e deflexão (se houver) se aplicam normalmente.

Por exemplo, se um feiticeiro estiver tentando nocautear Tordek com a magia toque chocante, a CA do toque do guerreiro anão consideraria seu modificador de Destreza (+1), mas não o bônus de armadura da sua cota de malha (+4) ou o bônus de escudo do escudo grande de madeira (+2), reduzindo sua CA para 11 contra o ataque de toque.

PONTOS DE VIDA

Os pontos de vida indicam a quantidade de dano que o personagem pode sofrer antes de ser derrotado. Seus pontos de vida são baseados em sua classe e nível, e variam conforme seu modificador de Constituição. A maioria dos monstros tem os pontos de vida determinados conforme o seu tipo de criatura, mas alguns também possuem classes e nível (cuidado com as feiticeiras medusas!).

Quando seu total de pontos de vida chega a zero, o personagem está incapacitado. Quando chega a -1, ele estará morrendo. Quando atinge -10, seus problemas acabaram – ele está morto (veja Ferimentos e Morte).

DESLOCAMENTO

O deslocamento indica quantos m o personagem é capaz de percorrer em uma única rodada e ainda executar uma outra tarefa, como atacar ou conjurar uma magia. O deslocamento varia, principalmente, conforme a raça e o tipo de armadura que o personagem estiver usando.

Os anões, os gnomos e os halflings percorrem 6 m por rodada (4 quadrados) ou 4,5 m (3 quadrados) se estiverem usando armaduras médias ou pesadas (exceto os anões, que percorrem 6 m, independente da armadura).

Os humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs percorrem 9 m por rodada; (6 quadrados) ou 6 m (4 quadrados) se estiverem usando armaduras médias ou pesadas.

Caso realize duas ações de movimento numa única rodada (geralmente chamada de ação de “movimento dobrado”), o personagem será capa de percorrer o dobro de seu deslocamento básico. Quando usar a rodada para correr com todas as suas forças, ele conseguirá percorrer até quatro vezes seu deslocamento básico (ou três vezes, se estiver usando uma armadura pesada).

TESTES DE RESISTÊNCIA

Como um aventureiro, você terá mais preocupações além do dano sofrido. Você pode enfrentar o olhar petrificante da medusa, o veneno fatal do wyvern e a música enfeitiçante da harpia. Com sorte, um aventureiro resistente também consegue sobreviver a esse tipo de ameaça.

Geralmente, quando o personagem se torna alvo de um ataque incomum ou mágico, ele pode realizar um teste de resistência para evitar ou reduzir seu efeito. Similar a uma jogada de ataque, um teste de resistência se realiza com 1d20, mais um bônus baseado em sua classe, nível e num valor de habilidade. O bônus para os testes de resistência é:

Bônus base de resistência + modificador de habilidade

Tipos de Teste de Resistência: A seguir, os três tipos de testes de resistência:

Fortitude: Esses testes indicam a capacidade de resistir a grandes castigos físicos ou aos ataques contra a vitalidade e saúde do personagem, como veneno, paralisia e magias capazes de causar morte instantânea. Aplique o modificador de Constituição nos testes de resistência de Fortitude, que podem ser utilizados contra ataques ou efeitos como venenos, doenças, paralisia, petrificação, drenar energia e a magia desintegrar.

Reflexos: Esses testes de resistência demonstram a capacidade de evitar os ataques de área. Aplique o modificador de Destreza nos testes de resistência de Reflexos, que podem ser utilizados contra ataques ou efeitos como armadilhas, incêndios e as magias bola de fogo e relâmpago, além do sopro do dragão vermelho.

Vontade: Esses testes de resistência indicam a resistência contra influência e dominação mentais, além de vários outros efeitos mágicos. Aplique o modificador de Sabedoria nos testes de resistência de Vontade, que podem ser utilizados contra ataques ou efeitos como enfeitiçar pessoa, imobilizar pessoa, metamorfosear e a maioria das magias de ilusão.

Classe de Dificuldade do Teste de Resistência: A CD de um teste de resistência é determinada pelo próprio ataque. Dois exemplos: O veneno de uma centopeia monstruosa Média exige um teste de resistência de Fortitude contra

CD 11. Um sopro de um dragão vermelho antigo exige um teste de resistência de Reflexos contra CD 35.

Sucessos e Fracassos Automáticos: Um 1 natural (um resultado 1 em 1d20) em um teste de resistência sempre é um fracasso (e pode acabar danificando itens expostos; consulte Itens e Testes de Resistência). Um 20 natural (um resultado 20 em 1d20) sempre é um sucesso automático.

INICIATIVA

A cada rodada, todo combatente é capaz de realizar uma ação. O resultado do teste de Iniciativa determina a ordem em que essas ações serão executadas, do valor mais elevado para o menor.

Testes de Iniciativa: No início de cada combate, todos os participantes realizam um teste de Iniciativa, que é um teste de Destreza simples. O Mestre define qual a ordem de ação dos personagens, a partir do maior resultado, e cada personagem age na sua vez, usando o mesmo resultado de Iniciativa para todas as rodadas daquele combate (a menos que um personagem execute qualquer ação para modificar sua Iniciativa; veja Ações Especiais de Iniciativa). Normalmente, o Mestre anota os nomes dos personagens na ordem da Iniciativa, de modo que todas as rodadas possam transcorrer facilmente de um combatente para outro. Quando dois ou mais combatentes obtêm o mesmo resultado em seu teste de Iniciativa, eles atuam conforme o valor de Destreza (do maior para o menor). Caso o empate persista, eles devem realizar novamente um teste de Iniciativa entre si para decidir quem agirá primeiro.

Iniciativa dos Monstros: Em geral, o Mestre realiza somente um teste de Iniciativa para todos os monstros e inimigos. Desse modo, cada jogador terá seu turno e o Mestre também. Porém, caso seja mais adequado, ele poderá realizar testes de Iniciativa diferentes para cada grupo de monstros ou mesmo para cada criatura. Por exemplo, ele poderia realizar um teste de Iniciativa para um clérigo maligno de Nerull e outro para o seu bando de sete zumbis guardiões.

Surpreso: No início de um combate, antes que tenha chance de agir (especialmente antes do primeiro turno regular na ordem de Iniciativa), o personagem estará surpreso. Enquanto estiver nessa condição, ele não poderá aplicar seu bônus de Destreza na CA (se houver) – um detalhe que seria muito interessante para os ladrões inimigos. Os bárbaros e os ladrões possuem a habilidade extraordinária Esquiva Sobrenatural, que lhes permite conservar seu bônus de Destreza na CA mesmo quando estiverem surpresos. Um personagem surpreso não é capaz de desferir ataques de oportunidade.

SURPRESA

Quando a batalha se inicia, considera-se que o personagem está surpreso caso não tenha notado a presença de seus adversários, mas eles tenham notado a presença dele.

Notando a Presença Inimiga

Algumas vezes, todos os combatentes estão cientes da presença inimiga; em outras, ninguém está. Em certas ocasiões, somente alguns personagens notaram o adversário. Finalmente, é possível que somente alguns combatentes de cada lado estejam surpresos.

No início do combate, o Mestre determina quem notou a presença inimiga. Para isso, poderá solicitar aos jogadores testes das perícias Ouvir, Observar ou outros testes para determinar se os personagens estão alertas. Seguem abaixo alguns exemplos:

- O grupo (incluindo Tordek, um guerreiro, e Jozan, um clérigo, ambos usando armaduras de metal barulhentas) chega a uma porta da masmorra. O Mestre sabe que as panteras deslocadoras do outro lado da porta ouviram o grupo. Lidda tenta ouvir através da porta, percebendo grunhidos guturais e revela o fato para o resto do grupo. Tordek derruba a porta com um golpe. Os dois lados notaram o outro; ninguém está surpreso. Os personagens e as panteras realizam seus testes de Iniciativa e a batalha começa.

- O grupo está explorando um arsenal em ruínas, procurando algo de valor entre as armas enferrujadas. Em seus esconderijos, alguns kobolds aguardam o melhor momento para atacar. Jozan consegue enxergar um dos kobolds e eles atacam rosando um grito de guerra. Os kobolds e Jozan podem realizar uma ação padrão durante a rodada surpresa. Os kobolds mais próximos são capazes de realizar um ataque de Investida contra os aventureiros. As demais criaturas podem alcançar posições estratégicas ou disparar flechas contra os aventureiros surpresos. Jozan é capaz de conjurar uma magia, atacar ou realizar outra ação. Depois da rodada surpresa, começa a primeira rodada regular.

- O grupo está caminhando por um corredor escuro, usando magias de luz para iluminar o caminho. No final do corredor, há uma feiticeira drow que não deseja ser perturbada e dispara raivosamente um relâmpago. Essa foi a rodada surpresa. Depois do relâmpago, a primeira rodada regular começa e o grupo está numa situação difícil, pois ainda não conseguiu distinguir quem os atacou.

A Rodada Surpresa: Se alguns combatentes (mas não todos) notaram seus oponentes, ocorre uma rodada surpresa antes das rodadas regulares. Os combatentes cientes da presença inimiga conseguem agir na rodada surpresa, logo realizam testes de Iniciativa. Durante a rodada surpresa, todos que notaram seus inimigos têm direito a realizar uma ação padrão, conforme a ordem de Iniciativa (veja Ações Padrão). Também é possível realizar ações livres durante a rodada surpresa, conforme o Mestre julgar adequado. Se ninguém (ou todos) foram surpreendidos, a rodada surpresa não acontece.

Combatentes Desatentos: Os combatentes que não notaram a presença de seus inimigos não podem agir durante a rodada surpresa. Esses combatentes estão surpresos, uma vez que ainda não executaram qualquer ação. Desse modo, eles perdem seu bônus de Destreza na CA.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

As regras de combate assumem que os oponentes estão sempre tentando evitar os golpes alheios. Um jogador não precisa declarar nada especial para que seu personagem esteja em guarda. Mesmo que a miniatura do personagem esteja parada sobre a mesa, sem fazer nada (é bom que ela esteja assim!), tenha certeza que se um orc tentar golpeá-lo com um machado, ele estará se desviando, esquivando e até mesmo ameaçando o orc com sua arma para manter a criatura preocupada com a própria segurança.

Algumas vezes, um combatente abaixa sua guarda. Nesse caso, os oponentes mais próximos podem tirar vantagem dessa falta de atenção e atacá-lo como uma reação. Esses ataques são chamados de ataques de oportunidade (Consulte o diagrama abaixo).

Área Ameaçada: O personagem ameaça todos os quadrados na área onde seria capaz de desferir um ataque corpo a corpo, mesmo quando não estiver em sua vez de agir (seu turno). Geralmente, essa área representa todos os quadrados adjacentes ao personagem, inclusive na diagonal. Quando um inimigo realiza determinadas ações dentro da área ameaçada pelo personagem, esse adversário provoca um ataque de oportunidade. Quando está desarmado, o personagem não ameaça nenhuma área e, portanto, não é capaz de realizar ataques de oportunidade (mas consulte Ataques Desarmados).

Armas de Haste: A maioria das criaturas Médias ou menores terá apenas 1,5 m de alcance. Isso significa que elas só conseguem desferir ataques corpo a corpo nas criaturas que estiverem num raio de 1,5 m delas (1 quadrado). Entretanto, as criaturas Pequenas e Médias empunhando armas de haste (como uma lança longa) ameaçam mais espaço que uma criatura comum. Por exemplo, um humano brandindo uma lança longa ameaça todos os espaços a 3 m (2 quadrados), mesmo diagonalmente (esta é uma exceção para a regra que define que 2 quadrados diag-

nais equivalem a 4,5 m). Além disso, quase todas as criaturas Grandes ou maiores tem um alcance natural de 3 m ou superior – veja Criaturas Maiores e Menores.

Provocando um Ataque de Oportunidade: Existem duas variedades de ação que provocam ataques de oportunidade: quando o personagem abandona uma área ameaçada ou quando ele executa uma ação predeterminada na área ameaçada.

Movimento: Normalmente, abandonar uma área ameaçada provoca um ataque de oportunidade. Existem duas maneiras comuns de se evitar este ataque – por meio de um passo de ajuste (de 1,5 m) ou recuar.

Ações de distração: Algumas ações provocam ataques de oportunidade quando são realizadas no interior de uma área ameaçada, pois desviam a atenção do personagem da batalha. Conjurar uma magia e usar uma arma de ataque à distância são exemplos de ações desse tipo. A Tabela 8-2: Ações em Combate apresenta diversas ações que provocam ataques de oportunidade.

Lembre-se que, mesmo para as ações que normalmente provocariam ataques de oportunidade, existem exceções à regra. Por exemplo, um personagem que realizar um ataque desarmado provocará ataques de oportunidade, exceto se adquirir o talento Ataque Desarmado Aprimorado.

Realizando um Ataque de Oportunidade: Um ataque de oportunidade é um único ataque corpo a corpo e o personagem somente consegue desferir um ataque de oportunidade a cada rodada. O personagem não é obrigado a realizar o ataque de oportunidade caso não queira.

Um personagem experiente adquire ataques corpo a corpo adicionais (usando a ação de ataque total), com um bônus de ataque gradativamente inferior. Os ataques de oportunidade sempre são realizados usando o bônus de ataque mais elevado – mesmo quando o personagem já executou seus ataques nessa rodada.

O ataque de oportunidade “interrompe” o fluxo natural de ações da rodada. Quando é provocado, esse tipo de ataque deve ser resolvido imediatamente e, depois, o Mestre continua a resolver as ações normais, prosseguindo para o turno do jogador subsequente ou concluindo o turno do personagem atual, caso ele tenha provocado o ataque de oportunidade no meio de seu próprio turno.

Reflexos de Combate e Ataques de Oportunidade Adicionais: Caso tenha o talento Reflexos de Combate, o personagem adiciona seu bônus de Destreza na quantidade de ataques de oportunidade que ele é capaz de realizar numa única rodada. Esse talento não permite que um personagem realize mais de um ataque de oportunidade em resposta à mesma ação, mas se um adversário criar duas oportunidades dentro da mesma rodada – como conjurar uma magia dentro da área ameaçada e depois abandoná-la – o personagem será capaz de realizar dois ataques de oportunidade distintos (já que cada um representa uma ocasião diferente). Abandonar mais de um quadrado ameaçado pelo mesmo oponente numa única rodada não é considerado mais de uma oportunidade para aquele adversário. Todos esses ataques são realizados com o bônus de ataque mais elevado do personagem.



CAPÍTULO 8: COMBATE

AÇÕES DE COMBATE

As ações fundamentais de combate incluem movimento, ataques e conjuração de magias; elas abrangem quase tudo que é possível executar em combate e estão descritas a seguir. Outras ações mais específicas serão apresentadas posteriormente, na seção Ataques Especiais e em Ações Especiais de Iniciativa.

A RODADA DE COMBATE

Cada rodada representa cerca de 6 segundos no mundo de jogo. No mundo real, uma rodada considera que cada personagem envolvido no combate teve sua chance de realizar uma ação. Qualquer ação razoável que uma pessoa seja capaz de executar em 6 segundos estará disponível como opção ao personagem em uma rodada.

Cada rodada começa com a ação do personagem que obteve o maior resultado de Iniciativa e então prossegue em ordem decrescente. Todas as rodadas subsequentes utilizam a mesma ordem de Iniciativa. Quando chega o turno de um personagem na ordem de Iniciativa, ele será capaz de realizar todas as ações permitidas em uma rodada (existem exceções: veja Ataques de Oportunidade e Ações Especiais de Iniciativa).

Em quase todos os aspectos, não é relevante determinar o final ou o início da rodada. O termo “rodada” funciona como o termo “mês”. Um mês pode significar um mês do calendário ou o período de tempo entre um dia qualquer e o mesmo dia no mês seguinte. Do mesmo modo, uma rodada representa um segmento de tempo de jogo, começando com a ação do primeiro personagem e terminando com a ação do último, mas normalmente abrange o período de tempo entre um resultado de Iniciativa qualquer (um turno) e o mesmo resultado de Iniciativa na próxima rodada. Os efeitos que possuem duração em rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa onde se iniciaram, depois da quantidade de rodadas apropriada.

Por exemplo, um monge obteve um resultado de Iniciativa 15 e os efeitos de seu ataque atordoante permanecem ativos durante uma rodada. Isso significa que, caso utilize essa habilidade, ela começará a funcionar na Iniciativa (ou turno) 15 desta rodada e terminará na Iniciativa (ou turno) 16 da próxima rodada, mas não no final da rodada em andamento (no resultado de Iniciativa 1, por exemplo). Durante o resultado de Iniciativa 15 da próxima rodada, o efeito atordoante terminará e a vítima poderá agir normalmente.

TIPOS DE AÇÃO

Basicamente, o tipo da ação indica quanto tempo é necessário para realizá-la (considerando o período de 6 segundos de uma rodada) e como o movimento é tratado em conjunto com a ação. Existem quatro tipos de ação: padrão, de movimento, de rodada completa e livre.

Durante uma rodada regular, o personagem é capaz de realizar uma ação padrão e uma ação de movimento (ou vice-versa), duas ações de movimento ou uma ação de rodada completa. Ele também conseguiria executar uma ou mais ações livres (veja a seguir) ao mesmo tempo, conforme o Mestre julgar pertinente. Finalmente, o personagem pode trocar sua ação padrão por uma segunda ação de movimento.

Ação Padrão: Fundamentalmente, uma ação padrão permite que o personagem realize uma tarefa. O tipo mais comum de ação padrão é o ataque (seja corpo a corpo ou à distância). Outros tipos de ação padrão incluem conjurar uma magia, sustentar uma magia, ativar um item mágico e usar uma habilidade especial. Consulte a Tabela 8-2: Ações em Combate para uma relação com diversas ações padrão.

Ação de Movimento: Essa ação permite que o personagem percorra uma distância equivalente ao seu deslocamento ou realize qualquer outra ação de movimento que exige o mesmo tempo. O personagem é capaz de percorrer seu deslocamento básico, escalar um quarto desse valor, embainhar ou desembainhar uma arma ou pegar um item guardado. O personagem também pode trocar sua ação padrão por uma segunda ação de movimento.

Por exemplo, em vez de percorrer seu deslocamento e atacar, um guerreiro poderia se levantar (uma ação de movimento) e depois percorrer seu deslocamento (outra ação de movimento), ou embainhar uma arma e escalar um quarto do seu deslocamento (duas ações de movimento) ou ainda pegar um item do chão e guardá-lo em sua mochila (dois tipos de ação de movimento).

Caso o personagem não percorra nenhuma distância na sua rodada (geralmente realizando alguma outra ação de movimento em vez de se deslocar, como levantar ou desembainhar uma arma), ele pode realizar um passo de ajuste (de 1,5 m) antes, durante ou depois da ação padrão. Por exemplo, se Tordek estiver caído, ele poderia se levantar (uma ação de movimento), deslocar-se 1,5 metro (seu passo de ajuste) e então atacar.

Ação de Rodada Completa: Uma ação de rodada completa exige todo o esforço do personagem numa rodada de combate. O único movimento que ele poderá realizar durante uma ação de rodada completa é um passo de ajuste (de 1,5 m) – antes, durante ou depois da ação. Também é possível realizar ações livres (veja a seguir), a critério do Mestre. O tipo mais comum de ação de rodada completa

é um ataque total, que permite ao personagem realizar diversos ataques corpo a corpo ou à distância na mesma rodada.

Algumas ações de rodada completa não permitem o ajuste de 1,5 m.

Também existem outras ações de rodada completa, que podem ser divididas em duas ações padrão, mas somente durante as situações em que o personagem estiver limitado a executar apenas uma ação padrão a cada rodada (como durante a rodada surpresa). As descrições de cada ação, a seguir, especificam quais delas oferecem esta opção.

Ações Livres: Estas ações consomem muito pouco tempo e esforço durante uma rodada e seu impacto é tão pequeno que são consideradas ações livres. O personagem é capaz de realizar uma ou mais ações livres enquanto executa outros tipos de ação. No entanto, o Mestre poderá impor limites razoáveis sobre o que é uma ação livre. Por exemplo, pedir ajuda a seus amigos, soltar um objeto no chão ou dissipar a concentração de uma magia são ações livres, mas recitar a história de seu clã poderia exigir vários minutos.

Não Exige Ação: Algumas atividades nem mesmo são consideradas ações livres, pois literalmente não exigem tempo e são partes inerentes da realização de outra tarefa. Por exemplo, empregar a perícia Usar Instrumento Mágico durante a ativação de uma varinha mágica não exige uma ação, pois é parte integrante da ação padrão necessária para acionar o objeto.

Atividade Restrita: Em certas situações (como quando o personagem está sob o efeito da magia lentidão ou durante a rodada surpresa), será impossível realizar ações de rodada completa. Nesses casos, o personagem estará limitado a executar apenas uma única ação (padrão ou de movimento) e quaisquer outras ações livres permitidas pelo Mestre. Ainda será possível realizar ações de rodada completa, mas será necessário estendê-las em duas ações padrão para completá-las: uma para o início e outra para o fim (veja a seguir).

AÇÕES PADRÃO

A maioria das ações padrão envolve atacar, conjurar magias ou ativar um item. Essas são as ações mais comuns e diretas que um personagem ou criatura realiza durante a batalha. As ações de ataque mais especializadas são descritas em Ataques Especiais.

Ataque

Realizar um ataque exige uma ação padrão.

Ataques Corpo a Corpo: Usando uma arma branca normal, o personagem é capaz de atingir qualquer inimigo num raio de 1,5 metro de distância (considera-se que eles estão adjacentes ao personagem). Algumas armas brancas são consideradas armas de haste e têm um parâmetro de alcance, conforme indicado em suas descrições no Capítulo 7: Equipamento. É possível atingir adversários num raio de 3 m usando uma arma de haste comum, mas não se pode atacar os inimigos adjacentes (a 1,5 m do personagem). Outras armas têm alcances diferentes.

Ataques Desarmados: Atacar com socos, chutes e cabeçadas é similar a atacar com armas, exceto pelo seguinte:

Ataques de Oportunidade: Um ataque desarmado provoca um ataque de oportunidade para o defensor, desde que ele esteja armado. O ataque de oportunidade ocorre imediatamente antes do golpe desarmado. Um ataque desarmado não provoca ataques de oportunidade de outros inimigos adjacentes (como acontece quando se dispara arco), nem quando o defensor também está desarmado. O ataque de oportunidade é provocado quando o atacante se aproxima do oponente.

Um personagem desarmado não pode desferir ataques de oportunidade (mas veja Ataques Desarmados “Armados”, a seguir).

Ataques Desarmados “Armados”: Em certas ocasiões, um personagem ou criatura ataca desarmado, mas seu golpe é considerado um ataque armado. Os monges, os personagens com o talento Ataque Desarmado Aprimorado, os conjuradores usando magias de toque e as criaturas com garras, presas e outras armas naturais são considerados personagens armados para todos os propósitos de defesa e ataque. Além de não provocar ataques de oportunidade quando golpeia um inimigo armado, um monge também é capaz de executar um ataque de oportunidade quando é atacado por adversários desarmados.

Dano do Ataque Desarmado: Um ataque desarmado de um personagem Médio causa 1d3 pontos de dano (mais seu modificador de Força, como sempre). Um personagem Pequeno causa 1d2 pontos de dano e uma criatura Grande infinge 1d4 pontos de dano com seus ataques desarmados. Todo dano causado por ataques desarmados é considerado dano por contusão. Os ataques desarmados são considerados armas leves (para definir as penalidades de combate com duas armas, por exemplo).

Causando Dano Letal: O personagem é capaz de infligir dano letal com um ataque desarmado, mas sofre -4 de penalidade na jogada de ataque, pois deverá atingir um ponto particularmente vulnerável do alvo. Caso possua o talento Ataque Desarmado Aprimorado, o personagem conseguirá infligir dano letal com seus ataques desarmados sem sofrer essa penalidade na jogada de ataque.

Ataque à Distância: Usando uma arma de ataque à distância, é possível dispará-la ou arremessá-la em qualquer alvo que esteja dentro do alcance máximo da arma e na Unha de visão do personagem. O alcance máximo de uma arma de arremesso equivale a cinco incrementos de distância. Para as armas de disparo, o



limite equivale a dez incrementos de distância. Algumas armas de ataque à distância têm alcances máximos inferiores, conforme especificado em sua descrição.

Jogadas de Ataque: Uma jogada de ataque representa a tentativa do personagem de atingir seu adversário. Uma única jogada não representa necessariamente um ataque único com a espada, ela simplesmente indica que, depois de algumas tentativas, o atacante conseguiu superar a defesa do alvo.

A jogada de ataque equivale ao resultado de $1d20 + \text{bônus de ataque com a arma empunhada pelo atacante}$. Caso o resultado seja igual ou superior à CA do alvo, o personagem atinge o defensor e causa dano.

Sucessos e Fracassos Automáticos: Um 1 natural (um resultado 1 em $1d20$) em uma jogada de ataque sempre é um fracasso. Um 20 natural (um resultado 20 em $1d20$) sempre é um sucesso automático. Um 20 natural também é uma ameaça – um possível sucesso decisivo (veja Sucessos Decisivos).

Jogadas de Dano: Quando o resultado de uma jogada de ataque igualar ou superar a CA do alvo, o ataque obteve sucesso e o personagem causará dano ao inimigo. Realize a jogada de dano apropriada para a sua arma (consulte a Tabela 7-5: Armas). O dano é deduzido dos pontos de vida atuais do alvo. Se os pontos de vida do oponente forem reduzidos a 0 ou menos, ele estará numa situação perigosa (veja Ferimentos e Morte).

Ataques Múltiplos: Os personagens capazes de realizar mais de um ataque a cada rodada devem utilizar a ação de ataque total (consulte Ações de Rodada Completa, a seguir) para desferir mais de um ataque durante o seu turno.

Atirando ou Arremessando em Combate Corpo a Corpo: Quando o personagem dispara um projétil ou arremessa uma arma contra um alvo engajado em combate corporal com um aliado, ele sofre -4 de penalidade em sua jogada de ataque, pois precisa mirar cuidadosamente para não atingir a criatura errada.

SUCESSOS DECISIVOS

Quando realiza uma jogada de ataque e obtém um resultado 20 em $1d20$, o personagem atinge o alvo, independente da CA da criatura, e gera uma ameaça, que pode transformar seu acerto num sucesso decisivo (ou “dec”). Para determinar se houve um sucesso decisivo, realize imediatamente uma avaliação de sucesso decisivo – outra jogada de ataque usando os mesmos modificadores do ataque anterior. Se o resultado dessa avaliação também igualar ou superar a CA do alvo, seu ataque original se tornou um sucesso decisivo (a avaliação de sucesso decisivo precisa apenas igualar a CA para gerar um sucesso decisivo – não é necessário obter outro 20). Se a avaliação de sucesso decisivo não igualar ou superar a CA do alvo, o ataque foi um sucesso comum.

Um sucesso decisivo significa que o personagem inflige o dano mais de uma vez, somando todos os bônus normais para obter um único dano total. Exceto quando especificado o contrário, a margem de ameaça de um sucesso decisivo em uma jogada de ataque será 20 e o multiplicador será x2.

Dois personagens estão engajados em combate corporal quando são inimigos e estão ameaçando um ao outro (um personagem imobilizado ou inconsciente não está engajado, a menos que esteja sendo atacado).

Quando o alvo (ou parte dele, no caso de alvos grandes) estiver a 3 m ou mais de qualquer aliado do personagem, o atacante não sofrerá a penalidade de -4, mesmo que a criatura esteja engajada em combate corporal.

Tiro Preciso: Caso tenha o talento Tiro Preciso, o personagem não sofre essa penalidade.

Lutar na Defensiva como Ação Padrão: O personagem pode escolher lutar na defensiva durante o combate. Nesse caso, ele sofrerá -4 de penalidade em todas as jogadas de ataque durante essa rodada e receberá +2 de bônus de esquiva na CA durante o mesmo período. Este bônus se acumula com os efeitos do talento Especialização em Combate.

Conjurando Magias

Quase todas as magias exigem 1 ação padrão para serem conjuradas. O personagem é capaz de conjurar uma magia antes ou depois de sua ação de movimento. Consulte o Capítulo 10: Mágica para obter detalhes sobre a conjuração de magias, seus efeitos, testes de resistência, etc.

Observação: Ao conjurar magias, o personagem conserva seu bônus de Destreza na CA.

Componentes de Magia: Para conjurar uma magia que tenha um componente verbal (V), o personagem deve pronunciá-lo com voz firme. Se estiver amordaçado ou sob o efeito da magia silêncio, ele não conseguirá fazê-lo. Todo conjurador que estiver ensurdecido terá 20% de chance de falha para qualquer magia que possua um componente verbal.

Para conjurar uma magia que tenha um componente gestual (C), é preciso gesticular livremente pelo menos com uma das mãos. Não é possível conjurar uma magia desse tipo se o personagem estiver amarrado, agarrado ou com ambas as mãos ocupadas (nadando, escalando, etc.).

Para conjurar uma magia que tenha um componente material (M), foco (F) ou foco divino (FD), o personagem deve possuir os materiais adequados, conforme indicado na descrição da magia. A menos que esses materiais sejam muito elaborados, como o espelho de 60 cm x 1,2 m necessário para conjurar vidência, sua preparação é considerada uma ação livre. Em geral, o conjurador possui todos os componentes materiais e focos sem preço indicado em sua bolsa para componentes de magia.

Algumas magias poderosas exigem um componente de pontos de experiência (XP) e deduzem esse custo de XP do conjurador. Nenhuma magia, nem mesmo restauração, é capaz de recuperar os pontos de experiência perdidos dessa maneira. É impossível gastar XP suficiente para perder um nível, assim como também não é possível conjurar uma magia desse tipo sem dispor da quantidade de XP suficiente. Entretanto, assim que adquirir pontos de experiência o bastante para selecionar um novo nível, o conjurador poderá empregá-los imediatamente para conjurar a magia em vez de adquirir um nível de classe. Os XP são gastos quando ele executa a magia, não importa se a magia obteve sucesso ou fracassou.

Concentração: O personagem deve se concentrar para conjurar uma magia. Se não puder se concentrar (quando estiver no convés de um navio durante uma tempestade, por exemplo), não será capaz de terminar a magia. Se o personagem iniciar a conjuração e alguma coisa interromper sua concentração – como um ogro aproveitando a chance para atingir um mago com uma clava (um sucesso em um ataque de oportunidade) – será preciso realizar um teste de Concentração ou a magia será perdida. A CD do teste varia conforme a distração ou efeito que está prejudicando a concentração (consulte a perícia Concentração). Caso não obtenha sucesso nesse teste, a magia se dissipará e não gera qualquer efeito. Se o personagem preparar suas magias (como os magos, clérigos, druidas, paladinos ou rangers), ela terá sido desperdiçada naquele dia. Se ele conjura magias sem prepará-las (como

Exceção: Os modificadores de dano representados por dados adicionais, como de um ataque furtivo ou uma espada flamejante, não se multiplicam quando o personagem obtém um sucesso decisivo.

Margem de Ameaça Aumentada: Algumas vezes, a margem de ameaça será superior a 20. Ou seja, o personagem gera uma ameaça com um resultado inferior. As espadas longas, por exemplo, criam uma ameaça de sucesso decisivo com um resultado natural de 19 ou 20. Nesses casos, um resultado inferior a 20 não é um sucesso automático. Qualquer jogada de ataque que não supere ou iguale a CA da vítima não é uma ameaça.

Multiplicador de Decisivo Aumentado: Algumas armas, como machados de guerra e flechas, infligem mais que o dobro de dano em um sucesso decisivo. Veja a Tabela 7-5: Armas e a seção “Decisivo” sob Qualidades das Armas.

Magias e Sucessos Decisivos: Uma magia que exija uma jogada de ataque, como toque chocante ou flecha ácida de Melf, pode obter um sucesso decisivo. As magias que não exigem jogadas de ataque, como relâmpago, não adquirem esse benefício.

CAPÍTULO 8: COMBATE

os feiticeiros e os bardos), a magia será eliminada do limite de magias diário do personagem, ainda que não tenha sido utilizada com sucesso.

Concentrando para Sustentar uma Magia: Algumas magias exigem concentração continua para que seu efeito se mantenha ativo. Concentrar-se para sustentar uma magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Qualquer ação que possa interromper a concentração do personagem durante a conjuração de uma magia também atrapalhará a sustentação de um efeito. Quando a concentração é interrompida, o efeito da magia termina.

Tempo de Execução: A maioria das magias possui um tempo de execução equivalente a 1 ação padrão. Qualquer magia desse tipo surte efeito imediatamente.

Ataques de Oportunidade: Normalmente, o personagem provoca ataques de oportunidade quando conjura uma magia dentro de uma área ameaçada. Quando sofrer dano em função de um ataque de oportunidade, o conjurador deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + os pontos de dano sofridos + nível da magia) ou perderá a magia. As magias que podem ser conjuradas como uma ação livre (como queda suave ou as magias aceleradas) não provocam ataques de oportunidade.

Conjurando Magias na Defensiva: É possível conjurar magias na defensiva. Isso significa que o personagem tentará executar o efeito enquanto presta atenção nas ameaças e se esquiva dos ataques. Nesse caso, ele ficará tão vulnerável aos ataques de oportunidade quanto ficaria se estivesse simplesmente parado

TABELA 8-2: AÇÕES EM COMBATE

Ação Padrão	Ataque de Oportunidade ¹
Ataque (corpo a corpo)	Não
Ataque (à distância)	Sim
Ataque (desarmado)	Sim
Ativar item mágico (exceto poção ou óleo)	Não
Prestar auxílio	Talvez ²
Encontrão	Não
Conjurar uma magia (1 ação padrão)	Sim
Sustentar uma Magia	Não
Cancelar uma magia	Não
Sacar arma oculta (veja Prestidigitação)	Não
Ingerir poção	Sim
Aplicar óleo	Sim
Escapar da Manobra Agarrar	Não
Fintar	Não
Acender Tocha com Fósforo	Sim
Neutralizar RM	Não
Estabilizar Aliado (veja Cura)	Sim
Atropelar	Não
Ler Pergaminho	Sim
Preparar (uma ação padrão)	Não
Separar para armas (ataque)	Sim
Separar para objetos (ataque)	Talvez ³
Defesa total	Não
Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos	Não
Usar Habilidade Extraordinária	Não
Usar Perícia (que exija 1 ação)	Geralmente
Usar Habilidade Similar à Magia	Sim
Usar Habilidade Sobrenatural	Não
Ação de Movimento	Ataque de Oportunidade ¹
Movimento	Sim
Controlar Montaria Assustada	Sim
Direcionar/Redirecionar Magia	Não
Desembainhar uma Arma ⁴	Não
Recarregar Besta Leve	Sim
Recarregar Besta de Mão	Sim
Abrir/Fechar Porta	Não
Montar/Desmontar (montaria)	Não
Mover um Objeto Pesado	Sim
Pegar Item (do chão)	Sim
Embainhar uma Arma	Sim
Levantar do Chão	Sim
Preparar/Liberar Escudo	Não
Pegar/Guardar Item (na mochila)	Sim

no local – portanto, conjurar uma magia na defensiva não provoca ataques de oportunidade. No entanto, para terminar a magia, é preciso obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia). Um fracasso significa que a magia foi perdida.

Magias de Toque Durante o Combate: Muitas magias têm alcance de “Toque”. Para utilizá-las, primeiro é necessário conjurá-las e depois tocar o alvo, seja na mesma rodada ou a qualquer momento posterior. É possível tocar um alvo na mesma rodada da conjuração de uma magia desse tipo. O personagem é capaz de se deslocar antes de lançar a magia, depois de tocar o alvo ou entre a conjuração e o toque. Ele consegue tocar automaticamente um aliado ou usar a magia em si, mas para atingir um inimigo será preciso obter sucesso numa jogada de ataque de toque.

Ataques de Toque: Uma vez que o conjurador só precisa tocar seu adversário, ele realiza um ataque de toque em vez de um ataque normal. Tocar um inimigo com uma magia de toque carregada é considerado um ataque armado, logo não provoca ataques de oportunidade quando visa um oponente armado. A magia de toque se converte em uma ameaça visível, que o alvo deve considerar como uma arma. No entanto, a ação de conjurar a magia ainda provoca ataques de oportunidade, logo é possível (e aconselhável) lançar a magia e depois se aproximar do adversário. Existem dois tipos de ataques de toque: corpo a corpo (para toques desferidos com as mãos, por exemplo) e à distância (para os toques realizados por meio de raios mágicos, por exemplo). É possível obter sucessos decisivos nos dois tipos de

Ação de Rodada Completa	Ataque de Oportunidade ¹
Ataque Total	Não
Investida ⁵	Não
Golpe de Misericórdia	Sim
Escapar de Rede	Sim
Extinguir Chamas	Não
Acender uma Tocha	Sim
Recarregar Besta Pesada	Sim
Recarregar Besta de Repetição	Sim
Travar/Destrarar Manopla de Segurança	Sim
Preparar Projétil de Área	Sim
Correr	Sim
Usar Perícia (que exija 1 rodada)	Geralmente
Conjurar Magia de Toque (em até 6 aliados)	Sim
Recuar ⁶	Não
Ação Livre	Ataque de Oportunidade ¹
Conjurar Magia Acelerada	Não
Terminar Concentração	Não
Soltar Item	Não
Jogar-se no Chão	Não
Preparar Componentes Mágicos ⁶	Não
Falar	Não
Não Exige Ação	Ataque de Oportunidade ¹
Adiar Ação	Não
Passo de Ajuste (1,5 m)	Não
Outras Ações	Ataque de Oportunidade ¹
Desarme ⁷	Sim
Agarrar ⁷	Sim
Imobilização ⁷	Sim
Usar Talento ⁸	Varia

¹ Normalmente, não importa a ação, se o personagem entrar ou sair de uma área ameaçada, ele provocará um ataque de oportunidade. Essa coluna indica se a ação em si (e não o movimento) provoca um ataque de oportunidade.

² Prestar Auxílio a uma ação que normalmente provocaria ataques de oportunidade também provocará ataques de oportunidade contra o ajudante.

³ Se o objeto estiver sendo empunhado, vestido ou carregado por uma criatura, sim. Caso contrário, não.

⁴ Se o personagem tiver um bônus base de ataque igual ou superior a +1, poderá combinar uma dessas ações com seu movimento normal. Se o personagem possuir o talento Combater com Duas Armas, poderá sacar duas armas leves ou de uma única mão utilizando a mesma ação que normalmente usaria para preparar uma arma.

⁵ Será uma ação padrão caso o personagem esteja com sua atividade limitada.

⁶ A menos que o componente seja um item muito grande ou difícil de manipular (a critério do Mestre).

⁷ Essas manobras de ataque substituem um ataque corpo a corpo, mas não a ação. Semelhante aos ataques corpo a corpo regulares, elas podem ser utilizadas uma única vez em uma ação de ataque ou Investida, uma ou mais vezes em um Ataque Total ou mesmo com um ataque de oportunidade.

⁸ A descrição do talento determina seu efeito.

CAPÍTULO 8: COMBATE

ataque de toque. Contra um ataque de toque, a CA do oponente não inclui nenhum bônus de armadura, escudo ou armadura natural. Os modificadores de tamanho, Destreza e os bônus de deflexão (se houver) se aplicam normalmente.

Manter Carregada: Se o personagem não descarregar a magia na rodada em que foi conjurada, ainda conseguirá sustentá-la indefinidamente. Ele pode continuar desferindo ataques de toque nas rodadas subsequentes até atingir o oponente. Por outro lado, o personagem é capaz de tocar um aliado usando uma ação padrão ou até seis aliados como uma ação de rodada completa. Quando ele tocar qualquer objeto ou criatura, mesmo sem intenção, a magia será descarregada automaticamente. Se conjurar outra magia, a magia de toque será dissipada. Se desejar, o conjurador será capaz de desferir um ataque desarmado normal enquanto sustenta a magia. Se o ataque obtiver sucesso, a magia será descarregada no alvo.

Cancelar uma Magia: Cancelar uma magia ativa (como *alterar-se*, por exemplo) exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Ativar Item Mágico

Muitos itens mágicos não precisam ser ativados – armas e armaduras mágicas, luvas de Destreza, entre outros. No entanto, existem equipamentos que precisam ser acionados, em especial as poções, pergaminhos, varinhas, bastões e cajados. Ativar um item mágico exige uma ação padrão (a menos que a descrição do item determine o contrário).

Itens de Complemento de Magia: Ativar um item de complemento de magia, como um pergaminho, equivale a conjurar uma magia. A tarefa exige concentração e provoca ataques de oportunidade. O usuário do item perderá a magia caso sua concentração seja interrompida; também é possível ativar o item na defensiva (veja *Conjurando Magias* na Defensiva).

Itens de Gatilho, Palavras de Comando ou Ativados pelo Uso: Ativar um item de gatilho, pronunciar uma palavra de comando ou empunhar um item acionado pelo uso não exige concentração e não provoca ataques de oportunidade. O *LIVRO DO MESTRE* contém mais informações sobre os itens mágicos.

Usar Habilidade Especial

Usar uma habilidade especial costuma exigir uma ação padrão. Algumas requerem uma ação de rodada completa, uma ação livre ou nem mesmo é considerada uma ação – depende da habilidade (veja *Habilidades Especiais*).

Habilidades Similares a Magia: Usar uma habilidade similar à magia (como um paladino invocando sua montaria celestial) funciona como conjurar uma magia, pois exige concentração e provoca ataques de oportunidade. As habilidades similares à magia podem ser interrompidas. Se qualquer coisa atrapalhar a concentração do personagem, a utilização da habilidade fracassa, mas a tentativa é considerada no total de utilizações (ela será subtraída do limite diário do personagem, se houver). O tempo de execução de uma habilidade similar é 1 ação padrão, exceto quando a descrição da habilidade especificar o contrário.

Usando uma Habilidade Similar à Magia na Defensiva: O personagem pode tentar acionar uma habilidade similar à magia na defensiva, como um efeito mágico comum. Caso fracasse no teste de Concentração (CD 15 + nível da magia), a ativação da habilidade fracassou, mas a tentativa é subtraída do seu limite diário (se houver).

Habilidades Sobrenaturais: Utilizar uma habilidade sobrenatural (como a habilidade de expulsar/fascinar mortos-vivos dos clérigos) normalmente exige uma ação padrão (exceto quando a descrição da habilidade especificar o contrário). Contudo, sua ativação não pode ser interrompida, não requer concentração e não provoca ataques de oportunidade.

Habilidades Extraordinárias: Usar uma habilidade extraordinária (como a esquiva sobrenatural dos bárbaros) normalmente não exige uma ação, pois quase sempre são atos reflexos e instintivos. Em geral, as habilidades extraordinárias que são consideradas ações requerem 1 ação padrão, não podem ser interrompidas, não exigem concentração e não provocam ataques de oportunidade.

Defesa Total

O personagem é capaz de aumentar sua defesa usando uma ação padrão. Ele recebe +4 de bônus de esquiva na CA durante 1 rodada. A CA aumenta no início dessa ação, portanto auxiliará contra qualquer ataque de oportunidade durante a rodada. Não é possível combinar as manobras defesa total e lutar na defensiva ou com os benefícios do talento Especialização em Combate (pois os dois últimos

exigem que o personagem declare um ataque). Um personagem em defesa total não consegue desferir ataques de oportunidade.

Iniciar/Terminar Ação de Rodada Completa

Iniciar uma ação de rodada completa usando uma ação padrão permite que o personagem comece uma ação de rodada completa, que será terminada na próxima rodada, usando outra ação padrão. Por exemplo, se o personagem estiver limitado a apenas uma ação padrão a cada turno, ele poderá disparar uma besta pesada uma vez a cada três rodadas: 2 rodadas para recarregá-la (uma ação de rodada completa) e 1 rodada para dispara-la. Além disso, caso ele queira conjurar uma magia com tempo de execução de 1 rodada completa, ele poderia iniciar a conjuração numa rodada e terminar na rodada seguinte. Não é possível usar esta opção para iniciar ou completar um ataque total, uma investida, uma corrida ou um recua.

AÇÕES DE MOVIMENTO

Com exceção das perícias relacionadas ao movimento (Escalar, Natação, Acrobacia, etc.), a maior parte das ações a seguir não exige testes.

Deslocamento

A ação de movimento mais simples envolve percorrer uma distância equivalente ao parâmetro deslocamento do personagem. Quando executa esse tipo de ação durante seu turno, o personagem não será capaz de realizar um passo de ajuste (de 1,5 m).

Muitos tipos de movimento incomuns não estão explicados sob esta categoria, incluindo escalar ou nadar (ambos limitados a um quarto do deslocamento).

Escalada Acelerada: Um personagem é capaz de percorrer metade do seu deslocamento usando uma única ação de movimento durante uma escalada, mas sofre -5 de penalidade no teste da perícia Escalar.

Rastejar: Um personagem consegue rastejar 1,5 m usando uma ação de movimento. Rastejar provoca ataques de oportunidade.

Desembainhar/Embainhar Arma

Durante o combate, desembainhar e preparar uma arma, ou embainhar uma arma para liberar uma das mãos, exige uma ação de movimento. Isso também se aplica a objetos de fácil alcance que funcionam como armas, como as varinhas. Se este objeto (arma ou não) estiver guardado numa mochila, bolsa ou em qualquer outro lugar de difícil acesso, a ação provoca ataques de oportunidade.

Se o personagem tiver um bônus base de ataque igual ou superior a +1, poderá sacar uma arma como uma ação livre combinada ao seu movimento regular. Se o personagem possuir o talento Combater com Duas Armas, poderá sacar duas armas leves ou de uma única mão utilizando a mesma ação que normalmente usaria para preparar uma.

Sacar munição para armas de ataque à distância (como flechas, viroles, balas de funda ou shurikens) é uma ação livre.

Preparar/Liberar Escudo

Apertar as amarras de um escudo em torno do braço (para receber seu bônus na CA) exige uma ação padrão, assim como afrouxá-las para largar o escudo e usar a mão que o empunhava em outra tarefa. Se o personagem tiver um bônus base de ataque igual ou superior a +1, conseguirá preparar ou liberar um escudo como uma ação livre combinada ao seu movimento regular.

Largar um escudo liberado (não preparado) é uma ação livre.

Manipular Item

Na maioria dos casos, deslocar ou manipular um objeto exige uma ação de movimento. Isso inclui pegar ou guardar um item na mochila (ou bolsa), pegar um item do solo, empurrar um objeto pesado ou abrir uma porta. Os exemplos deste tipo de ação (e se elas provocam ataques de oportunidade ou não) são apresentados na Tabela 8-2: Ações em Combate.

Direcionar/Redirecionar Magia

Algumas magias, como esfera flamejante e arma espiritual, permitem que o conjurador redirecione seu efeito contra alvos ou áreas diferentes depois que são conjuradas. Redirecionar uma magia exige uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade, nem exige concentrarão (veja *Conjurando Magias*, na seção Ações Padrão).

ACELERANDO O COMBATE

Existem alguns truques para acelerar o combate:

Ataque e Dano: Jogue simultaneamente seus dados de ataque e dano. Se não obtiver sucesso, pode ignorar o dano, mas se obtiver, seus amigos não precisam esperar por uma segunda jogada para determinar o dano.

Ataques Múltiplos: Use dados de cores diferentes para realizar suas jogadas de ataque simultaneamente. Escolha a cor que representará cada ataque antes de executar a jogada.

Dados como Marcadores: Utilize dados para marcar a quantidade de rodadas de um efeito mágico de curta duração. A cada rodada, gire o dado para o próximo número, até o efeito acabar.

Jogadas de Camuflagem: Se você sabe que existe uma chance de falha devido a camuflagem do seu alvo, realize o teste necessário junto com seu ataque. Caso fracasse em função da camuflagem, ignore a jogada de ataque.

CAPÍTULO 8: COMBATE

Levantar-se

Levantar-se depois de cair no chão exige uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade.

Montar/Desmontar (Montaria)

O personagem consegue montar ou desmontar de um animal usando uma ação de movimento.

Montar ou Desmontar Acelerado: Um personagem é capaz de montar ou desmontar como uma ação livre, mas precisa obter sucesso em um teste de Cavalgar com CD 20 (caso tenha uma penalidade de armadura, aplique-a especificamente a este teste). Se fracassar, terá usado sua ação de movimento para desmontar ou montar (não é possível montar ou desmontar acelerado a menos que o personagem ainda disponha de uma ação de movimento na mesma rodada).

AÇÕES DE RODADA COMPLETA

Esse tipo de ação exige uma rodada inteira para ser concluída, logo não é possível combiná-la com ações padrão ou de movimento. Entretanto, quando a ação de rodada completa não exigir nenhum deslocamento, o personagem poderá realizar um passo de ajuste (1,5 m).

Ataque Total

Existem várias razões para um personagem executar mais de um ataque por rodada: um bônus base de ataque elevado, combater com duas armas, empunhar uma arma dupla (veja Combater com Duas Armas, na seção Ataques Especiais) ou outra razão especial (como um talento ou um item mágico). Quando deseja executar mais de um ataque por rodada (caso seja possível), ele tem que usar a ação de ataque total ou não conseguirá realizar seus ataques adicionais. Não é preciso especificar antecipadamente os alvos de todos os ataques – pode-se esperar o resultado dos primeiros ataques antes de decidir quem será(ão) o(s) alvo(s) seguinte(s).

O único movimento permitido durante um ataque total é um passo de ajuste (1,5 m). Esse movimento pode ser realizado antes, depois ou entre os ataques.

Quando os ataques múltiplos do personagem advém de um bônus base de ataque elevado, é necessário realizá-los na ordem (do maior bônus para o menor). Se estiver usando duas armas, ele poderá atacar com qualquer uma delas primeiro. Quando estiver utilizando uma arma dupla, será capaz de atacar com qualquer extremidade da arma.

Decidindo Entre um Ataque Regular e um Ataque Total: Quando, depois de desferir seu primeiro ataque, o personagem ainda não tiver executado um passo de ajuste, ele poderá realizar seu deslocamento normal em vez de efetuar seus ataques restantes. Caso já tenha realizado o passo de ajuste (de 1,5 m), não será possível completar sua ação de movimento e percorrer qualquer distância adicional, mas ele ainda conseguirá realizar outras ações de movimento (como embainhar uma arma).

Lutar na Defensiva como Ação de Rodada Completa: O personagem pode escolher lutar da defensiva durante uma ação de ataque total. Se fizer isso, sofrerá -4 de penalidade em todos os seus ataques e receberá 42 de bônus de esquiva na CA durante essa rodada.

Trespssar: O ataque adicional concedido pelo talento Trespssar ou Trespssar Maior pode ser realizado a qualquer momento durante qualquer ação de ataque (padrão ou total). Esta é uma exceção ao limite normal de ataques que os personagens podem realizar sem escolher a ação de ataque total.

Conjurar uma Magia

Conjurar uma magia com tempo de execução de 1 rodada exige uma ação de rodada completa. Seu efeito será ativado imediatamente antes do início do turno do conjurador, na rodada subsequente ao lançamento. Seu personagem poderá agir normalmente depois de completar a magia (respeitando seu resultado de Iniciativa).

As magias que exigem 1 minuto para serem conjuradas surtem efeito imediatamente antes de seu turno, 1 minuto depois do início da conjuração (equivalente a 10 rodadas; durante esse período, o personagem utilizará ações de rodada completa para conjurar a magia). Durante a conjuração destas magias, as ações devem ser consecutivas e ininterruptas ou a magia fracassará automaticamente.

Quando o personagem começa a lançar uma magia com tempo de execução de uma rodada completa ou superior, é preciso sustentar as invocações, os gestos e a concentração desde o primeiro turno de conjuração até a ação imediatamente anterior ao turno de conclusão da magia (no mínimo). Caso algo interrompa sua concentração depois de iniciar a conjuração da magia, mas antes de terminá-la, ela estará perdida.

Um conjurador só provoca ataques de oportunidade durante o início da conjuração da magia, mesmo que seja necessário continuar o processo durante toda a rodada ou mais. Enquanto conjura essas magias, o personagem não ameaça nenhum quadrado ao seu redor.

Para todos os demais aspectos, esta ação é idêntica à ação padrão de conjurar magias (descrita anteriormente na seção Ações Padrão).

Metamagia: Os feiticeiros e os bardos precisam de mais tempo para conjurar magias alteradas por talentos metamágicos. Se o tempo de execução normal da magia é 1 ação padrão, a versão metamágica para esses personagens exigirá 1 ação de rodada completa para ser concluída – note que isso não é a mesma coisa que uma magia com tempo de execução de 1 rodada, pois um efeito metamágico surte efeito na mesma rodada em que foi conjurada e não exige a continuidade das invocações, gestos e concentração até o turno subsequente. As versões metamágicas das magias com tempo de execução mais longo exigem uma ação de rodada completa adicional para serem conjuradas por bardos e feiticeiros.

Usar Habilidade Especial

Geralmente, basta uma ação padrão para ativar uma habilidade especial, mas algumas podem exigir ações de rodada completa, conforme indicado em suas descrições. Veja Habilidades Especiais e Usar Habilidade Especial na seção Ações Padrão.

Recuar

Recuar de um combate corpo a corpo exige uma ação de rodada completa. Quando recua, o personagem é capaz de percorrer até duas vezes seu parâmetro deslocamento. O espaço onde ele inicia seu movimento não é considerado ameaçado por nenhum adversário que o personagem seja capaz de enxergar e, dessa forma, nenhum inimigo visível poderá realizar ataques de oportunidade quando o personagem abandonar esse espaço (os inimigos invisíveis ainda desferem ataques de oportunidade contra o personagem; é impossível recuar de um combate quando se está cego). Não é possível recuar e depois executar o passo de ajuste (de 1,5 m) na mesma rodada.

Se o personagem abandonar qualquer outro quadrado ameaçado durante o recuo (além do espaço onde iniciou a manobra), ele provocará ataques de oportunidade normalmente.

É impossível recuar usando qualquer forma de movimentação indisponível ao personagem (que não conste no parâmetro deslocamento). Por exemplo, uma aranha monstruosa possui um deslocamento de escalada, indicado na sua descrição, portanto é capaz de recuar escalando. Os personagens não costumam ter um deslocamento de escalada (a menos que estejam sob o efeito da magia palas de aranha, por exemplo), logo são incapazes de recuar escalando.

A despeito do nome desta manobra, não é necessário abandonar o combate depois de executá-la. Por exemplo, um personagem poderia recuar para se afastar de um inimigo e se aproximar de outro.

Recuo Restrito: Em certas situações (como quando o personagem está sob o efeito da magia lentidão ou durante a rodada surpresa), é possível recuar usando somente uma ação padrão. Neste caso, o personagem conseguirá percorrer uma distância limitada pelo seu valor de deslocamento (mas não será capaz de percorrer o dobro do parâmetro deslocamento, conforme descrito acima).





Corrida

O personagem pode correr usando uma ação de rodada completa – sem direito a realizar um passo de ajuste (de 1,5 m). Quando corre, é capaz de percorrer até quatro vezes seu deslocamento em linha reta (ou três vezes se estiver usando uma armadura pesada). A menos que adquira o talento Corrida, ele perderá seu bônus de Destreza na CA, pois será incapaz de se esquivar de qualquer ataque.

É possível correr durante uma quantidade de rodadas equivalente ao valor de Constituição do personagem; depois, é preciso obter sucesso em um teste de Constituição (CD 10) para continuar correndo. A partir desse ponto, o teste deverá ser realizado novamente a cada rodada para sustentar a corrida e a CD aumentará em +1 ponto a cada teste consecutivo. Se fracassar num desses testes, o personagem é obrigado a parar. Um personagem que correu até seu limite precisará descansar durante 1 minuto (10 rodadas) antes de correr novamente. Durante essa recuperação, o personagem não conseguirá percorrer mais do que seu deslocamento normal.

Não é possível correr sobre terreno acidentado ou quando for impossível enxergar para onde se está indo.

Uma corrida representa uma velocidade de 18 km/h para um humano que não está carregando peso.

Percorrer Terreno Difícil

Em cenas situações, a movimentação estará tão obstruída que não será possível percorrer nem mesmo 1,5 m (um quadrado) por rodada. Neste caso, é preciso usar uma ação de rodada completa para se deslocar 1,5 m em qualquer direção, mesmo diagonalmente. Embora essa movimentação seja semelhante a um passo de ajuste (também de 1,5 m), envolve uma situação distinta e provoca ataques de oportunidade normalmente (essa regra não pode ser utilizada para superar um ambiente intransitável ou quando qualquer movimentação estiver proibida para a criatura, como um personagem paralisado, por exemplo).

AÇÕES LIVRES

Estas ações não consomem quase nenhum tempo, mas o Mestre pode limitar a quantidade de ações livres que o personagem é capaz de realizar durante o seu turno. Elas raramente provocam ataques de oportunidade. Algumas das ações livres mais comuns estão descritas a seguir.

Soltar Item

Largar um item (que ficará no espaço ocupado pelo personagem) é uma ação livre.

Jogar-se no Chão

Soltar o corpo no chão no espaço ocupado pelo personagem (que ficará caído) é uma ação livre.

Falar

Geralmente, falar é uma ação livre que pode ser realizada mesmo fora do turno do personagem. Alguns Mestres determinam que um personagem só pode falar no seu turno ou que não é possível falar quando se está surpreso (ou seja, não se pode alertar seus abados de uma possível ameaça até que se tenha chance de agir). Qualquer discurso maior que algumas frases curtas estará além do limite da ação livre; para transmitir uma quantidade maior de informação, o Mestre deveria exigir uma ação de movimento ou mesmo uma ação de rodada completa.

Terminar Concentração

O personagem é capaz de interromper a concentração em uma magia ativa (como detectar o mal) como uma ação livre.

Conjurara Magia Acelerada

Conjurara uma magia acelerada (veja o talento Acelerar Magia) é uma ação livre, assim como conjurar qualquer magia que tenha um tempo de execução equivalente a 1 ação livre (como queda suave). Apenas uma magia desse tipo pode ser conjurada na mesma rodada, mas ela não é considerada no limite de uma magia por rodada. Conjurara uma magia como uma ação livre não provoca ataques de oportunidade.

AÇÕES VARIADAS

Algumas ações não se encaixam perfeitamente nas categorias acima. As manobras descritas a seguir são ações que substituem ou são uma variação das ações descritas em Ações Padrão, Ações de Movimento ou Ações de Rodada Completa. Para qualquer ação que não seja detalhada a seguir, o Mestre decidirá quanto tempo é necessário para executá-la e se ela provoca ataques de oportunidade ou não. Os ataques especiais e suas variantes mencionados abaixo são detalhados em Ataques Especiais.

Passo de Ajuste (de 1,5 m)

Sempre que o personagem não realizar qualquer outro movimento na mesma rodada, ele poderá se deslocar 1,5 m em qualquer direção. O passo de ajuste de 1,5 m nunca provoca ataques de oportunidade. É impossível executar mais de um passo de ajuste por rodada.

É possível executar o passo de ajuste antes, durante ou depois de quaisquer outras ações na mesma rodada. Por exemplo, um personagem poderia sacar uma arma (uma ação de movimento), executar o passo de ajuste de 1,5 m e depois atacar (uma ação padrão), ou conjurar a magia bola de fogo (uma ação padrão), realizar o passo de ajuste para atravessar uma porta e depois fechar a porta (uma ação de movimento).

Esse ajuste de movimento somente será possível quando o personagem não estiver num terreno acidentado ou sob escuridão. Qualquer criatura que tenha 1,5 m de deslocamento ou menos será incapaz de realizar o passo de ajuste, uma vez que ela precisa de uma ação de movimento para percorrer essa distância.

É impossível executar o ajuste usando qualquer forma de movimentação indisponível ao personagem (que não conste no parâmetro deslocamento). Por exemplo, se uma criatura não possui um deslocamento de escalada, indicado na sua descrição, não conseguirá ajustar seu posicionamento enquanto escala. Da mesma forma, não é possível utilizar essa manobra sob a água sem um deslocamento de natação indicado na descrição da criatura.

Usar Talento

Certos talentos, como Ataque Giratório, permitem realizar algumas ações especiais durante o combate. Outros não exigem ações isoladamente, mas concedem um bônus para executar uma tarefa possível, como Desarme Aprimorado. Alguns talentos, como os talentos de criação de itens, não foram elaborados para utilização em combate. A descrição de cada talento (no Capítulo 5) inclui todas as informações necessárias sobre o assunto.

Usar Perícia

A maioria das perícias requer uma ação padrão, mas algumas podem exigir ações de movimento, livres, de rodada completa ou qualquer período de tempo. A descrição de cada perícia (no Capítulo 4) explica a ação necessária para utilizar aquela perícia.

FERIMENTOS E MORTE

Os pontos de vida representam a vitalidade de um personagem. Não importa a quantidade de pontos de vida perdida em combate, ele somente estará incapaz de agir quando tiver 0 PV ou menos.

CAPÍTULO 8: COMBATE

PERDA DE PONTOS DE VIDA

Na maioria absoluta das vezes, um personagem será ferido quando sofrer dano letal, que será subtraído dos seus pontos de vida. Esse dano pode ser causado pelo golpe do machado de guerra de um orc, pelo relâmpago conjurado por um mago ou depois de uma queda em lava fervente. Você anota o total de pontos de vida (ou PV) de seu personagem na sua planilha. Conforme ele sofre pontos de dano, você subtrai os pontos de vida perdidos, registrando os pontos de vida atuais do personagem. Os pontos de vida atuais são reduzidos quando o personagem sofre dano e aumentam quando ele se recupera ou é curado.

O Que os PV Representam: Os pontos de vida (PV) indicam duas coisas no mundo do jogo – a capacidade de suportar danos físicos e a habilidade de amenizar a intensidade de golpes poderosos. Para alguns personagens, os pontos de vida representam um favor divino ou poder interior. Quando um paladino sobrevive a uma bola de fogo, ele teria dificuldades para convencer os espectadores que não tem um poder superior ao seu lado.

Ferindo Oponentes Indefesos: Mesmo com muitos pontos de vida, uma adaga através do coração ainda é uma adaga através do coração. Quando um personagem está indefeso, significa que ele não pode evitar ferimentos ou desviar e aparar golpes de nenhuma maneira, portanto está em perigo (veja Defensores Indefesos).

Efeitos da Perda de Pontos de Vida: O dano deixará cicatrizes, amassará sua armadura e sujará sua túnica de sangue, mas não impedirá o personagem de agir até que seu total de pontos de vida anuia chegue a 0 ou menos.

Com 0 pontos de vida, o personagem está incapacitado.

Entre -1 e -9 pontos de vida, o personagem está morrendo.

Com -10 ou menos, o personagem está morto.

Dano Maciço: Se um personagem sofrer um ataque muito poderoso, capaz de infligir 50 pontos de dano ou mais, mas o golpe não matá-lo imediatamente, será necessário realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso fracasse nesse teste, o personagem morrerá -independente de seus pontos de vida atuais. Essa quantidade de dano representa um trauma tão grande que poderia matar até as criaturas mais fortes. Se, por outro lado, ele sofrer 50 pontos de dano provenientes de múltiplos ataques (nenhum deles causando 50 pontos de dano isoladamente), a regra de dano maciço não se aplica.

INCAPACITADO (0 PONTOS DE VIDA)

Quando os pontos de vida do personagem chegam a exatamente 0, ele estará incapacitado. Ele não está inconsciente, mas está bem perto disso. Ele só poderá realizar uma única ação padrão ou de movimento a cada rodada (mas nunca ambas, sendo incapaz de executar ações de rodada completa). Ele poderá realizar ações de movimento sem maiores consequências, mas caso execute qualquer ação padrão (ou qualquer outra atividade que o Mestre julgue extenuante, incluindo algumas ações livres, como conjurar uma magia acelerada), sofrerá mais 1 ponto de dano quando terminar a ação. A menos que essa atividade aumente seus pontos de vida atuais, ele cairá para -1 PV e estará morrendo.

Qualquer efeito de cura que eleve seus pontos de vida acima de 0 lhe permite agir de novo, como se nunca tivesse sido reduzido a 0 PV ou menos. Um personagem conjurador de magias conserva as magias que preparou ou rinha antes de ficar incapacitado ou inconsciente.

Também é possível que um personagem fique incapacitado depois de estar morrendo e se recuperar. Nesse caso, a inconsciência é uma etapa na longa estrada da recuperação total, e talvez ele permaneça com menos de 0 pontos de vida (veja Personagens Estáveis e Recuperação, a seguir).

MORRENDO (-1 A -9 PONTOS DE VIDA)

Quando os pontos de vida de seu personagem estão entre -1 e -9, ele está morrendo.

Ele ficará inconsciente de imediato, não poderá realizar nenhuma ação e perderá mais 1 PV ao final de cada rodada, até que seja estabilizado.

MORTO (-10 PONTOS DE VIDA OU MENOS)

Quando os pontos de vida atuais de seu personagem chegam a -10 ou menos (ou quando ele sofre um dano maciço, veja acima), ele está morto. Um personagem também pode morrer em decorrência do dano de habilidades ou em função de um ataque que reduza sua Constituição ou nível para 0. Quando um personagem morre, sua alma parte no mesmo instante. Trazê-la de volta ao seu corpo é uma tarefa difícil (veja Ressuscitando os Mortos).

PERSONAGENS ESTÁVEIS E RECUPERAÇÃO

Quando os pontos de vida do personagem chegam a um valor entre -1 e -9, seu organismo estará instável e ele correrá risco de vida. No turno imediatamente posterior ao ataque ou efeito que reduziu os PV do personagem, e a cada turno subsequente, jogue 1d% para verificar se o organismo do personagem se estabilizou. Existem 10% de chance disso acontecer. Caso o teste fracasse, ele perderá

mais 1 PV (um personagem inconsciente ou morrendo é incapaz de usar qualquer ação especial que altere seu resultado de Iniciativa).

Se os pontos de vida de um personagem chegarem a -10 (ou menos), ele está morto.

Para evitar que um personagem nessa situação continue perdendo pontos de vida (ficando estável), um aliado deve obter sucesso em um teste da perícia Cura (CD 15).

Qualquer tipo de cura mágica que recupere pelo menos 1 ponto de vida do personagem neutraliza imediatamente a perda de PV e o estabiliza.

Um efeito de cura que eleve os PV de um personagem que estiver morrendo para 0 PV o deixará consciente, mas ainda incapacitado. Qualquer cura que eleve seus PV para 1 ou mais lhe permitirá agir normalmente, como se nunca tivesse chegado a 0 PV ou menos. Os conjuradores conservam as magias preparadas anteriormente ou seu limite diário de magias quando seus PV são reduzidos a 0 PV e depois recuperados.

Um personagem estável que tenha recebido cuidados de um curandeiro ou qualquer tipo de cura mágica recobre a consciência com o tempo e recupera pontos de vida de forma natural. Porém, se o personagem não tiver ninguém para cuidar dele, sua vida ainda correrá perigo e ele pode morrer.

Recuperando-se com Auxílio: Uma hora após ter sido atendido e estabilizado, o personagem joga 1d%; há 10% de chance dele recuperar a consciência, ficando incapacitado (como se estivesse com 0 pontos de vida). Se ele continuar inconsciente, terá a mesma chance de se recuperar e ficar incapacitado a cada hora. Ainda que esteja inconsciente, ele continuará recuperando pontos de vida naturalmente. Ele volta ao normal quando seus pontos de vida chegam a 1 ou mais.

Recuperando-se Sem Auxílio: Normalmente, um personagem muito ferido que precisa se recuperar sozinho morrerá. No entanto, existe uma pequena chance. Mesmo assim, embora pareça que ele está se recuperando, ainda poderá finalmente sucumbir aos ferimentos algumas horas ou dias depois de sofrer o dano original.

Um personagem que se estabilizou sozinho (obtendo sucesso no teste de 10% enquanto estava morrendo) e não recebeu auxílio de ninguém ainda perderá pontos de vida, embora mais lentamente. A cada hora, ele terá 10% de chance de recobrar a consciência. Cada vez que fracassar nessa jogada para recuperar a consciência, perderá mais 1 ponto de vida. Ele também não recupera seus pontos de vida naturalmente enquanto descansa.

Ainda que tenha recobrado a consciência e esteja incapacitado, um personagem sem ninguém para atendê-lo não recupera seus pontos de vida naturalmente. Em vez disso, a cada dia ele terá 10% de chance de começar a recuperar seus pontos de vida (a partir daquele dia). Caso contrário, ele perde mais 1 PV

Assim que o personagem começar a recuperar seus pontos de vida naturalmente, ele não corre mais o risco de perdê-los (mesmo que seu total de PV ainda seja negativo).

CURA

Depois de sofrer dano, o personagem é capaz de recuperar seus pontos de vida naturalmente (conforme a passagem do tempo) ou através da cura mágica (quase instantaneamente). De qualquer modo, seus pontos de vida nunca podem ultrapassar seu limite total de PV.

Cura Natural: Depois de uma noite de descanso completo (8 horas de sono ou mais), um personagem recupera 1 ponto de vida por nível de personagem. Por exemplo, um guerreiro de 5º nível recupera 5 pontos de vida a cada 8 dia de descanso. Qualquer interrupção significativa (como um combate ou similar) o impedirá de recuperar seus pontos de vida naquele período.

Caso permaneça numa cama um dia inteiro (dia e noite), o personagem recupera duas vezes seu nível de personagem em pontos de vida. Um guerreiro de 5º nível, por exemplo, recuperaria 10 pontos de vida a cada 24 horas de descanso completo.

Cura Mágica: Diversas habilidades e magias, como as magias de cura de um clérigo ou a habilidade cura pelas mãos de um paladino, podem recuperar pontos de vida.

Limite de Cura: Um personagem nunca pode recuperar mais pontos de vida que perdeu. A cura mágica não pode elevar seus pontos de vida atuais para um valor acima de seu total original.

Curando Dano de Habilidade: O dano temporário de habilidades é recuperado da mesma forma que os pontos de vida. Os pontos de habilidade retornam à razão de 1 ponto por dia de descanso (8 horas) em cada uma das habilidades afetadas. O repouso absoluto (24 horas) restaura 2 pontos de cada habilidade afetada.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Algumas magias, como *ajuda*, concedem pontos de vida temporários. Quando um personagem adquirir pontos de vida temporários, ele deve anotar seu total de pontos de vida atual antes de registrar o benefício. Quando os pontos de vida temporários desaparecem (como, por exemplo, quando a duração da magia ajuda termina), os pontos de vida do personagem retornam ao valor original. Caso

os pontos de vida do personagem já estiverem abaixo do valor anotado, ele terá perdido todos os pontos de vida temporários, mas seu total de PV atual não será reduzido novamente.

Quando pontos de vida temporários são perdidos, eles não podem ser recuperados como os pontos de vida normais, nem mesmo através de magias.

Aumentos de Constituição e Pontos de Vida Atuais: Um aumento no valor da Constituição de um personagem, mesmo temporário, pode elevar a sua quantidade de PV (um aumento efetivo de pontos de vida), mas esses PV não serão temporários. Eles podem ser recuperados (usando a magia *curar ferimentos leves*, por exemplo) e não serão perdidos primeiro como os pontos de vida temporários. Por exemplo, Krusk (que agora é um bárbaro de 3º nível) recebe +4 de Constituição e +6 pontos de vida quando entra em fúria, aumentando seus pontos de vida de 31 para 37. Quando Krusk sofrer dano suficiente pra reduzir seus PV para 32, Jozan poderá curá-lo para alcançar 37 de novo. Se a fúria de Krusk terminar quando o bárbaro tiver somente 5 pontos de vida, ele perderá os 6 pontos de vida adicionais, caindo para -1 PV, e estará inconsciente e morrendo.

DANO POR CONTUSÃO

Algumas vezes, seu personagem se machuca ou se enfraquece, quando participa de uma briga de bar ou fica exausto depois de realizar uma marcha forçada, por exemplo. Esse tipo de esforço não o matará, mas é capaz de nocauteá-lo ou fazê-lo desmaiar.

Seu personagem ficará inconsciente quando sofrer dano por contusão em excesso, mas não morrerá. Esse dano é recuperado muito mais depressa que o dano letal.

Causar Dano Por Contusão: Determinados ataques causam dano por contusão, como os ataques desarmados de um humano normal (um soco, um chute ou uma cabeçada). Outras situações, como calor e exaustão, também infligem dano por contusão. Quando o personagem sofrer esse tipo de dano, registre a quantidade de dano acumulada. Não subtraia o dano por contusão de seus pontos de vida atuais. Ele não é um ferimento “real”. Em vez disso, seu personagem estará nocauteado quando o dano por contusão igualar seus pontos de vida e cairá inconsciente quando excedê-lo. Não importa se o dano por contusão igualou ou superou o total de pontos de vida atuais porque o personagem sofreu uma quantidade elevada de dano ou seus PV foram reduzidos.

Causar Dano por Contusão com Arma de Dano Letal: É possível usar uma arma branca que causa dano letal para infligir dano por contusão, mas o personagem sofrerá -4 de penalidade na jogada de ataque, pois é necessário utilizar a chapa da lâmina, golpear áreas não vitais ou controlar o impacto.

Causar Dano Letal com Arma de Dano por Contusão: É possível usar uma arma que causa dano por contusão (inclusive um ataque desarmado) para infligir dano letal, mas o personagem sofrerá -4 de penalidade na jogada de ataque, pois será necessário golpear somente as áreas mais vulneráveis para causar dano letal.

Noqueado e Inconsciente: Quando o total de dano por contusão igualar os pontos de vida do personagem, ele estará noqueado. Ele estará tão enfraquecido que só conseguirá realizar uma ação padrão ou de movimento a cada rodada. O personagem se recupera quando seus pontos de vida atuais superarem novamente o total de dano por contusão.

Quando o dano por contusão superar seus pontos de vida atuais, o personagem estará inconsciente. Nesse estado, ele estará indefeso (veja Defensores Indefesos).

Os conjuradores conservam a mesma capacidade mágica que possuíam antes de serem noqueados.

Curar Dano Por Contusão: A cada hora, um personagem elimina um ponto de dano por contusão por nível de personagem. Por exemplo, um mago de 7º nível elimina de 7 pontos de dano por contusão por hora, até que não tenha mais dano desse tipo.

Quando uma magia ou efeito mágico recuperar pontos de vida, também eliminará uma quantidade equivalente de pontos de dano por contusão. Portanto, se Tordek sofre 5 pontos de dano letal e 6 pontos de dano por contusão, e Alhandra cura os 5 pontos de dano letal, Tordek terá somente 1 ponto de dano por contusão.

MOVIMENTO E POSIÇÃO

Em um combate, os personagens não ficarão parados por muito tempo. Os inimigos aparecem e investem contra o grupo – os heróis contra-atacam, avançando para atacar outros oponentes à medida que os primeiros são eliminados. Os magos se posicionam na retaguarda do confronto, procurando o melhor lugar para conjurar suas magias. Os ladrões observam o combate em busca de um oponente isolado ou distraído para desferir um ataque furtivo. Finalmente, se a batalha estiver perdida, a maioria dos personagens procura a melhor forma de recuar. Para obter vantagem no campo de batalha, a movimentação é tão importante quanto as habilidades de ataque e as armaduras.

As miniaturas de DUNGEONS & DRAGONS são fabricadas na escala de 30 mm – isso é, a miniatura de um humano de 1,80 m terá aproximadamente 30 mm. Um quadrado da matriz de combate tem 2,5 cm de lado e representa um espaço de 1,5 m por 1,5 m.

MOVIMENTO TÁTICO

Durante o combate, as principais perguntas são: até onde o personagem consegue se mover, quanto tempo levará para fazê-lo e se ele estará ou não vulnerável a ataques de oportunidade enquanto se desloca.

Limite de Movimentação

O deslocamento é determinado pela raça e armadura do personagem (veja a Tabela 8-3: Movimento Tático). O deslocamento de uma criatura sem armadura é chamado de deslocamento básico.

Carga: Um personagem carregando uma grande quantidade de equipamento, tesouro ou um amigo inconsciente se deslocará mais lentamente que o normal (veja Capacidade de Carga).

Movimento Difícil: Um terreno acidentado, obstáculos e baixa visibilidade podem obstruir a movimentação (veja Terreno e Obstáculos, a seguir e Movimento Difícil).

Movimento em Combate: Durante seu turno, geralmente o personagem é capaz de percorrer o seu deslocamento e ainda executar uma outra ação, como atacar com um machado ou conjurar uma magia. Se não fizer nada além de se mover (isto é, se usar suas duas ações da rodada para deslocar-se), ele conseguirá percorrer até o dobro de seu deslocamento. Se correr com todas as suas forças (durante uma rodada completa), ele poderá percorrer até quatro vezes essa distância. Quando realizar uma ação que exija uma rodada completa, como atacar mais de uma vez, o personagem só poderá executar um passo de ajuste de 1,5 m.

Bônus no Deslocamento: Um bárbaro recebe +3 m de bônus em seu deslocamento (a menos que esteja usando armadura pesada). Os monges experientes também possuem um deslocamento maior (desde que estejam sem nenhuma armadura). Além disso, muitas magias e itens mágicos podem afetar o deslocamento de um personagem. É preciso aplicar todos os modificadores antes de ajustar o deslocamento básico do personagem em função da armadura e da carga. Lembre-se que os bônus do mesmo tipo (como os bônus de melhoria) não se acumulam.

TABELA 8-3: MOVIMENTO TÁTICO

Raça	Sem Armadura ou Armadura Leve	Armadura Média ou Pesada
Humano, elfo, meio-elfo, meio-orc	9 m (6 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Anão	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Halfling, gnomo	6 m (4 quadrados)	4,5 m (3 quadrados)



CAPÍTULO 8: COMBATE



Calculando Distâncias

Diagonais: Quando estiver calculando a distância que será percorrida, conte o primeiro quadrado diagonal como 1 quadrado (1,5 m), o segundo como 2 quadrados (3 m), o terceiro como 1 quadrado, o quarto como 2 e assim por diante (se ajudar, você pode considerar que um movimento diagonal equivale a percorrer 1,5 quadrado).

Um personagem não é capaz de se mover nas diagonais de uma esquina (mesmo com um passo de ajuste), mas conseguiria se deslocar nas diagonais de uma criatura, mesmo que seja um adversário. Também é possível superar as diagonais adjacentes a obstáculos intransitáveis, como um fosso, por exemplo.

Criatura Mais Próxima: Quando houver um empate sobre qual é o quadrado ou criatura mais próxima (caso isso seja realmente importante), determine aleatoriamente qual será considerada a mais próxima (jogando um dado, por



Atravessando um Quadrado

Aliado: O personagem pode se mover através de um espaço ocupado por outro aliado, a menos que esteja usando a manobra Investida. Quando atravessa um espaço ocupado por um aliado, este personagem não lhe fornece qualquer cobertura.

Oponente: É impossível atravessar um espaço ocupado por um adversário, a menos que ele esteja indefeso (morto, inconsciente, paralisado, amarrado ou em condição similar). Um personagem é capaz de atravessar um quadrado ocupado por um oponente indefeso sem nenhuma penalidade (o Mestre pode determinar que certas criaturas, como um dragão Enorme, ainda representam um obstáculo mesmo quando estão indefesos. Neste caso, cada quadrado de 1,5 m que o personagem atravessar será considerado como 2 quadrados ou 3 m).

Terminando o Movimento: É impossível terminar sua movimentação num espaço ocupado por outra criatura, a menos que ela esteja indefesa.

Atropelar: Um personagem pode tentar superar o espaço ocupado por um adversário durante o seu movimento ou como parte de uma Investida (veja Atropelar).

Acrobacia: Um personagem treinado em Acrobacia pode tentar superar o espaço ocupado por um adversário (veja a perícia Acrobacia).

Criaturas Muito Pequenas: Uma criatura Minúscula, Diminuta ou Miúda consegue atravessar ou terminar seu movimento em espaços ocupados por outros personagens. Elas provocam ataques de oportunidade quando fazem isso.

Espaço Ocupado por uma Criatura Três Categorias Maior: Qualquer criatura é capaz de atravessar um espaço ocupado por uma criatura pertencente a três categorias de tamanho superior à sua. Por exemplo, um gnomo (Pequeno) pode correr entre as pernas de um gigante das nuvens (Enorme).

Uma criatura muito grande consegue atravessar os espaços ocupados por criaturas pertencentes a três categorias de tamanho inferior à sua. Por exemplo, um gigante das nuvens conseguiria saltar um gnomo.

Exceções: Algumas criaturas não obedecem às regras mencionadas acima. Por exemplo, um cubo gelatinoso preenche todos os espaços que ocupa até uma altura de 4,5 m. Uma criatura não pode atravessar um espaço ocupado por esse monstro, mesmo usando Acrobacia ou qualquer habilidade especial similar.

Terrenos e Obstáculos

Todas as regras apresentadas até aqui assumem que o personagem está se movendo em uma área livre de obstáculos ou acidentes geográficos. Entretanto, nas masmorras e regiões selvagens, nem sempre isso acontece.

Terreno Acidentado: Esse tipo de terreno (repleto de entulho, piso desnívelado, vegetação rasteira, etc.) dificulta o movimento. Cada quadrado de movimento obstruído é considerado 2 quadrados de movimento (as diagonais deste tipo de terreno sempre contam como 3 quadrados). É impossível correr ou realizar uma Investida sobre um terreno acidentado.

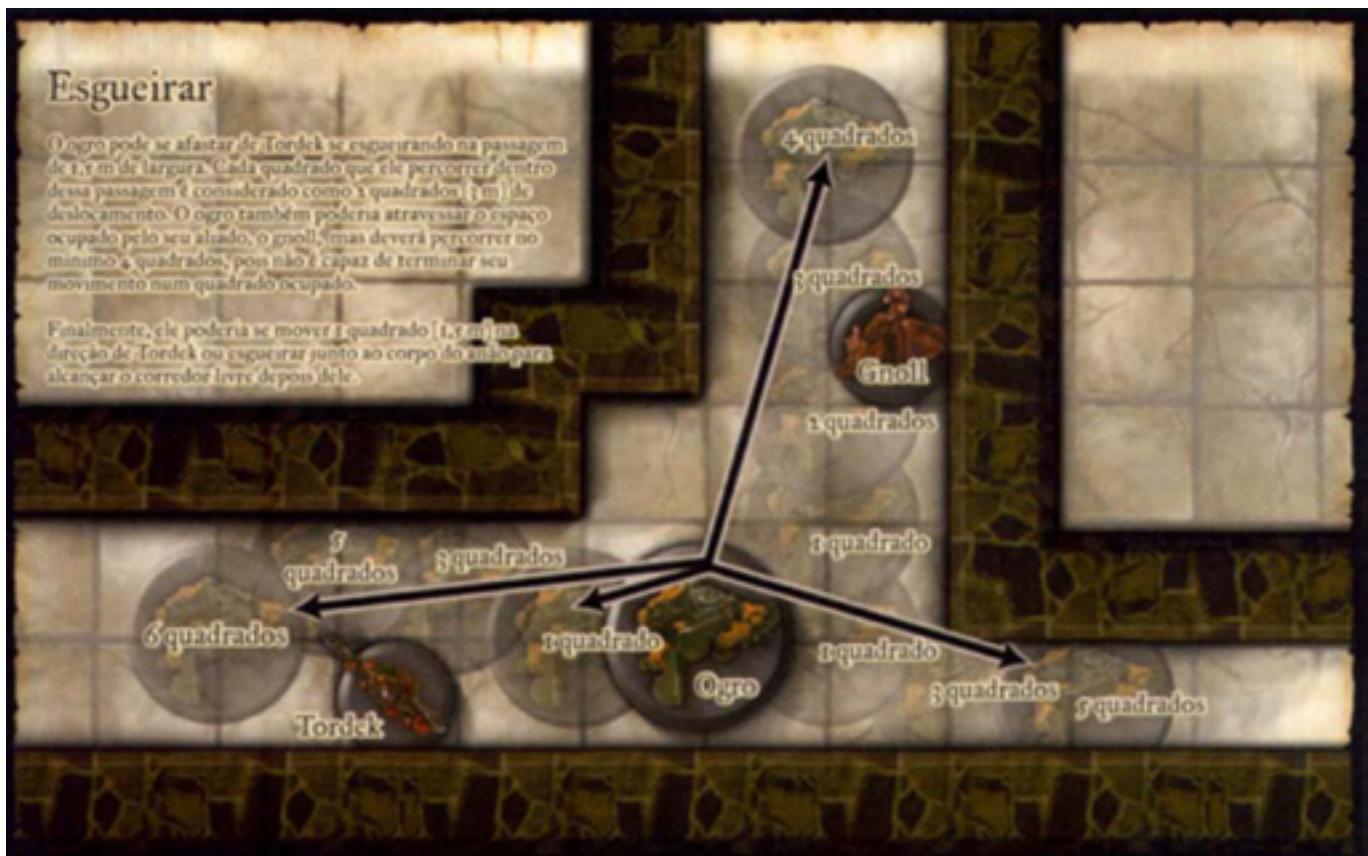
Se o personagem estiver ocupando quadrados com diferentes tipos de terreno, ele será obrigado a se deslocar como se estivesse no terreno mais difícil (isso é especialmente importante para as criaturas que ocupam mais de um quadrado, como os gigantes).

As criaturas voadoras ou incorpóreas não são obstruídas pelo terreno acidentado.

Obstáculos: Semelhante ao terreno acidentado, os obstáculos – muretas, precipícios ou matagal – dificultam a movimentação, mas não a bloqueiam completamente. Cada obstáculo ultrapassado entre dois quadrados é considerado como 2 quadrados adicionais de movimento. O personagem deve ser capaz de superar o obstáculo (que exige 2 quadrados) e o quadrado posterior (mais 1 quadrado). Caso o deslocamento disponível ao personagem não seja suficiente para cruzar a barreira e ocupar o espaço além dela, será impossível atravessá-la. Certos obstáculos podem exigir testes (de Escalar ou Saltar, por exemplo) para serem superados.

Por outro lado, certos obstáculos, como paredes (do chão até o teto), bloqueiam totalmente a movimentação. Um personagem não conseguirá atravessar estes obstáculos.





As criaturas voadoras ou incorpóreas podem evitar a maioria dos obstáculos, mas uma parede do chão ao teto ainda impediria a passagem de uma criatura voadora.

Esgueirando: Em algumas situações, será preciso se esgueirar através de um espaço que não é amplo o suficiente para que o personagem caminhe (isso é especialmente importante para criaturas que ocupam mais de um quadrado, como os gigantes). É possível se esgueirar através de um espaço duas vezes menor que o espaço ocupado pelo personagem. Por exemplo, um ogro (que ocupa 3 m de espaço) seria capaz de se esgueirar através de um espaço de 1,5 m (1 quadrado) de largura. Cada quadrado atravessado pelo personagem que está se esgueirando é considerado como 2; enquanto estiver nessa condição, ele sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e na CA.

Quando uma criatura Grande (que ocuparia 4 quadrados) se esgueira por um espaço de 1 quadrado, a miniatura da criatura ocupará 2 quadrados, centralizada na linha entre eles. Para as criaturas maiores, posicione a criatura na área em que ela estiver se esgueirando.

Uma criatura pode se esgueirar através de um espaço ocupado por um inimigo, mas não pode terminar seu movimento no interior desse quadrado.

Para que o personagem atravesse espaços mais estreitos que a metade do espaço que ocupa normalmente, é necessário utilizar a perícia Arte da Fuga. É impossível atacar enquanto se utiliza esta perícia para superar espaços muito estreitos. Além disso, o personagem sofre -4 na CA e perde seu bônus de Destreza na CA (se houver).

Regras Especiais para Movimento

Estas regras abrangem situações especiais de movimentação.

Terminando a Movimentação num Espaço Ilegal Acidentalmente: Algumas vezes, o personagem termina seu deslocamento em um espaço proibido quando executa uma ação de movimento regular. Por exemplo, um personagem provoca um ataque de oportunidade de um monge enquanto tenta atravessar um espaço ocupado por um aliado e fica atordoado. Ele não poderá ficar no espaço de seu aliado. Nesse caso, o personagem ocupará o último espaço permitido que usou em seu deslocamento antes de alcançar a posição ilegal, ou o quadrado mais próximo, se não for possível retornar.

Movimentação Obstruída: Quando seu movimento estiver obstruído por qualquer motivo, quase sempre sua movimentação exigirá o dobro do deslocamento. Por exemplo, cada quadrado de um terreno acidentado é considerado como 2 quadrados, assim como cada diagonal nesse mesmo tipo de terreno é considerado como 3 quadrados (idêntico a duas diagonais normais).

Caso seu movimento seja duplamente obstruído (ou seja, o custo seja duplicado por duas situações diferentes), então cada espaço será considerado como 4 quadrados (ou 6 nas diagonais); se este custo for duplicado três vezes, então cada espaço exigirá 8 quadrados de deslocamento (12 nas diagonais), e assim por

diante. Esta é uma exceção à regra em que dois multiplicadores são considerados um multiplicador +1.

Movimento Mínimo: Independente das penalidades impostas ao movimento de um personagem, ele sempre poderá usar uma ação de rodada completa para se mover 1,5 m em qualquer direção, mesmo diagonalmente (mas não é possível usar esta regra para atravessar um terreno intransitável ou quando a movimentação do personagem estiver proibida, como para criaturas paralisadas, por exemplo). Esta movimentação provoca ataques de oportunidade normalmente (independente da distância percorrida, esse não é um passo de ajuste de 1,5 m).

CRÍATURAS MAIORES E MENORES

As criaturas com tamanho inferior a Pequeno e superior a Médio têm regras especiais relativas ao seu posicionamento em combate. Esta seção abrange as regras básicas e o *LIVRO DO MESTRE* contém mais informações sobre as regras para criaturas excepcionalmente grandes ou pequenas. As ilustrações, nas páginas seguintes, apresentam criaturas pertencentes a diferentes categorias de tamanho.

Criaturas Minúsculas, Diminutas e Miúdas: As criaturas pertencentes a estas categorias de tamanho ocupam menos de 1 quadrado. Isso significa que mais de uma destas criaturas é capaz de ocupar o mesmo espaço. Por exemplo, uma criatura Miúda (como um gato) ocupa um espaço de 0,75 m, portanto quatro deles conseguiram permanecer em um único quadrado de 1,5 m. Da mesma forma, 24 criaturas Diminutas ou 100 criaturas Minúsculas podem ocupar o mesmo espaço simultaneamente.

Geralmente, as criaturas que ocupam menos de 1 quadrado de espaço tem um alcance natural efetivo de 0 m, o que significa que elas não alcançam os quadrados adjacentes. Para atacar em combate corporal, elas devem entrar na área ocupada pelo adversário, provocando ataques de oportunidade. Um personagem é capaz de lutar dentro da área que ele ocupa, logo seria capaz de atacar essas criaturas normalmente. Já que elas não possuem um alcance natural, não ameaçam qualquer área em torno de si. Um personagem pode atravessar os quadrados adjacentes sem provocar ataques de oportunidade. Essas criaturas também não podem flanquear seus inimigos.

Criaturas Enormes, Imensas e Colossais: As criaturas muito maiores que Médio ocupam mais espaço. Por exemplo: Um ogro (Grande) ocupa um espaço de 3 m por 3 m (2 quadrados de lado, 4 quadrados no total).

As criaturas que ocupam mais de 1 quadrado costumam ter um alcance natural de 3 m ou superior. Isso significa que elas podem alcançar seus adversários mesmo que não estejam adjacentes a eles. Por exemplo, um ogro consegue atacar vitimas a 3 m (2 quadrados) de distância, em qualquer direção, mesmo diagonalmente (esta é uma exceção à regra que considera 2 quadrados na diagonal como 4,5 m).

Diferente de uma arma de haste, uma criatura com um alcance natural superior ao normal (mais de 1,5 m) ainda é capaz de atingir os inimigos adjacentes.

CAPÍTULO 8: COMBATE

As criaturas com alcance natural elevado geralmente conseguem desferir ataques de oportunidade contra um adversário em aproximação, pois ele entrará em sua área ameaçada antes que consiga atacá-la (exceto quando utiliza um passo de ajuste para se aproximar).

Quando as criaturas Grandes ou maiores usam armas de haste, elas são capazes de golpear adversários com o dobro de seu alcance natural, mas não podem atacar os inimigos que se encontram dentro do seu alcance natural. Por exemplo, um ogro com uma lança longa seria capaz de atacar os inimigos a 4,5 m ou 6 m, mas não as criaturas que estiverem a 1,5 m ou 3 m.

TABELA 8-4: TAMANHO E ESCALA DE CRIATURAS

Tamanho da Criatura	Exemplo de Criatura	Alcance Espaço ¹	Alcance Natural ¹
Minúsculo	Mosca	15 cm	0
Diminuto	Sapo	30 cm	0
Miúdo	Gato	75 cm	0
Pequeno	Halfling	1,5 m	1,5 m
Médio	Humano	1,5 m	1,5 m
Grande			
(alto)	Ogro	3 m	3 m
(comprido)	Cavalo	3 m	1,5 m
Enorme			
(alto)	Gigante das nuvens	4,5 m	4,5 m
(comprido)	Bulette	4,5 m	3 m
Imenso			
(alto)	Estátua animada (15 m)	6 m	6 m
(comprido)	Kraken	6 m	4,5 m
Colossal			
(alto)	Objeto animado (Colossal)	9 m ou mais	9 m
(comprido)	Dragão Vermelho Ancião	9 m ou mais	6 m

1 Estes são os valores típicos para uma criatura do tamanho indicado. Existem exceções.

MODIFICADORES DE COMBATE

Algumas vezes, será preciso engajar os adversários em combate direto, mas geralmente é possível obter vantagens procurando uma posição melhor, seja ofensiva ou defensiva. Essa seção detalha as regras que são utilizadas para os personagens que tiverem a chance de preparar um ataque ou forem emboscados em uma situação desfavorável.



CONDIÇÕES FAVORÁVEIS E DESFAVORÁVEIS

Dependendo da situação, o personagem ganhará bônus ou sofrerá penalidades em sua jogada de ataque. Geralmente, qualquer modificador de circunstância relativo ao posicionamento ou a tática do atacante será aplicado na jogada de ataque, enquanto os modificadores criados pelos defensores serão adicionados na CA. O Mestre julga quais bônus ou penalidades se aplicam, usando como a Tabela 8-5: Modificadores para Jogadas de Ataque e a Tabela 8-6: Modificadores de Classe de Armadura como sugestão.

COBERTURA

Uma das melhores defesas disponíveis é a cobertura. Usar uma árvore, um muro em ruínas, a lateral de uma carroça ou o parapeito de um castelo como cobertura pode protegê-lo de ataques, especialmente de armas de ataque à distância, e evita que os adversários o enxerguem.

Para determinar se o alvo está sob cobertura em relação aos ataques à distância, escolha uma quina do quadrado ocupado pelo atacante. Se qualquer linha que conecte esta quina com qualquer quina do quadrado do defensor atravessar um espaço ou borda capaz de bloquear a linha de efeito ou fornecer cobertura (ou atravessar o espaço ocupado por uma criatura), o defensor terá cobertura (e receberá +4 de bônus na CA).

Quando o personagem estiver executando um ataque corpo a corpo contra um adversário adjacente, o alvo receberá o bônus de cobertura se qualquer linha traçada a partir do seu quadrado até o quadrado ocupado pelo atacante atravessar uma área obstruída (incluindo muretas baixas). Para determinar a cobertura quando o personagem estiver realizando um ataque corpo a corpo contra um adversário que não está adjacente (com uma arma de haste, por exemplo), utilize as mesmas regras para ataques à distância.

Obstáculos Baixos e Cobertura: Um obstáculo baixo (como uma mureta com uma altura máxima de metade do personagem) fornece cobertura, mas apenas para as criaturas a menos de 9 m (6 quadrados). O atacante pode ignorar a cobertura se ele estiver mais próximo do obstáculo que o seu alvo.

Cobertura e Ataques de Oportunidade: Um personagem não pode executar ataques de oportunidade contra personagens que tenham cobertura em relação a ele.

Cobertura e Testes de Resistência de Reflexos: A cobertura concede +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra os ataques que se originam ou explodem (como o sopro de um dragão vermelho ou uma magia relâmpago) a partir de um ponto que forneceria cobertura relativa. Lembre-se que os efeitos de dispersão, como uma *bola de fogo*, podem alcançar os espaços além da barreira e ignorar o bônus de cobertura.

Cobertura e Testes de Esconder-se: É possível usar a cobertura para realizar um teste da perícia Esconder-se. Sem cobertura, geralmente é necessário camuflagem (veja abaixo) para realizar esses testes.

Cobertura Leve: As criaturas, mesmo os oponentes, podem fornecer cobertura contra ataques corporais, concedendo +4 de bônus na CA. Entretanto, esse tipo



de cobertura leve não fornece bônus nos testes de resistência de Reflexos e nem permite a realização de testes de Esconder-se.

Criaturas Grandes e Cobertura: As regras para determinar a cobertura relacionada a qualquer criatura que ocupe um espaço maior que 1,5 m (1 quadrado) são diferentes. As criaturas maiores podem escolher qualquer quadrado dentro do espaço que ocupam para determinar se um oponente terá ou não cobertura contra seus ataques corpo a corpo. Da mesma forma, quando um personagem estiver fazendo um ataque corpo a corpo contra uma destas criaturas, ele poderá escolher qualquer um dos quadrados que ela ocupa para determinar se existe cobertura contra ele ou não.

Cobertura Total: Caso um personagem não tenha uma linha de efeito em relação ao seu alvo (por exemplo, caso o alvo esteja totalmente atrás de uma parede), ele estará sob cobertura total em relação ao personagem. É impossível realizar ataques contra esse tipo de adversário.

Diferentes Graus de Cobertura: Em certas situações, a cobertura pode oferecer bônus maiores na CA e nos testes de resistência de Reflexos. Por exemplo, um personagem atirando através de uma fenda ou de uma seteira terá mais cobertura que qualquer personagem atrás de uma mureta ou outro obstáculo menor. Nestas ocasiões, o Mestre poderá duplicar os bônus de cobertura normais na CA e testes de resistência de Reflexos (para +8 e +4 respectivamente). Uma criatura que utilize essa cobertura maior efetivamente receberá os benefícios da habilidade evasão aprimorada contra qualquer ataque que exija um teste de resistência de Reflexos (consulte esta habilidade de classe na descrição dos ladrões). Além disso, a cobertura aprimorada concede +10 de bônus nos testes de Esconder-se.

O Mestre pode aplicar outras penalidades ou restrições aos ataques, dependendo dos detalhes da cobertura. Por exemplo, para atacar efetivamente através de uma fenda estreita, o personagem precisaria de uma arma de haste perfurante, como uma lança, ou de um arco (para disparar flechas). Um machado de guerra ou uma picareta também não poderiam ser usados através de uma seteira.

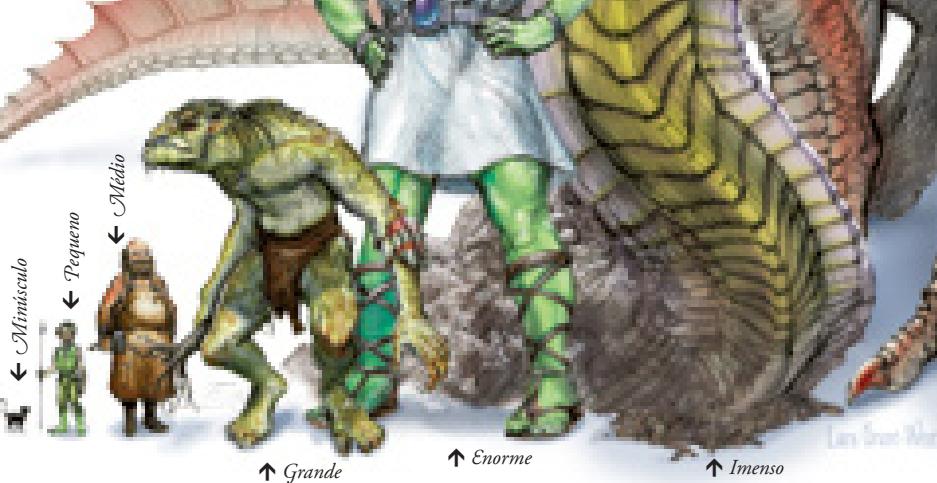
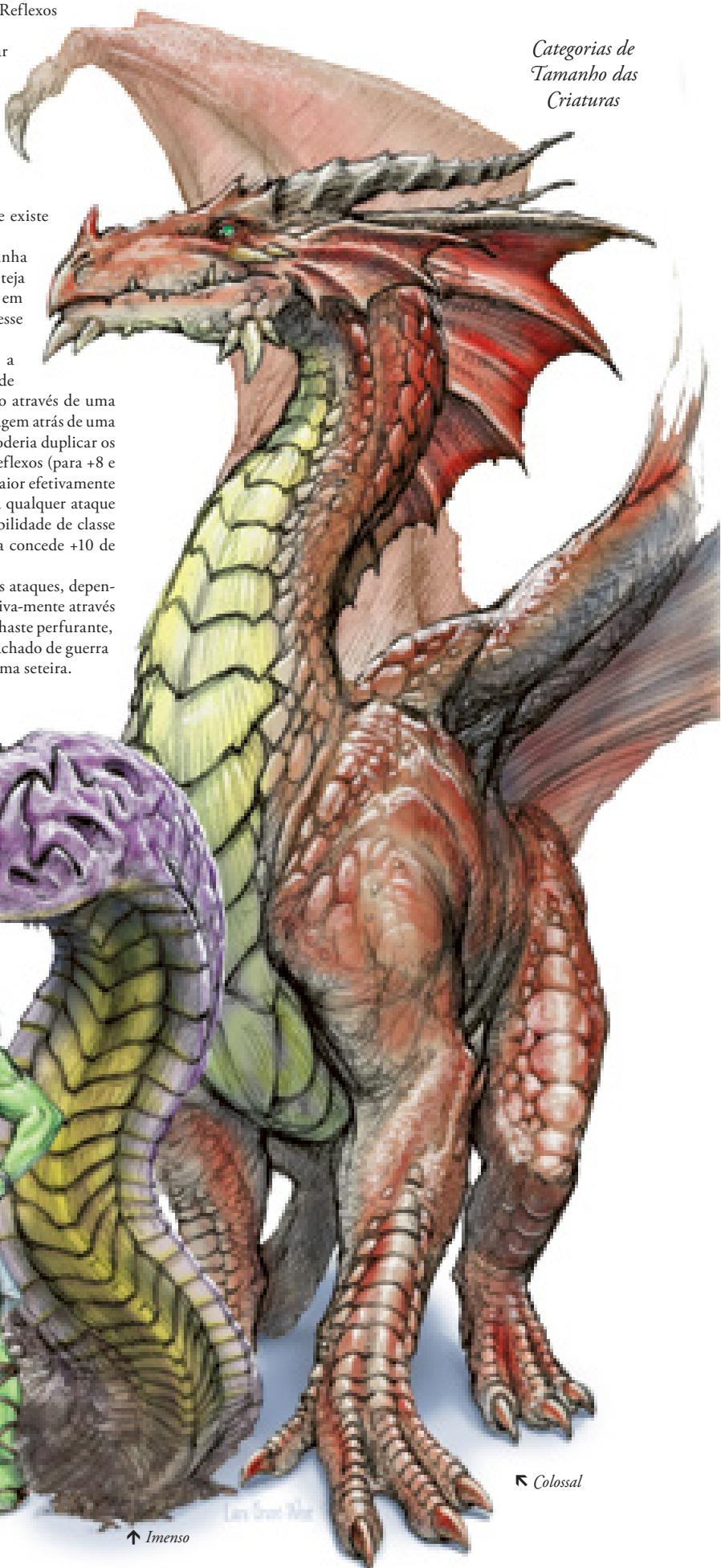
CAMUFLAGEM

Além de cobertura, outro modo de evitar ataques é impedir que os oponentes saibam a localização do personagem. A camuflagem inclui todas as situações em que não existe nada para bloquear fisicamente os golpes ou disparos, mas existe algo que interfere na precisão do atacante. A camuflagem acarreta uma chance de falha para o atacante, que não é capaz de distinguir o alvo com clareza.

Em geral, a camuflagem é fornecida por neblina, fumaça, penumbra, escuridão, vegetação alta, folhagem ou efeitos mágicos que dificultam a localização exata do alvo.

Para determinar quando o alvo está sob camuflagem em relação aos ataques à distância, escolha uma quina do quadrado ocupado pelo atacante. Se qualquer linha que conecte esta

Categorias de Tamanho das Criaturas



CAPÍTULO 8: COMBATE

TABELA 8-5: MODIFICADORES PARA JOGADAS DE ATAQUE

Atacante está...	Corpo a Corpo	À Distância
Ofuscado	-1	-1
Enredado	-21	-21
Flanqueando o defensor	42	-
Invisível	+22	+22
Em posição mais alta	+1	40
Caldo	-4	-3
Abalado/Amedrontado	-2	-2
Esgueirando	-4	-4

1 Um personagem enredado sofre -4 de penalidade na Destreza. Isso pode afetar suas jogadas de ataque.

2 O defensor perde seu bônus de Destreza na CA. Este bônus não se aplica caso o alvo esteja cego.

3 A maioria das armas de ataque a distância não pode ser utilizada quando se está deitado no chão, mas é possível usar bestas ou shurikens nessa posição sem nenhuma penalidade.

quina com qualquer quina do quadrado do defensor atravessar um espaço ou borda capaz de bloquear a linha de efeito ou fornecer camuflagem, o alvo estará camuflado.

Quando o personagem estiver executando um ataque corpo a corpo contra um adversário adjacente, o alvo receberá o benefício da camuflagem se todo o seu quadrado estiver em uma área ou efeito que conceda camuflagem (como uma nuvem de fumaça). Para determinar a camuflagem quando o personagem estiver realizando um ataque corpo a corpo contra um adversário que não está adjacente (com uma arma de haste, por exemplo), utilize as mesmas regras para ataques à distância.

Além disso, alguns efeitos mágicos (como as magias nublar e deslocamento) concedem camuflagem contra todos os ataques, independentemente de quaisquer condições de camuflagem existentes.

Camuflagem e Chance de Falha: As vítimas de ataques bem-sucedidos que estiverem camufladas têm 20% de chance de ignorar o ataque em função da camuflagem. Se o atacante superar a CA do alvo, o defensor deve realizar uma jogada de chance percentual para verificar se foi atingido (para acelerar o jogo, realize as suas jogadas simultaneamente). Várias condições de camuflagem (como um alvo no interior de uma nuvem de fumaça e sob o efeito da magia nublar, por exemplo) não se acumulam.

Camuflagem e Testes de Esconder-se: É possível usar a camuflagem para realizar testes da perícia Esconder-se. Sem camuflagem, é preciso usar uma cobertura para realizar esses testes.

Camuflagem Total: Caso um personagem não tenha uma linha de efeito em relação ao seu alvo (por exemplo, caso o alvo esteja imerso na escuridão, invisível ou o atacante esteja cego), ele terá camuflagem total contra o alvo. É impossível

TABELA 8-6: MODIFICADORES DE CLASSE DE ARMADURA

Defensor está...	Corpo a Corpo	À Distância
Sob Cobertura	+4	+4
Cego	-2 ¹	-2 ¹
Sob Camuflagem/Invisível	Veja Camuflagem	
Encurralado	-2 ¹	-2 ¹
Enredado	+0 ²	+0 ²
Surpreso (se equilibrando ou escalando, na rodada surpresa)	+0 ¹	+0 ¹
Agarrando (sem que o atacante também esteja)	+0 ¹	+0 ^{1,3}
Indefeso	-4 ⁴	+0 ⁴
Ajoelhado/Sentado	-2	+2
Imobilizado	-4 ⁴	+0 ⁴
Caído	-4	+4
Esgueirando	-4	-4
Atordoado	-2 ¹	-2 ¹

1 Um personagem enredado sofre -4 de penalidade na Destreza. Isso pode afetar suas jogadas de ataque.

2 O defensor perde seu bônus de Destreza na CA. Este bônus não se aplica caso o alvo esteja cego.

3 A maioria das armas de ataque a distância não pode ser utilizada quando se está deitado no chão, mas é possível usar bestas ou shurikens nessa posição sem nenhuma penalidade.

desferir ataques contra esses defensores, a menos que o personagem seja capaz de determinar o quadrado ocupado pela criatura. Se o personagem atacar o quadrado ocupado por um personagem totalmente camuflado, ele terá 50% de chance de falha (em vez dos 20% padrão).

É impossível realizar ataques de oportunidade contra defensores sob camuflagem total, mesmo que o personagem descubra o quadrado ocupado pelo inimigo.

Ignorando Camuflagem: A camuflagem nem sempre é eficaz. Por exemplo, uma área de penumbra não fornecerá nenhuma camuflagem contra oponentes que tenham visão no escuro. Lembre-se que, sob uma condição de iluminação precária, os personagens com visão na penumbra conseguem enxergar claramente até uma distância muito maior que outras criaturas. Uma tocha, por exemplo, permite que um elfo enxergue claramente num raio de 12 m em todas as direções, enquanto um humano só enxergaria com clareza os primeiros 6 m sob a mesma fonte de luz (neblina, fumaça, folhagem densa e outras obstruções visuais funcionam normalmente contra os todos os personagens).

Embora a invisibilidade conceda camuflagem total, os adversários que tenham visto o personagem ficar invisível ainda conseguirão realizar testes de Observar para determinar sua localização aproximada. Um personagem invisível recebe +20





de bônus nos seus testes de Esconder-se caso esteja se movendo ou +40 quando estiver parado (mesmo que os adversários não consigam vê-lo, podem descobrir onde o personagem está usando outros indícios, como sons e pegadas).

Diferentes Graus de Camuflagem: Assim como para a cobertura, em algumas situações podem existir graus de camuflagem maiores. Entretanto, o Mestre pode determinar que certas situações oferecem mais ou menos camuflagem, modificando a chance de falha adequadamente. Por exemplo, uma neblina leve concederia apenas 10% de chance de falha, enquanto uma escuridão quase completa ofereceria 40% de chance de falha (e +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se).

FLANQUEAR

Quando estiver realizando um ataque corpo a corpo contra uma criatura, o personagem recebe +2 de bônus de flanquear se ela estiver sendo ameaçada pela borda ou quina oposta por um personagem ou criatura aliada.

Quando estiver em dúvida sobre quando dois personagens aliados estão ou não flanqueando uma mesma criatura, trace uma linha imaginária entre os dois centros dos quadrados ocupados pelos aliados. Caso esta linha atravessasse as bordas opostas do espaço ocupado pelo adversário (incluindo as quinas destas bordas), ele estará flanqueado.

Exceção: Caso o atacante flanqueando ocupe mais de 1 quadrado, ele recebe o bônus de flanquear se qualquer espaço que ocupar se encaixar nesta regra.

Apenas uma criatura ou personagem que realmente seja uma ameaça para o defensor concederá um bônus de flanquear ao atacante (as criaturas inconscientes não estão flanqueando um inimigo, por exemplo).

As criaturas com alcance de 0 m não podem flanquear seus adversários.

DEFENSORES INDEFESOS

Um inimigo indefeso é uma criatura amarrada, immobilizada, adormecida, paralisada, inconsciente ou a mercê dos inimigos por outro motivo.

Ataque Regular: Um personagem indefeso sofre -4 de penalidade na CA contra ataques corpo a corpo, mas nenhuma penalidade na CA contra ataques à distância. Naturalmente, um alvo indefeso não pode utilizar qualquer bônus de Destreza na CA. Na verdade, considera-se que ele possui Destreza 0, que acarreta -5 de penalidade na CA (pior ainda, um ladrão é capaz de desferir ataques furtivos contra ele).

Golpe de Misericórdia: Usando uma ação de rodada completa, um personagem é capaz de usar uma arma branca para desferir um golpe de misericórdia contra um oponente indefeso. Também é possível utilizar um arco ou uma besta, desde que o personagem esteja adjacente ao seu alvo. Quando executa um golpe de misericórdia, o personagem atinge o alvo automaticamente e obtém um sucesso decisivo. Se o defensor sobreviver ao dano, ele ainda precisará obter sucesso em um

teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá. Um ladrão também recebe seu dano adicional do ataque furtivo em um golpe de misericórdia contra oponentes indefesos.

Essa manobra provoca ataques de oportunidade dos inimigos que estiverem ameaçando o personagem, pois envolve concentração e ação metódica.

É impossível executar um golpe de misericórdia contra uma criatura imune a sucessos decisivos, como um golem. É possível realizar essa manobra contra uma criatura camuflada, mas ela exige 2 ações de rodada completa consecutivas (uma para “encontrar” a criatura dentro do quadrado ocupado e outra para desferir o golpe de misericórdia).



CAPÍTULO 8: COMBATE

ATAQUES ESPECIAIS

Esta seção explica as manobras especiais Agarrar, arremessar um projétil de área (como um frasco de ácido ou água benta), atacar objetos (como destruir uma arca trancada no meio), expulsar ou fascinar mortos-vivos (para clérigos e paladinos) e diversos outros ataques especiais.

PRESTAR AUXÍLIO

Em um combate corpo a corpo, um personagem conseguiria ajudar um amigo a atacar ou se defender distraindo o adversário. Se ele estiver em posição de atacar um oponente que está em combate corporal com um aliado, será possível auxiliá-lo usando uma ação padrão. Realize uma jogada de ataque contra CA 10. Se o personagem obtiver sucesso, o aliado recebe +2 de bônus de circunstância para atacar aquele oponente ou +2 de bônus de circunstância na CA contra o próximo ataque (a escolha do auxiliar), desde que o ataque aconteça antes do início do seu próximo turno. Diversos personagens podem ajudar um mesmo aliado e os bônus similares se acumulam.

Também é possível utilizar essa ação para ajudar um aliado de outra maneira, como quando ele estiver sob efeito de uma magia hipnotizar, sono ou durante um teste de perícia.

ENCONTRÃO

Um personagem pode executar um Encontrão usando uma ação padrão (um ataque) ou como parte de uma Investida (veja Investida, a seguir). Quando utiliza essa manobra, o personagem tenta empurrar um adversário para trás em vez de atacá-lo. O encontrão afetará somente os oponentes que sejam de uma categoria de tamanho superior, da categoria de tamanho do atacante ou menores.

Iniciar Encontrão: Primeiro, o atacante terá que entrar no espaço ocupado pelo defensor. Este deslocamento provoca ataques de oportunidade de cada oponente que ameaçar a área que o personagem atravessar, provavelmente incluindo o próprio defensor (caso tenha o talento Encontrão Aprimorado, o atacante não provoca ataque de oportunidade do defensor nessa manobra). Qualquer ataque de oportunidade realizado contra o atacante por outras criaturas, exceto o defensor, terá 25% de chance de atingir acidentalmente o defensor em vez do atacante; da mesma forma, qualquer ataque de oportunidade realizado contra o defensor por outro personagem, exceto o atacante, terá 25% de chance de acertar acidentalmente o atacante no lugar do defensor (quando alguém desferir um ataque de oportunidade, primeiro realizará a jogada de ataque normalmente e depois jogará 1d6 para determinar quem foi atingido).

Depois, o atacante e o defensor realizam um teste resistido de Força. Cada um deles recebe +4 de bônus para cada categoria de tamanho superior a Médio ou -4 de penalidade para cada categoria inferior a Médio. O atacante recebe +2 de bônus se estiver usando o Encontrão como parte de uma Investida. O defensor recebe +4 de bônus se tiver mais de duas pernas ou for excepcionalmente estável (como um anão).

Resultados do Encontrão: Se o atacante vencer o teste resistido, ele empurrará o defensor 1,5 metro para trás com o impacto. Se quiser se deslocar junto com o alvo, poderá empurrá-lo 1,5 m adicional para cada 5 pontos de diferença entre os testes de Força. Contudo, o atacante não pode exceder o seu limite de deslocamento normal.

Observação: O defensor provoca ataques de oportunidade normalmente conforme é deslocado, assim como o atacante, caso esteja se movendo junto com o defensor. Entretanto, eles não provocam ataques de oportunidade um do outro devido à manobra.

Se o defensor vencer o teste resistido de Força, o atacante se desloca 1,5 metro para trás, voltando para o local onde estava quando iniciou a manobra, antes de entrar no espaço ocupado pelo defensor. Se esse espaço estiver ocupado, o atacante ficará caído naquele quadrado.

INVESTIDA

Realizar um ataque de Investida exige uma ação de rodada completa especial, que permite ao atacante percorrer o dobro do seu deslocamento e atacar durante a mesma ação. No entanto, existem algumas restrições inflexíveis referentes ao movimento dessa manobra.

Movimento Durante uma Investida: O personagem deve se mover antes do ataque, nunca depois. Ele precisa percorrer no mínimo 3 m (2 quadrados) e será capaz de percorrer no máximo o dobro de seu deslocamento básico, sempre em linha reta contra o oponente. O caminho entre o atacante e o defensor precisa estar livre de qualquer obstrução (como terreno acidentado ou obstáculos).

Caminho livre: Primeiramente, o personagem deve se deslocar até o espaço mais próximo possível para atacar o oponente (se este espaço estiver ocupado, será impossível realizar a Investida naquela direção). Em segundo lugar, se qualquer linha traçada a partir do quadrado inicial até o quadrado do oponente atravessar um espaço que bloquearia ou atrapalharia o movimento (como paredes ou terreno acidentado, respectivamente) ou que contenha uma criatura (mesmo que seja

TABELA 8-7: ATAQUES ESPECIAIS

Ataque Especial	Resumo
Prestar Auxílio	Concede 4-2 de bônus nos ataques ou CA de um aliado
Encontrão	Empurra um oponente para trás (1,5 m ou mais)
Investida	Percorre o dobro do deslocamento e +2 de bônus no ataque
Desarme	Retira a arma das mãos de um adversário
Fintar	Anula o bônus de Destreza na CA do oponente
Agarrar	Prende um adversário
Atropelar	Supera um oponente durante o deslocamento
Separar	Golpeia a arma ou escudo de um oponente
Usar Projétil de Área	Arremessa um frasco com líquido perigoso contra um alvo
Imobilização	Derruba ou prende uma criatura
Expulsar/Fascinar	Canaliza energia positiva (ou negativa) para afastar (ou fascinar) os mortos-vivos
Mortos-Vivos	
Combater com Duas Armas	Lutar com uma arma em cada mão

um aliado) será impossível executar uma Investida naquela direção (as criaturas indefesas não atrapalham essa manobra).

Caso o personagem não tenha uma linha de visão contra o oponente no início do seu turno, ele não poderá executar a Investida.

Um personagem não pode realizar um passo de ajuste de 1,5 m na mesma rodada em que utilizou a Investida.

Se o personagem for capaz de realizar apenas uma ação padrão ou uma ação de movimento por rodada, ele ainda poderá usar a Investida, mas percorrerá somente o seu deslocamento básico (em vez do dobro, usado normalmente). Não é possível usar esta opção, a menos que o personagem esteja restrito a somente uma ação por turno (padrão ou de movimento, como durante a rodada surpresa).

Atacando em Investida: Depois do movimento, o personagem pode realizar um único ataque. Usando o impulso da Investida a seu favor, ele recebe +2 de bônus em sua jogada de ataque. Como um ataque de Investida requer um pouco de imprudência, ele também sofre -2 de penalidade na CA até o início do seu próximo turno.

Um personagem em Investida recebe +2 de bônus nos testes resistidos de Força durante as manobras Encontrão ou Atropelar (consulte a descrição destas manobras).

Mesmo que o personagem seja capaz de executar ataques adicionais em função de um bônus base de ataque elevado ou por usar mais de uma arma, ele só poderá desferir um único ataque durante essa manobra.

Lanças e Investida: Uma lança causa o dobro de dano quando é utilizada numa Investida por um personagem montado.

Armas Preparadas Contra Investida: As lanças, tridentes e certas armas perfurantes causam o dobro de dano quando são preparadas e usadas contra um personagem em Investida (veja a Tabela 7-5: Armas e Preparar).

DESARME

Usando um ataque corpo a corpo, um personagem é capaz de tentar desarmar um adversário. Quando utiliza uma arma na manobra, ele retira a arma das mãos da vítima, jogando-a no chão. Quando desarma alguém com as mãos nuas, o personagem pode segurar a arma do oponente nas mãos.

Se a manobra envolver uma arma branca, siga as instruções a seguir. Caso o objeto não seja uma arma branca (como um arco ou uma varinha), o defensor ainda poderá realizar os testes resistidos de ataque, mas sofrerá penalidades e não poderá tentar desarmar o atacante se a tentativa fracassar.

1ª Etapa: Ataque de Oportunidade. O personagem provoca um ataque de oportunidade do defensor que está tentando desarmar (exceto se tiver o talento Desarme Aprimorado). Se o ataque de oportunidade do defensor causar dano, a tentativa de Desarme fracassa.

2ª Etapa: Teste Resistido. O personagem e o defensor realizam um teste resistido de ataque com suas respectivas armas. Caso qualquer um esteja empunhando uma arma de duas mãos, receberá +4 de bônus no teste resistido; se estiver usando armas leves, sofrerá -4 de penalidade (os ataques desarmados são considerados armas leves, portanto um atacante sempre sofre essa penalidade quando tenta desarmar um oponente com as mios nuas). Se os personagens tiverem categorias de tamanhos diferentes, o combatente maior recebe +4 de bônus a cada categoria de tamanho de diferença.

3ª Etapa: Consequências. Se o atacante vencer o teste resistido, o defensor será desarmado. Se tentar essa manobra enquanto estiver desarmado, o atacante segura a arma da vítima nas mios. Se estiver armado, a arma do oponente cairá no chão, no mesmo espaço ocupado pelo defensor.

Se o defensor vencer o teste resistido, ele poderá reagir automaticamente, tentando desarmar o atacante usando outro teste resistido de ataque. Esta reação

não provocará ataques de oportunidade e, se fracassar, não permite uma nova reação do atacante original.

Observação: É impossível desarmar alguém usando uma manopla com cravos. Quando estiver empunhando uma arma presa numa manopla de segurança, o defensor recebe +10 de bônus para resistir a qualquer tentativa de Desarme.

Apanhando Itens

É possível usar uma ação de Desarme para apanhar um item que a vítima esteja vestindo ou usando (como um colar ou um par de óculos). Caso o personagem queira segurar o item no final do processo, ele precisará executar essa manobra desarmado. Se o item não estiver preso firmemente (como uma capa larga ou um broche afixado na frente de uma túnica), o atacante recebe +4 de bônus. Diferente das tentativas normais de Desarme, um fracasso não permite reação nenhuma do defensor (ele não recebe uma tentativa automática de desarme contra o personagem). Em todos os demais aspectos, essa variação é idêntica ao Desarme normal, descrito acima.

É impossível apanhar um item que esteja bem preso, como um anel ou bracelete, a menos que o personagem tenha agarrado o usuário (veja Agarrar). Mesmo assim, o defensor ainda recebe +4 na sua jogada para evitar essa tentativa.

FINTAR

Usando uma ação padrão, o personagem pode tentar confundir o oponente durante um combate corpo a corpo, para que ele não consiga se esquivar com eficácia do próximo ataque. Para fintar, realize um teste resistido entre a perícia Blefar do atacante e a perícia Sentir Motivação da vítima. O defensor adiciona seu bônus base de ataque no teste de Sentir Motivação. Se o resultado do teste de Blefar superar o teste de Sentir Motivação do alvo, o próximo ataque do personagem contra esse alvo não permitirá que ele considere seu bônus de Destreza na CA (se houver). Este ataque deve ser realizado antes ou durante o turno subseqüente do atacante.

A manobra é difícil de executar contra uma criatura não humanóide, pois é necessário distinguir uma linguagem corporal estranha – nesse caso, o atacante sofre -4 de penalidade no teste resistido. Fintar uma criatura de Inteligência animal (1 ou 2) impõe -8 de penalidade. É impossível usar a manobra contra criaturas sem inteligência.

Fintar em combate não provoca ataques de oportunidade.

Fintar como Ação de Movimento: Caso adquira o talento Fintar Aprimorado, o personagem será capaz de Fintar usando uma ação de movimento em vez de uma ação padrão.

AGARRAR

A manobra Agarrar representa um combate corporal muito próximo. É um truque difícil de executar, mas algumas vezes é preciso apenas prender seus adversários, não matá-los. Outras vezes, não há escolha. No caso dos monstros, essa manobra pode equivaler a prendê-lo com a mandíbula (a tática favorita do verme púrpura) ou segurá-lo debaixo do corpo para fazê-lo em pedaços (a tática do leão atroz).

Testes de Agarrar

Durante a manobra Agarrar, será preciso realizar testes resistidos e sucessivos de agarra contra o oponente. Um teste de agarra é similar a uma jogada de ataque corpo a corpo. O modificador no teste de agarra é:



Bônus Base de Ataque + modificador de Força + modificador especial de tamanho

Modificador Especial de Tamanho: O modificador especial de tamanho para um teste de agarra é: Colossal +16, Imenso +12, Enorme +8, Grande +4, Médio +0, Pequeno -4, Miúdo -8, Mínimo -12, Minúsculo -16. Use esses valores no lugar do modificador de tamanho utilizado nas jogadas de ataque regulares.

Iniciando a Manobra Agarrar

Para iniciar uma manobra Agarrar, primeiro a criatura precisa segurar e prender seu adversário. Para segurar o alvo, o atacante deve obter sucesso em uma jogada de ataque corpo a corpo. Caso o personagem possa realizar ataques múltiplos por rodada, será capaz de tentar iniciar essa manobra diversas vezes (usando um bônus de ataque menor a cada tentativa).

1ª Etapa: Ataque de Oportunidade.

O personagem provoca um ataque de oportunidade do adversário que tentará agarrar. Se o ataque de oportunidade causar dano, a manobra fracassa (alguns monstros não provocam ataques de oportunidade quando tentam iniciar um ataque desse tipo, assim como os personagens que adquirem o talento Agarrar Aprimorado). Se o ataque de oportunidade fracassar ou não causar dano, siga para a 2ª etapa.

2ª Etapa: Segurar. O personagem realiza um ataque de toque corpo a corpo para segurar o alvo. Se não superar a CA do alvo, a tentativa fracassou. Caso contrário, siga para a 3ª etapa.

3ª Etapa: Prender. Realize um teste resistido de agarrar entre o atacante e a vítima. Se o atacante obter sucesso, ele completou a manobra e poderá causar dano como se tivesse desferido um ataque desarmado contra a vítima.

Se o defensor vencer, a manobra fracassou. Se o defensor pertencer a uma categoria de tamanho duas vezes superior ao atacante, a sua tentativa de prendê-lo fracassa automaticamente.

No caso de um empate, o combatente com o maior modificador no teste de agarrar vence. Se ainda assim o empate persistir, realize uma nova jogada para determinar, resultando.

4ª Etapa: Sustentar a Manobra. Para sustentar a manobra Agarrar, o personagem precisa entrar no espaço ocupado pelo adversário (esse movimento é gratuito e não é considerado no deslocamento do atacante na rodada). Ao realizar esse movimento, o atacante provocará ataques de oportunidade normalmente, mas apenas dos inimigos que estejam ameaçando a área, não do alvo original.

Se o personagem não puder se deslocar para o espaço do adversário, será impossível sustentar a manobra e ele deve soltar o alvo imediatamente. Para agarrar novamente o mesmo alvo, retorne à 1ª etapa.

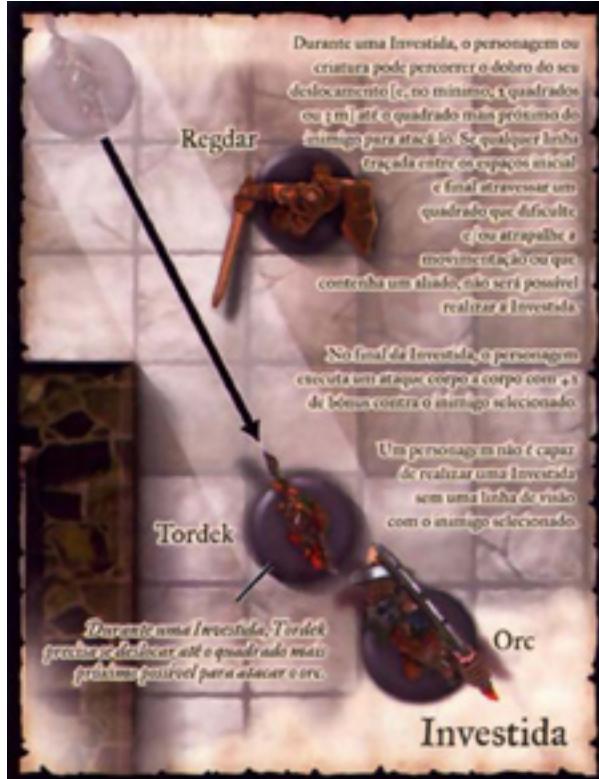
Consequências da Manobra Agarrar

Durante a manobra Agarrar, a habilidade de atacar e se defender estará limitada.

Sem Área Ameaçada: O personagem não ameaça nenhuma área enquanto estiver envolvido na manobra.

Sem Bônus de Destreza: O personagem perde seu bônus de Destreza na CA (se houver) contra os oponentes que não estejam participando da manobra (o bônus ainda é considerado contra os oponentes que estejam participando).

Sem Deslocamento: O personagem não pode se deslocar normalmente enquanto estiver preso na manobra. Entretanto, é possível realizar um teste resistido de agarrar (veja a seguir) para se deslocar enquanto estiver sustentando a manobra.



CAPÍTULO 8: COMBATE

Ações na Manobra Agarrar

Quando estiver envolvido numa manobra Agarrar (indiferente de quem a iniciou), o personagem conseguirá executar qualquer uma das ações a seguir. Algumas substituem uma ação de ataque (em vez de uma ação padrão ou de movimento). Nesse caso, se o personagem for capaz de realizar múltiplos ataques por rodada devido a um bônus base de ataque elevado, ele poderá executar uma destas ações no lugar de cada um dos seus ataques, mas com os bônus respectivamente inferiores.

Ativar Item Mágico: É possível ativar um item mágico durante essa manobra, desde que ele não exija um gatilho de magia (como um pergaminho exige, por exemplo). Não é preciso realizar um teste de agarrar para acionar o item.

Atacar o Oponente: O personagem é capaz de realizar ataques desarmados, com suas armas naturais ou armas leves num dos oponentes envolvido na manobra. Ele sofre -4 de penalidade nestas jogadas de ataque. É impossível combater com duas armas durante essa manobra, mesmo que as duas armas sejam leves.

Conjurar Magias: Um conjurador pode lançar uma magia enquanto estiver envolvido na manobra Agarrar, mesmo como atacante (veja abaixo), desde que o tempo de execução da magia não seja superior a 1 ação padrão, que ela não tenha componentes gestuais (G) e que o personagem tenha em mãos todos os componentes materiais ou focos necessários. Qualquer magia que exija ações precisas e cuidadosas, como desenhar um círculo com prata em pó para conjurar *proteção contra o mal*, é impossível de executar durante a manobra. Mesmo que seja possível lançar a magia, o personagem ainda precisa obter sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) ou perderá a magia. Não é preciso realizar um teste de agarrar para conjurar magias.

Causar Dano: Enquanto estiver na manobra, o personagem causa dano idêntico a um ataque desarmado. Realize um teste resistido de agarrar no lugar do ataque. Se vencer, o personagem causa dano por contusão normalmente, como em um ataque desarmado (1d3 para atacantes Médios ou 1d2 para personagens Pequenos, mais o modificador de Força). Se desejar causar dano letal, o personagem sofrerá -4 de penalidade no seu teste de agarrar.

Exceção: Os monges causam mais dano usando ataques desarmados e esse dano é considerado letal. Entretanto, eles podem causar dano por contusão durante essa manobra, sem sofrer uma penalidade de -4 (veja Dano Por Contusão).

Desembainhar Arma Leve: O personagem é capaz de desembainhar uma arma leve usando uma ação de movimento durante a manobra Agarrar, mas deve obter sucesso em um teste resistido de agarrar.

Escapar da Manobra: Um personagem pode escapar da manobra se obter sucesso em um teste resistido de agarrar. Essa ação substitui uma jogada de ataque. Se desejar, é possível usar a perícia Arte da Fuga no lugar do teste de agarrar, mas isso exige uma ação padrão. Se mais de um oponente estiver prendendo o personagem, o resultado do teste de agarrar deve superar os testes de cada um dos envolvidos (os adversários não são obrigados a tentar segurá-lo se não quiserem). Se o personagem escapar, ele pode terminar a ação se deslocando para qualquer espaço adjacente ao(s) seu(s) adversário(s).

Deslocar-se: Seu personagem é capaz de percorrer metade do seu deslocamento (arrastando todos os envolvidos na manobra Agarrar consigo) vencendo um teste resistido de agarrar. Isso exige uma ação padrão e o resultado do teste deve superar os testes de cada um dos envolvidos.

Observação: O personagem recebe +4 de bônus nos seus testes de agarrar para arrastar um único adversário, mas apenas se nenhuma outra criatura estiver envolvida na manobra.

Apanhar Componente de Magia: É possível apanhar um componente dentro de uma bolsa de componentes mágicos durante essa manobra, usando uma ação de rodada completa. Isso não exige um teste de agarrar.

Imobilizar Oponente: O personagem é capaz de imobilizar o oponente durante 1 rodada se obter sucesso em teste resistido de agarrar (que substitui uma jogada de ataque). Se o personagem vencer, o adversário estará imobilizado. Depois que o adversário estiver imobilizado, o personagem terá algumas opções disponíveis (veja a seguir).

Neutralizar uma Imobilização: Se o personagem estiver envolvido numa manobra Agarrar e um oponente imobilizar um aliado, ele poderá realizar um teste resistido de agarrar (que substitui uma jogada de ataque) contra este adversário; se vencer, ele libertará o aliado imobilizado. O aliado ainda estará envolvido na manobra, mas não estará mais imobilizado.

Usar Arma do Oponente: Se o adversário estiver empunhando uma arma leve, o personagem pode usá-la para golpeá-lo. Realize um teste resistido de agarrar (que substitui uma jogada de ataque) contra este adversário, se vencer, será possível realizar uma jogada de ataque com -4 de penalidade usando a arma dele (isso não exige outra ação, faz parte da manobra). O personagem não desarma o adversário quando utiliza esta opção.

Adversários Imobilizados

Depois de imobilizar seu adversário, ele estará à sua mercê. Entretanto, o personagem não tem liberdade total para agir, como se estivesse apenas envolvido na manobra. Caso obtenha sucesso em um teste resistido de agarrar, o personagem poderá causar dano (desarmado) no oponente, usar a arma dele contra ele mesmo

ou tentar arrastá-lo enquanto se desloca (conforme descrito acima). Se desejar, o personagem é capaz de impedir que um adversário imobilizado fale.

É possível utilizar uma de desarme para remover ou apanhar qualquer objeto firmemente preso ou seguro pelo adversário imobilizado, mas ainda assim ele recebe +4 de bônus no seu teste resistido de ataque (veja Desarme).

O personagem é capaz de libertar um oponente imobilizado voluntariamente, como uma ação livre. Nesse caso, ele não estará mais envolvido na manobra Agarrar e vice-versa.

É impossível desembainhar ou usar uma arma (contra o oponente imobilizado ou contra qualquer outro adversário), escapar da manobra, apanhar um componente material, imobilizar outro oponente ou neutralizar uma imobilização enquanto se mantém um alvo imobilizado.

Personagens Imobilizados

Quando um oponente imobiliza o personagem nessa manobra, ele ficará imóvel (mas não indefeso) durante 1 rodada. Enquanto estiver imobilizado, seu personagem sofre -4 de penalidade na CA contra quaisquer outros oponentes (mas não o adversário responsável pela imobilização). Se o adversário permitir, o personagem ainda será capaz de falar. No turno do seu personagem, ele pode realizar um teste resistido de agarrar (que substitui uma jogada de ataque) para neutralizar a imobilização. Ele poderá utilizar um teste da perícia Arte da Fuga no lugar do teste de agarrar, mas isso exigirá uma ação padrão. Se vencer o teste resistido, o personagem não estará mais imobilizado, mas ainda estará envolvido na manobra.

Unindo-se a uma Manobra Agarrar

Se o alvo do personagem já estiver envolvido numa manobra Agarrar, ele pode utilizar um ataque para se unir à manobra, conforme descrito acima, mas o oponente não terá direito ao ataque de oportunidade e ele segura o adversário (2ª etapa) automaticamente. Ainda é necessário um teste resistido de agarrar para prender, causar dano ou se envolver na manobra.

Caso já existam diversos oponentes envolvidos na manobra, o personagem deve escolher um deles para realizar o teste resistido.

Diversos Oponentes Agarrando

Vários combatentes podem participar de uma mesma manobra Agarrar. Até quatro combatentes podem segurar um oponente na mesma rodada. Nesse caso, as criaturas pertencentes a uma categoria de tamanho inferior à vítima são consideradas meia criatura, as criaturas de uma categoria de tamanho superior são consideradas duas e as criaturas com duas ou mais categorias superiores são consideradas quatro criaturas.

Quando seu personagem estiver agarrando múltiplos adversários, ele pode escolher contra qual ele fará os testes resistidos de agarrar. A única exceção envolve escapar da manobra: para obter sucesso nessa tarefa, o resultado do seu teste de agarrar deve superar os testes de cada um dos oponentes envolvidos.

COMBATE MONTADO

Guiar uma montaria em combate oferece diversas vantagens (veja a perícia Cavalgar e o talento Combate Montado).

Cavalos em Combate: Os cavalos e os pôneis de guerra são ótimas montarias em combate. Contudo, os cavalos leves ou pesados e os pôneis ficam amedrontados em uma batalha. Se o personagem não desmontar, precisará realizar um teste de Cavalgar (CD 20) a cada rodada, usando uma ação de movimento, só para controlar o animal. Se obtiver sucesso, ele poderá realizar uma ação padrão depois da ação de movimento. Se fracassar, será necessário utilizar uma ação de rodada completa para controlar o animal e, consequentemente, ele não poderá fazer mais nada nesta rodada.

A montaria do personagem agirá no mesmo resultado de Iniciativa que ele, realizando a tarefa indicada pelo cavaleiro. O personagem se desloca com o parâmetro de deslocamento da montaria, mas ela utiliza a própria ação de movimento para fazê-lo.

Um cavalo (mas não um pônei) é uma criatura Grande (veja Criaturas Maiores e Menores), e ocupará um espaço de 3 m (2 quadrados) no campo de batalha. Para simplificar, assuma que o personagem divide o espaço com a sua montaria durante o combate.

Combate Montado: Se obtiver sucesso em um teste de Cavalgar (CD 5), o personagem é capaz de guiar sua montaria com os joelhos e utilizar as duas mãos para atacar ou se defender. Essa tarefa é uma ação livre.

Quando o personagem ataca uma criatura menor que a sua montaria, ele recebe +1 de bônus nos ataques corpo a corpo, devido à sua posição elevada. Se a montaria se deslocar mais de 1,5 metro, o personagem só poderá desferir um ataque corpo a corpo. Essencialmente, o personagem precisa aguardar que sua montaria se aproxime do inimigo para desferir o golpe, logo não será possível realizar um ataque total. Mesmo que a montaria esteja usando o máximo de seu deslocamento, o cavaleiro não sofre nenhuma penalidade nos ataques corpo a corpo enquanto estiver montado.

Quando realizar uma Investida usando uma montaria, o personagem também sofrerá -2 de penalidade na CA, assim como sua montaria. Se realizar um ataque no final da movimentação, ele recebe o bônus na jogada de ataque relacionado à Investida. Quando o personagem realiza uma Investida usando uma montaria e uma lança, ele causará o dobro de dano normal.

É possível utilizar armas de ataque à distância enquanto a montaria realiza um movimento dobrado, mas o personagem sofrerá -4 de penalidade na jogada de ataque. É possível usar armas desse tipo enquanto a montaria estiver correndo (quatro vezes o deslocamento) com -8 de penalidade. De qualquer modo, a jogada de ataque deve ser realizada assim que a montaria percorrer metade do seu deslocamento. O personagem é capaz de realizar um ataque total enquanto sua montaria se desloca. Da mesma forma, ele conseguiria realizar ações de movimento normalmente – sendo capaz, por exemplo, de carregar e disparar uma besta leve enquanto sua montaria avança.

Conjurando Magias Montado: Um conjurador é capaz de lançar magias normalmente, mesmo se estiver montado, mas apenas quando a montaria estiver percorrendo seu deslocamento básico, seja antes ou depois da conjuração. Se o personagem deseja que o animal se move antes e depois da conjuração, estará executando a magia durante o deslocamento e precisará obter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + nível da magia) ou perderá a magia. Quando a montaria estiver correndo (quatro vezes o deslocamento), é possível conjurar uma magia quando ela percorrer metade do seu deslocamento total, mas o teste de Concentração será mais difícil em função da violência do movimento (CD 15 + nível da magia).

Queda da Montaria em Combate: Se o animal cair enquanto o personagem estiver montado, é preciso obter sucesso em um teste de Cavalgar (CD 15) para amortecer a queda. Se fracassar, o cavaleiro sofrerá 1d6 pontos de dano.

Cavaleiros Abatidos: Se o personagem ficar inconsciente enquanto estiver montado, existe 50% de chance dele permanecer na sela (ou 75% se estiver numa sela militar). Se cair, sofrerá 1d6 pontos de dano. Sem um cavaleiro para guiá-la, a montaria evitará o combate.

ATROPELAR

Um personagem é capaz de atropelar um adversário usando uma ação padrão ou como parte de uma Investida durante o seu deslocamento (normalmente, não é possível realizar uma ação padrão durante o deslocamento, esta é uma exceção). Durante esta manobra, o personagem tentará evitar, desviar-se ou passar por cima de um oponente (movendo-se através do quadrado que ele ocupa). Essa manobra afeta apenas as criaturas menores, do mesmo tamanho ou que pertençam a uma categoria de tamanho superior ao personagem. Somente uma tentativa de Atropelar pode ser realizada a cada rodada.

Quando tentar atropelar um adversário, siga as etapas a seguir

1ª Etapa: Ataque de Oportunidade. Visto que o personagem inicia a manobra entrando no espaço ocupado pelo defensor, ele provoca um ataque de oportunidade.

2ª Etapa: O Oponente Evita? O defensor pode escolher simplesmente evitar o atacante. Se o fizer, o atacante não sofrerá mais nenhuma penalidade e, se estiver tentando atropelar como parte de uma Investida, continuará sua movimentação (sempre é possível atravessar um espaço ocupado por uma criatura se ela permitir). Neste caso, a tentativa de atropelar não exige nenhuma ação nesta rodada (exceto pela movimentação necessária para invadir a área do oponente). Se o oponente não evitar o personagem, siga para a 3ª etapa.

3ª Etapa: O Oponente Bloqueia? Se o defensor escolher bloquear o atacante, ele realiza um teste de Força resistido por um teste de Destreza ou Força do defensor (utilize o modificador mais elevado). Cada um deles recebe +4 de bônus para cada categoria de tamanho superior a Médio ou -4 de penalidade para cada categoria inferior a Médio. O atacante recebe +2 de bônus no seu teste de Força se estiver tentando Atropelar como parte de uma Investida. O defensor recebe +4 de bônus se tiver mais de duas pernas ou for excepcionalmente estável (como um anão). Se o atacante vencer, ele derruba o adversário (deixando-o caído). Se perder, o defensor poderá reagir automaticamente com um teste de Força resistido pelo teste de Destreza ou Força do atacante (incluindo quaisquer modificadores de tamanho mencionados acima, mas sem nenhum outro modificador) para tentar derrubá-lo.

4ª Etapa: Consequências. Se o atacante derrubar o oponente, que ficará no solo, ele poderá continuar seu movimento normalmente. Se fracassar e for derrubado, deverá se deslocar 1,5 m para trás (na direção original) e cairá naquele quadrado, onde seu deslocamento terminará. Se fracassar mas não for derrubado, ele será obrigado a se deslocar 1,5 m para trás, onde seu movimento terminará. Caso esse quadrado esteja ocupado, ele ficará caído no local.

Atropelar Aprimorado: Se o personagem adquiriu o talento Atropelar Aprimorado, o alvo não pode escolher evitá-lo.

Atropelar Montado (Pisotear): Se um personagem tentar usar esta manobra enquanto estiver montado, é a montaria que deve realizar o teste de Força para definir o sucesso ou fracasso da manobra (aplique o modificador de tamanho da montaria, não do personagem). Se o personagem adquiriu o talento Pisotear e realizar essa manobra, a vítima não pode escolher evitá-lo e, caso o atacante obtenha sucesso, a montaria poderá desferir um ataque (um casco para cavalos) contra a vítima caída.

SEPARAR

É possível usar uma ação de ataque corpo a corpo (empunhando uma arma cortante ou de concussão) para atingir uma arma ou escudo utilizado pelo adversário. Quando desejar atacar uma arma ou escudo, siga as etapas descritas a seguir (as regras para atacar outros objetos carregados ou vestidos pelas criaturas serão descritas mais adiante).

1ª Etapa: Ataque de Oportunidade. Essa manobra provoca um ataque de oportunidade do adversário que empunhar uma arma ou escudo que o personagem pretende golpear (a menos que o atacante tiver o talento Separar Aprimorado).

2ª Etapa: Teste Resistido. O personagem e o defensor realizam um teste resistido de ataque com suas respectivas armas. Qualquer personagem que empunhar uma arma de duas mãos recebe +4 de bônus no teste resistido; se estiver usando armas leves, sofre -4 de penalidade. Se os personagens tiverem categorias de tamanhos diferentes, o combatente maior recebe +4 de bônus a cada categoria de diferença.

3ª Etapa: Consequências. Se o atacante vencer o teste resistido, ele acertou um golpe contra a arma ou escudo do defensor. Realize uma jogada de dano e aplique o resultado contra o equipamento. Consulte a Tabela 8-8: Dureza e PV de Armas, Armaduras e Escudos Comuns para definir o dano necessário para destruir a arma ou escudo do adversário.

Se o defensor vencer o teste resistido, a tentativa golpear o equipamento fracassou.

Golpeando Objetos Carregados ou Vestidos: Não é preciso realizar um teste resistido de ataque para golpear um objeto vestido ou carregado. Em vez disso, basta obter sucesso em uma jogada de ataque contra a CA do objeto. A Classe de

TABELA 8-8: DUREZA E PV DE ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS COMUNS

Arma ou Escudo

	Exemplo	Dureza	PV ¹
Lâmina leve	Espada curta	10	2
Lâmina de uma única mão	Espada longa	10	5
Lâmina duas mãos	Espada larga	10	10
Arma leve com cabo de metal	Maça leve	10	10
Ama de uma única mão com cabo de metal	Maça pesada	10	20
Arma leve com cabo de madeira	Machadinha	5	2
Arma de uma única mão com cabo de madeira	Machado de guerra	5	5
Arma de duas mãos com cabo de madeira	Machado grande	5	10
Arma de disparo	Besta	5	5
Armadura	–	Especial ²	Bônus de armadura x5
Broquel	–	10	5
Escudo pequeno de madeira	–	5	7
Escudo grande de madeira	–	5	15
Escudo pequeno de metal	–	10	10
Escudo grande de metal	–	10	20
Escudo de corpo	–	5	20

¹ A quantidade de PV indicada serve para armas, armaduras e escudos Médios. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria superior.

² Depende do material, veja a Tabela 9-9.

CAPÍTULO 8: COMBATE

Armadura de um objeto carregado equivale a 10 + modificador de tamanho + modificador de Destreza do portador ou usuário. Golpear um objeto carregado ou vestido provoca um ataque de oportunidade, da mesma forma que atacar uma arma ou escudo. Para apanhar ou arrancar um item vestido ou usado pelo defensor (como um manto ou um par de óculos), consulte Desarme. É impossível separar uma armadura vestida por outro personagem.

ARREMESSAR PROJÉTIL DE ÁREA

Um projétil de área é uma arma de ataque à distância que se estilhaça com o impacto e dispersa ou espalha seu conteúdo sobre os alvos adjacentes. A maior parte dos projéteis de área é composta de líquidos, como ácido ou água benta, dentro de frascos quebráveis como os vidros (veja Itens e Substâncias Especiais, para obter mais informações sobre os diferentes tipos de projéteis de área).

Para executar um ataque com um projétil de área, o personagem realiza uma jogada de ataque de toque à distância contra o alvo. As armas de arremesso não exigem um talento com a arma (como Usar Arma Exótica, por exemplo), portanto não acarretam -4 de penalidade na jogada de ataque. Caso obtenha sucesso, o projétil causa o dano direto no alvo e o dano de dispersão em todas as criaturas num raio de 1,5 m do alvo.

Também é possível atingir um quadrado específico da matriz de combate. Isso exige um ataque à distância contra CA 5. No entanto, quando selecionar um ponto de impacto na matriz, o personagem causará somente o dano de dispersão nas criaturas das áreas adjacentes – o dano direto não será causado em nenhuma criatura (é impossível mirar em um dos quadrados ocupados por uma criatura Grande ou maior. Nesse caso, o personagem estará visando a própria criatura).

Se o personagem não atingir o alvo (seja uma criatura ou uma área da matriz), jogue 1d8 para determinar a direção do desvio do projétil: o resultado 1 indica que ele caiu atrás do personagem; os resultados entre 2 e 8 representam os quadrados no sentido horário em torno da criatura visada (ou área da matriz). Finalmente, conte uma quantidade de quadrados na direção do alvo equivalente ao número de incrementos de distância do arremesso. Dessa forma, se o personagem fracassar em um arremesso contra um alvo a dois incrementos de distância e obtiver o resultado 7 na jogada de desvio, o projétil cairá em uma área 2 quadrados atrás do alvo, na direção do personagem. Consulte o diagrama.

Após determinar o ponto de impacto, o projétil causará o dano de dispersão em todas as criaturas dos quadrados adjacentes.



IMOBILIZAÇÃO

É possível derrubar ou imobilizar um oponente usando um ataque corpo a corpo desarmado. Essa manobra afeta somente as criaturas menores, do mesmo tamanho ou que pertençam a uma categoria de tamanho superior ao atacante.

Ataque de Imobilização: Realize uma jogada de ataque de toque corpo a corpo desarmado contra o alvo. A manobra provoca ataques de oportunidade normalmente, pois envolve um ataque desarmado.

Caso obtenha sucesso, o atacante realiza um teste de Força resistido pelo teste de Destreza ou Força do defensor (utilize o modificador mais elevado). Cada um deles recebe +4 de bônus para cada categoria de tamanho superior a Médio ou -4 de penalidade para cada categoria inferior a Médio. O defensor recebe +4 de bônus se tiver mais de duas pernas ou for excepcionalmente estável (como um anão). Se o atacante vencer, ele derrubará ou imobilizará o inimigo (que ficará caído). Se perder, o defensor poderá reagir automaticamente com um teste de Força resistido pelo teste de Destreza ou Força do atacante (incluindo quaisquer modificadores de tamanho mencionados acima, mas sem nenhum outro modificador) para tentar derrubá-lo ou imobilizá-lo.

Evitando Ataques de Oportunidade: Se o personagem adquirir o talento Imobilização Aprimorada ou estiver realizando a manobra com uma arma (veja a seguir), ele não provoca um ataque de oportunidade.

Imobilizado (Caído): Um personagem imobilizado está caído (veja a Tabela 8-5: Modificadores de Classe de Armadura). Levantar-se exige uma ação de movimento.

Derrubar Oponentes Montados: Também é possível imobilizar ou derrubar um oponente montado. Durante o teste resistido, o defensor pode substituir seu teste de Destreza ou Força por um teste da perícia Cavalgar. Se, ainda assim, o atacante obtiver sucesso, ele derrubará o cavaleiro de sua montaria.

Imobilização Com Armas: É possível utilizar determinadas armas na manobra Imobilização, incluindo a corrente com cravos, todos os mangais (arroz, pesado e leve), o guisarme, a alabarda e o chicote. Nesse caso, deve-se realizar uma jogada de ataque de toque com a arma em vez da jogada de ataque de toque desarmado; essa variação não provoca ataques de oportunidade. Caso o personagem seja imobilizado em reação à sua tentativa de executar a manobra, ele poderá soltar a arma para evitar qualquer consequência.

EXPULSAR E FASCINAR MORTOS-VIVOS

Os clérigos Bons, os paladinos e alguns clérigos Neutros podem canalizar a energia positiva, o que expulsa (afasta) ou destrói os mortos-vivos. Os clérigos Maus e alguns clérigos Neutros conseguem canalizar a energia negativa, o que fascina (impressiona), controla (comanda) ou fortalece os mortos-vivos. Não importa o efeito final, o termo mais comum para esta ação é “Expulsão”. Quando tentam exercer seu controle divino sobre os mortos-vivos, os personagens realizam testes de expulsão.

Testes de Expulsão

A expulsão é uma habilidade sobrenatural que exige uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade. O personagem deve ostentar seu símbolo sagrado para expulsar mortos-vivos. A expulsão equivale a uma ação de ataque.

Limite Diário: Um personagem é capaz de usar a expulsão uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + modificador de Carisma, é possível aumentar essa quantidade com o talento Expulsão Adicional.

Alcance: O personagem afetará primeiro os mortos-vivos mais próximos, e essa habilidade não afeta as criaturas que estiverem a mais de 18 metros ou sob cobertura total em relação ao personagem. Não é necessário traçar uma linha de visão para utilizar a expulsão, somente uma linha de efeito.

Teste de Expulsão: A primeira etapa requer um teste de Expulsão, que determinará o morto-vivo mais poderoso que o personagem é capaz de afetar. Esse é um teste de Carisma (1d20 + modificador de Carisma). A Tabela 8-9: Expulsão, apresenta o total de Dados de Vida da criatura mais poderosa que o personagem conseguirá afetar, de acordo com seu nível de classe. Em qualquer tentativa de expulsar mortos-vivos, não é possível afetar as criaturas que tenham mais Dados de Vida que o resultado obtido nessa tabela.

Dano de Expulsão: Quando o resultado do teste de expulsão, segundo a Tabela 8-9: Expulsão, for elevado o suficiente para expulsar qualquer morto-vivo num raio de 18 m do personagem, jogue 2d6 + nível de clérigo + modificador de Carisma para calcular o dano da Expulsão. O resultado será a quantidade total de Dados de Vida de mortos-vivos que o personagem conseguiu afetar.

Caso o valor de Carisma de um personagem seja médio ou baixo, é possível (embora improvável) obter um resultado inferior aos indicados na Tabela 8-9. Nesse caso, será impossível expulsar até mesmo uma única criatura. Por exemplo, um clérigo de 1º nível, que tenha um valor de Carisma médio, poderia obter um resultado igual a 19 num teste de Expulsão (nível do clérigo +3, ou seja, 4 DV), o que é suficiente para afastar um inumano, mas poderia obter um resultado 3 na sua jogada de dano de expulsão – insuficiente para afetar a criatura.

O personagem é capaz de ignorar os mortos-vivos que já foram afetados, mesmo que ainda estejam ao seu alcance, evitando desperdiçar sua capacidade limitada de expulsão.

Efeito e Duração da Expulsão: Os mortos-vivos expulsos fogem do personagem da maneira mais eficaz e mais rápida disponível durante 10 rodadas (1 minuto). Caso não possam fugir, eles ficarão encerrados (concedendo +2 de bônus para as jogadas de ataque contra eles). No entanto, caso o personagem se aproxime a menos de 3 metros de distância, as criaturas superam seu medo e agem normalmente (o personagem seria capaz de permanecer a 3 metros dos monstros sem neutralizar o efeito, mas não poderia se aproximar mais). O clérigo poderá atacar os mortos-vivos usando armas à distância (sempre a 3 metros de distância ou mais) e os outros personagens são capazes de enfrentar as criaturas conforme desejarem, sem medo de neutralizar o efeito.

Destruindo Mortos-Vivos: Se o personagem tiver uma quantidade de níveis equivalente ao dobro dos Dados de Vida do morto-vivo, ele destruirá a criatura em vez de expulsá-la.

TABELA 8-9: EXPULSÃO

Resultado do Teste de Expulsão	Morto-Vivo Mais Poderoso Afetado (Máximo de Dados de Vida)
Até 0	Nível do Clérigo -4
1-3	Nível do Clérigo -3
4-6	Nível do Clérigo -2
7-9	Nível do Clérigo -1
10-12	Nível do Clérigo 0
13-15	Nível do Clérigo +1
16-18	Nível do Clérigo +2
19-21	Nível do Clérigo +3
22+	Nível do Clérigo +4

Como Funciona a Expulsão?

Jozan, o clérigo, e seus aliados enfrentam um grupo de sete zumbis humanos, liderados por um inumano. Clamando a bondade e o poder de Pelor, Jozan ergue seu símbolo sagrado e tenta expulsar os mortos-vivos.

Primeiro, ele realiza um teste de Expulsão (1d20 + modificador de Carisma) para determinar o morto-vivo mais poderoso que será afetado. Seu resultado é 9, portanto ele somente conseguirá afastar os mortos-vivos que tiverem menos Dados de Vida que seu nível de clérigo. Jozan é um personagem de 3º nível, então ele será capaz de afugentar as criaturas com 2 Dados de Vida (como os zumbis humanos) ou com 1 Dado de Vida (como os esqueletos humanos), mas não afetará nenhum morto-vivo com mais de 2 DV (como o inumano, que tem 4 DV). Seu nível de personagem não equivale ao dobro dos Dados de Vida do inumano ou dos zumbis humanos, logo ele não destruirá nenhum deles.

Depois, ele realiza uma jogada para determinar o dano de expulsão (2d6 + nível de Jozan + modificador de Carisma) e definir quantos DV em criaturas serão afetadas. O resultado é 11, o suficiente para afugentar os cinco zumbis mais próximos (utilizando 10 DV do resultado de 11 DV, obtido na jogada de dano de expulsão), mas exclui dois zumbis e o inumano (o DV restante é desperdiçado, pois não existe nenhum morto-vivo presente com 1 Dado de Vida).

No turno seguinte, Jozan tenta utilizar a habilidade novamente. Desta vez, o resultado de seu teste de expulsão é 21 – o bastante para afugentar mortos-vivos com até 6 DV (seu nível +3). Porém, o dano de expulsão é apenas 7, portanto ele somente conseguirá afastar 7 Dados de Vida em criaturas. Ele expulsa os dois mortos-vivos mais próximos (os dois zumbis restantes, com 2 DV cada), mas os 3 DV restantes não são suficientes para afugentar o inumano, que tem 4 DV.

Clérigos Malignos e Mortos-Vivos

Os clérigos malignos canalizam a energia negativa para fascinar (impressionar) ou comandar (controlar) os mortos-vivos em vez de canalizar a energia positiva para expulsá-los ou destruí-los. Um clérigo maligno realiza o equivalente a um teste de expulsão. Os mortos-vivos que seriam expulsos ficam fascinados e os que seriam destruídos são controlados.

Fascinados: Um morto-vivo fascinado estará encerrado (as jogadas de ataque contra ele recebem +2 de bônus). Esse efeito permanece ativo durante 10 rodadas.

Comandados: Um morto-vivo comandado está sob o controle mental do clérigo. Ele precisa usar uma ação padrão para enviar ordens mentais a um morto-vivo e será capaz de controlar simultaneamente uma quantidade de mortos-vivos cujo total de Dados de Vida não excede seu nível. Ele pode liberar qualquer quantidade de criaturas para assumir o controle de outras.

Dissipando a Expulsão: Um clérigo maligno é capaz de canalizar a energia negativa para dissipar os efeitos da expulsão de um clérigo bondoso. O clérigo maligno realiza o teste de expulsão como se pretendesse fascinar os mortos-vivos. Caso o resultado desse teste seja igual ou superior ao teste de expulsão do clérigo bondoso, os mortos-vivos não estarão mais sob o efeito da expulsão. O clérigo maligno precisa calcular o dano de expulsão (2d6 + nível do clérigo + modificador de Carisma) para definir a quantidade de Dados de Vida em mortos-vivos que serão liberados dessa forma (semelhante a fasciná-los).

Fortalecendo os Mortos-Vivos: Um clérigo maligno também é capaz de fortalecer os mortos-vivos contra a expulsão com antecedência. Ele realiza um teste de Expulsão, como se pretendesse fascinar as criaturas, mas os Dados de Vida obtidos como resultado na Tabela 8-9: Expulsão substituem os Dados de Vida efetivos da criatura para determinar os efeitos da expulsão de um clérigo Bom (a menos que o resultado seja inferior aos Dados de Vida normais da criatura). Essa substituição permanece ativa durante 10 rodadas. Um clérigo maligno que seja um morto-vivo conseguiria afetar a si mesmo dessa forma.

Clérigos Neutros e Mortos-Vivos

Um clérigo de tendência Neutra (que não seja Bom ou Mau) deve escolher se expulsa ou fascina os mortos-vivos, mas nunca ambos. Consulte,

Expulsar ou Fascinar Mortos-Vivos, para obter maiores informações.

Mesmo se um clérigo for Neutro, canalizar a energia positiva será um ato bondoso e canalizar a energia negativa será um ato maligno.

Paladinos e Mortos-Vivos

A partir do 4º nível, um paladino será capaz de expulsar mortos vivos como um clérigo de três níveis inferiores.

Expulsando Outras Criaturas

Alguns clérigos possuem a habilidade de usar a expulsão contra outras criaturas, além dos monos-vivos. Por exemplo, um clérigo que selecione o domínio Fogo será capaz de afastar ou destruir as criaturas da água (como se fosse um clérigo Bom expulsando mortos-vivos) e fascinar ou comandar as criaturas do fogo (como se fosse um clérigo Mau fascinando monos-vivos). Os resultados desse tipo de expulsão são determinados normalmente.

Outros Usos para a Energia

As energias positiva e negativa possuem outras aplicações além de expulsar ou fascinar os mortos-vivos. Por exemplo, um local sagrado poderia estar guardado por uma porta mágica, que abriria somente para clérigos bondosos que realizassem um teste de expulsão capaz de afetar um morto-vivo de 3 DV – ou estilhaçaria diante de um clérigo maligno capaz de realizar um teste similar.

COMBATER COM DUAS ARMAS

Caso o personagem empenhe uma segunda arma na mão inábil, será capaz de realizar um ataque adicional a cada rodada. No entanto, lutar dessa forma é muito difícil e acarreta -6 de penalidade no ataque regular (ou em todos os ataques realizados com sua mão hábil) e -10 no ataque com a mão inábil. Existem duas maneiras de reduzir essas penalidades:

Se a arma da mão inábil for leve, cada penalidade é reduzida em 2 pontos (um ataque desarmado é sempre considerado uma arma leve).

O talento Combater com Duas Armas reduz a penalidade da mão hábil em 2 pontos e da mão inábil em 6.

A Tabela 8-10: Penalidades para Combate com Duas Armas apresenta o resultado desses fatores.

TABELA 8-10: PENALIDADES PARA COMBATE COM DUAS ARMAS

Circunstância	Mão Habil	Mão Inábil
Penalidades Normais	-6	-10
Arma Leve na Mão Inábil	-4	-8
Talento Combater com Duas Armas	-4	-4
Arma Leve na Mão Inábil e Talento Combater com Duas Armas	-2	-2

Armas Duplas: É possível usar uma arma dupla para realizar um ataque adicional, como se o personagem lutasse com duas armas. A penalidade considera que a arma da mão inábil é uma arma leve.

Armas de Arremesso: Estas mesmas regras se aplicam quando o personagem arremessa uma arma com cada mão. Quando são utilizadas dessa forma, considere os dardos e shurikens como armas leves e as boleadeiras, azagaias, redes ou fundas como armas de uma única mão.

AÇÕES ESPECIAIS DE INICIATIVA

Apresentamos a seguir determinadas manobras para alterar a ordem de Iniciativa do seu personagem, dentro da mesma rodada.

ADIAR AÇÃO

Quando adiar uma ação, o personagem não agirá durante o seu resultado na ordem de Iniciativa, mas poderá fazê-lo em qualquer momento posterior. Quando adia uma ação, ele reduz voluntariamente sua própria Iniciativa para o resto do combate. Quando seu novo (e mais baixo) resultado de Iniciativa chegar, o personagem conseguirá agir normalmente na mesma rodada. É possível especificar sua nova Iniciativa ou simplesmente esperar até algum momento posterior na rodada para agir, definindo seu novo resultado de Iniciativa nesse valor.

Adiar uma ação pode ser útil, em especial para descobrir o que os seus inimigos e aliados pretendem fazer antes de decidir suas próprias ações.

O preço dessa análise é a Iniciativa perdida. Seu personagem não conseguirá recuperar o tempo perdido esperando o que acontecerá. No entanto, não é possível interromper a ação de outro personagem com uma ação adiada, diferente das ações preparadas.

Consequências de Adiar na Iniciativa: O resultado de Iniciativa do personagem passará a ser o turno em que ele agiu. Caso o personagem não realize

CAPÍTULO 8: COMBATE

qualquer ação até a rodada subsequente, ele terá perdido sua ação adiada (embora seja capaz de adiar novamente). Se o personagem executar sua ação adiada no inicio da próxima rodada, antes do seu turno regular, seu resultado de Iniciativa se eleva até aquele ponto na ordem de Iniciativa e o personagem não executará outra ação durante essa mesma rodada (no seu antigo resultado de Iniciativa).

PREPARAR

Esta ação permite que o personagem se prepare para realizar uma ação mais tarde, depois que seu turno tenha passado, mas antes da rodada subsequente. Preparar exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade (embora a ação preparada talvez o faça).

Preparando uma Ação: Um personagem é capaz de preparar uma ação padrão, de movimento ou livre. Para fazê-lo, o jogador deve especificar a ação desejada e as condições que farão seu personagem executá-la. Por exemplo, é possível determinar que o personagem irá disparar uma flecha em qualquer criatura que se aproxime de um corredor. Logo, a qualquer momento antes do seu próximo turno, ele poderá realizar a ação preparada em resposta às condições especificadas. A ação preparada acontecerá imediatamente antes da ação que atende às condições pré-estabelecidas. Quando a condição que dispara a ação preparada fizer parte da ação de outra criatura, o personagem a interromperá para realizar a ação preparada. Assumindo que o alvo ainda seja capaz de fazê-lo, ele continuará a executar suas ações regulares depois dessa resolução.

O resultado de Iniciativa do personagem é alterado. Durante o restante do combate, o resultado de Iniciativa do personagem será o mesmo em que ele realizou a ação preparada, imediatamente antes do personagem que atendeu às condições especificadas.

É possível realizar um passo de ajuste de 1,5 m como parte de sua ação preparada, mas somente quando o personagem não tiver percorrido qualquer distância naquela rodada. Por exemplo, caso o personagem tenha se aproximado de uma entrada e preparado a ação “atacar com sua espada qualquer criatura que atravessar a porta”, ele não será capaz de realizar o passo de ajuste em conjunto com sua ação preparada (uma vez que já utilizou seu deslocamento nesta rodada).

Consequências de Preparar na Iniciativa: O resultado de Iniciativa do personagem passará a ser o turno em que ele realizou a ação preparada. Caso o personagem não realize a ação preparada até a rodada subsequente, ele não será obrigado a realizá-la (embora possa prepará-la novamente). Se o personagem executar sua ação preparada no início da rodada subsequente, antes do seu turno regular, seu resultado de Iniciativa se eleva até aquele ponto na ordem de Iniciativa e o personagem não executará outra ação durante essa mesma rodada (no seu antigo resultado de Iniciativa).

Distraindo Conjuradores: O personagem é capaz de preparar um ataque contra um conjurador, que será disparado “quando ele começar a lançar uma magia”. Se o personagem causar dano ao conjurador, é possível que ele perca a magia que estava conjurando (determinado conforme o resultado do seu teste de Concentração).

Preparando uma Contramágica: Um conjurador é capaz de preparar uma contramágica visando outro conjurador (normalmente disparada “quando ele começar a lançar uma magia”). Nesse caso, quando o conjurador alvo iniciar o lançamento da magia, o personagem deve identificar o efeito com um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível de magia). Caso seja bem-sucedido e tenha a mesma magia preparada (para as classes que preparam magias) ele poderá conjurá-la como uma contramágica e arruinar automaticamente a magia inimiga. Isso funciona mesmo se uma das magias for divina e a outra arcana.

Um conjurador de magias pode usar a magia dissipar magia para anular uma outra magia, mas isto nem sempre funciona.

Preparando Armas Contra uma Investida: É possível preparar determinadas armas perfurantes contra a manobra Investida, posicionando-as em reação a esse tipo de ataque (consulte a Tabela 7-5: Armas). Uma arma preparada dessa forma causará o dobro de dano quando for utilizada para atingir um personagem em Investida.

AVENTURANDO-SE

CAPÍTULO NOVE



Uajar de um lugar para outro é parte integrante da aventura, assim como o combate ou a magia. Esse capítulo detalha a capacidade de carga dos personagens e criaturas, o movimento de viagem e o deslocamento no interior de locais de aventura, a exploração e os tesouros.

CAPACIDADE DE CARGA

As regras para carga determinam a redução que a armadura e o equipamento de um personagem acarretam ao seu deslocamento. A carga é dividida em duas partes: Carga da armadura e carga total.

Carga em Função da Armadura: A armadura do personagem (conforme indicado na Tabela 7-6: Armaduras e Escudos) determina seu bônus máximo de Destreza na CA, sua penalidade de armadura, seu deslocamento básico e seu deslocamento máximo de corrida. A menos que seu personagem seja fraco ou esteja carregando muito equipamento, essas são todas as informações necessárias. O equipamento adicional que seu personagem carrega, como armas ou cordas, não reduzirá seu deslocamento além da redução relacionada com a armadura.

No entanto, caso o personagem seja fraco ou esteja carregando muito peso, será preciso calcular sua carga total. Isso também é importante quando seu personagem estiver tentando carregar alguma coisa pesada, como um baú de tesouro.

Carga Total: Para determinar se o equipamento de seu personagem é pesado o bastante para reduzir seu deslocamento (além da redução em função da armadura), some o peso da sua armadura, suas armas e seus equipamentos. Compare esse total com a Força do personagem na Tabela 9-1: Capacidade de Carga. De acordo com o peso e a Força do personagem, ele estará portando uma carga leve, média ou pesada. Similar à armadura, o total de carga do personagem determina seu bônus máximo de Destreza, na CA, acarreta uma penalidade em vários testes (semelhante à penalidade de armadura), reduz o seu deslocamento e limita seu fator de corrida, conforme descrito na Tabela 9-2: Cargas. Uma carga média ou pesada é considerada uma armadura média ou pesada, respectivamente, para calcular as penalidades em habilidades ou perícias que sofrem restrições em função da armadura. Uma carga leve não atrapalha o personagem. Caso seu personagem esteja usando uma armadura, utilize a penalidade mais elevada (de armadura ou de peso) para cada categoria. Estas penalidades não se acumulam.

Por exemplo, o anão Tordek está usando uma brunea. Conforme indicado na Tabela 7-6: Armaduras e Escudos, ela reduz seu bônus máximo de Destreza para +3 e impõe -4 de penalidade de armadura (ela também reduziria seu deslocamento para 4,5 metros caso ele não fosse um anão e, logo, não conseguisse se deslocar

normalmente quando está sobrecarregado com a armadura ou o equipamento). O peso total de seu equipamento, inclusive da armadura, equivale a 36 kg. Com sua Força 15, a capacidade de carga máxima de Tordek equivale a 100 kg. Uma carga média para ele seria 33,5 kg ou mais e uma carga pesada seria 67 kg ou mais; portanto, o anão está portando uma carga média. Observando a linha de carga média na Tabela 9-2: Cargas, é possível observar que todos os valores são iguais ou inferiores às penalidades que Tordek já sofre em função brunea, portanto o anão não sofrerá penalidades adicionais.

Mialee tem força 10 e está carregando 14 kg de equipamento. Sua carga leve equivale a 16,5 kg, portanto o peso que ela transporta não excede essa categoria (nenhuma penalidade). A maga encontra 500 PO (que pesam 5 kg) e adiciona as moedas à sua carga; agora, ela está transportando uma carga média. Com isso, seu deslocamento é reduzido de 9 metros para 6 metros, ela sofre -3 de penalidade em vários testes e seu bônus máximo de Destreza está limitado a +3 (sem causar problemas, pois esse é seu bônus de Destreza).

Mais tarde, Mialee fica inconsciente em combate e Tordek precisa carregá-la para fora da masmorra. Ela pesa 52 kg e seu equipamento mais 14 kg (ou 19 kg com o ouro); dessa forma, Tordek não conseguirá carregá-la e ainda levar todo o seu equipamento (superaria os 100 kg de sua carga máxima). Jozan se encarrega do equipamento da maga (e do ouro), Tordek joga Mialee em seu ombro e, agora, ele está carregando 88 kg. O anão tem força suficiente, mas é uma carga pesada. Seu bônus máximo de Destreza na CA é reduzido para +1, sua penalidade de armadura aumenta de -4 (da brunea) para -6 (a penalidade devido a uma carga pesada) e agora ele corre apenas 3x seu deslocamento, em vez de 4x.

Levantando e Arrastando: Um personagem é capaz de erguer (acima da cabeça) um peso equivalente a sua carga máxima.

Também é capaz de levantar do chão o dobro de sua carga máxima, mas só poderá se movimentar lentamente. Enquanto estiver sobrecarregado desse modo, o personagem perde qualquer bônus de Destreza na CA e somente consegue percorrer 1,5 metro a cada rodada (usando uma ação de rodada completa).

Geralmente, um personagem consegue empurrar ou arrastar no chão um peso equivalente a cinco vezes sua carga máxima. Em condições favoráveis (terreno liso, arrastando um objeto escorregadio) esse valor poderia ser duplicado, mas em circunstâncias prejudiciais (terreno muito acidentado, empurrando um objeto pegaçoso) o valor seria reduzido pela metade (ou menos).

Criaturas Maiores e Menores: Os valores na tabela 9-1: Capacidade de Carga abrangem as criaturas bípedes de tamanho Médio. As criaturas maiores podem

CAPÍTULO 9: AVENTURANDO-SE

TABELA 9-1: CAPACIDADE DE CARGA

Força	Carga Leve	Carga Média	Carga Pesada
1	até 1,5 kg	2-3 kg	3,5-5 kg
2	até 3 kg	3,5-6,5 kg	7-10 kg
3	até 5 kg	5,5-10 kg	10,5-15 kg
4	até 6,5 kg	7-13 kg	13,5-20 kg
5	até 8 kg	8,5-16,5 kg	17-25 kg
6	até 10 kg	10,5-20 kg	20,5-30 kg
7	até 11,5 kg	12-23 kg	23,5-35 kg
8	até 13 kg	13,5-26,5 kg	27-30 kg
9	até 15 kg	15,5-30 kg	30,5-45 kg
10	até 16,5 kg	17-33 kg	33,5-50 kg
11	até 19 kg	19,5-38 kg	38,5-57,5 kg
12	até 21,5 kg	22-43 kg	43,5-65 kg
13	até 25 kg	25,5-50 kg	50,5-75 kg
14	até 29 kg	29,5-58 kg	58,5-87,5 kg
15	até 33 kg	33,5-66,5 kg	67-100 kg
16	até 38 kg	38,5-76,5 kg	77-115 kg
17	até 43 kg	43,5-86,5 kg	87-130 kg
18	até 50 kg	50,5-100 kg	100,5-150 kg
19	até 58 kg	58,5-116,5 kg	117-175 kg
20	até 66,5 kg	67-133 kg	133,5-200 kg
21	até 76,5 kg	77-153 kg	153,5-230 kg
22	até 86,5 kg	87-173 kg	173,5-260 kg
23	até 100 kg	100,5-200 kg	200,5-300 kg
24	até 116,5 kg	117-233 kg	233,5-350 kg
25	até 133 kg	133,5-266,5 kg	267-400 kg
26	até 153 kg	153,5-306,5 kg	307-460 kg
27	até 173 kg	173,5-346,5 kg	347-520 kg
28	até 200 kg	205,5-400 kg	400,5-600 kg
29	até 233 kg	238,5-466,5 kg	467-700 kg
+10	x4	x4	x4

carregar mais peso, de acordo com sua categoria de tamanho: Grande (x2), Enorme (x4), Imenso (x8) e Colossal (x16). As criaturas menores suportam menos peso, conforme sua categoria de tamanho: Pequeno (x3/4), Miúdo (x1/2), Diminuto (x1/4) e Minúsculo (x1/8). Logo, um humano com um valor de Força elevado magicamente até o nível de um gigante ainda mais dificuldade para levantar um cavalo ou uma rocha do que ele.

Os quadrúpedes, como os cavalos, são capazes de suportar ainda mais peso que os personagens. Em vez de utilizar os valores indicados Tabela 9-1, multiplique o peso correspondente à Força da criatura pelo modificador apropriado: Minúsculo (x1/4), Diminuto (x1/2), Miúdo (x3/4), Pequeno (x1), Médio (x1,5), Grande (x3), Enorme (x6), Imenso (x12), Colossal (x24).

Por exemplo, Mialee, uma elfa com Força 10, é capaz de carregar até 5 kg. Lidda, uma halfling com Força 10, consegue suportar apenas 3,75 kg. Uma mula, um animal Médio e quadrúpede, com Força 10, poderia carregar 75 kg.

Força Excepcional: Para os valores de Força que não foram indicado encontre um valor de Força entre 20 e 29 que termine com o mesmo dígito do valor de Força desejado. Multiplique o valor obtido por quatro quando a Força da criatura variar entre 31 e 40, por 16 entre 41 e 50, por M entre 51 e 60, e assim por diante. Por exemplo, um gigante das nuvens (Força 35) poderia carregar quatro vezes o que uma criatura de Força 25 conseguiria (ou seja, 1.600 kg). Esse valor seria multiplicado por 4, por que o gigante é Imenso, totalizando 6.400 kg.

TABELA 9-2: CARGAS

Carga	Destreza Máxima	Penalidade em Testes	Deslocamento		
			9 m	6 m	Corrida
Média	+3	-3	6 m	4,5 m	x4
Pesada	+1	-6	6 m	4,5 m	x3

MOVIMENTO

Os personagens gastam muito tempo viajando entre um lugar e outro. Quando seu personagem precisa encontrar a Torre Maligna, ele pode escolher caminhar pela estrada, alugar um barco para subir o rio ou cortar caminho pela planície. Ele pode subir em árvores para obter uma visão melhor dos arredores, escalar montanhas ou enfrentar corredeiras.

O Mestre é responsável pelo ritmo de uma sessão de jogo, portanto ele decide se o movimento é importante o bastante para ser calculado. Durante uma cena qualquer, normalmente não é preciso se preocupar com a velocidade do movimento.

Quando seu personagem chegou a uma cidade desconhecida e está caminhando para observar o lugar, ninguém precisa saber exatamente quantas rodadas ou minutos são necessários para concluir esse passeio.

Existem três escalas de movimento no jogo:

- Tático, para o combate, medido em metros ou quadrados por rodada.
- Local, para explorar uma área, medido em metros por minuto.
- De viagem, para mudar de localidade, medido em quilômetros por hora ou por dia.

TABELA 9-3: MOVIMENTO E DISTÂNCIA

Deslocamento				
	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Uma Rodada (Tático) ¹				
Caminhada	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Marcha	9 m	12 m	18 m	24 m
Corrida (x3)	13,5 m	18 m	27 m	36 m
Corrida (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Um Minuto (Local)				
Caminhada	45 m	60 m	90 m	120 m
Marcha	90 m	120 m	180 m	240 m
Corrida (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Corrida (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Uma Hora (de Viagem)				
Caminhada	2,5 km	3 km	4,5 km	6 km
Marcha	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Corrida	-	-	-	-
Um Dia (de Viagem)				
Caminhada	18 km	24 km	36 km	48 km
Marcha	-	-	-	-
Corrida	-	-	-	-

¹ O movimento tático costuma ser medido em quadrados dentro da matriz de combate (1 quadrado = 1,5 m²).

TABELA 9-4: MOVIMENTO DIFÍCIL

Condição	Exemplos	Custo Adicional de Movimento
Terreno Acidentado	Entulho, vegetação rasteira, inclinação, gelo, superfície em ruínas, piso desnívelado	x2
Obstáculo ¹	Muro baixo, precipício, pilar em ruínas	x2
Baixa visibilidade	Escuridão ou névoa	x2
Intransitável	Parede do chão ao teto, porta fechada, passagem bloqueada	-

¹ Pode exigir um teste de perícia

Tipos de Movimento: Enquanto se deslocam nas diferentes escalas de movimento, as criaturas podem caminhar, marchar ou correr.

Caminhada: Para um humano que não está carregando muito peso, uma caminhada representa um movimento pausado, mas determinado, a 4,5 quilômetros por hora.

Marcha: Para um humano que não está carregando muito peso, uma marcha representa cerca de 9 quilômetros por hora. Quando utiliza a ação de movimento dobrado, percorre seu deslocamento na mesma rodada em que executa uma ação padrão, ou qualquer outra ação equivalente, o personagem está marchando.

Corrida (x3): Para um personagem que utiliza uma armadura pesada, uma corrida equivale a percorrer três vezes seu deslocamento normal. Um humano usando uma armadura de batalha correria a 14,5 quilômetros por hora.

Correr (x4): Para um personagem que não utiliza uma armadura pesada, uma corrida equivale a percorrer quatro vezes seu deslocamento normal. Um humano sem armadura correria a 18 quilômetros por hora; um humano usando uma cota de malha correria a 12 quilômetros por hora.

MOVIMENTO TÁTICO

Utilize o movimento tático durante o combate. Os personagens não costumam caminhar durante um combate – eles marcham ou correm. Um personagem que percorre seu deslocamento normal e realiza alguma ação, como atacar ou conjurar uma magia, está marchando durante metade da rodada e executando qualquer outra tarefa na metade restante.

Movimento Difícil: Os obstáculos, superfícies em más condições ou baixa visibilidade atrapalham o movimento. Quando o movimento é difícil, cada qua-

CAPÍTULO 9: AVENTURANDO-SE

drado (1,5 m) que o personagem atravessa é considerado como dois quadrados (3 m), reduzindo efetivamente a distância que ele é capaz de percorrer. Por exemplo, um personagem que esteja em um terreno acidentado (como vegetação rasteira e alta) gastaria dois quadrados de deslocamento para cada quadrado que atravessasse (o dobro do custo normal).

Quando mais de uma condição se aplicar, multiplique todos os custos adicionais envolvidos (esta é uma exceção específica para a regra de multiplicação). Por exemplo, para atravessar um terreno acidentado no escuro, um personagem gastaria 4 quadrados de deslocamento a cada quadrado superado (o custo dobrado, vezes o custo dobrado, que equivale ao custo quadruplicado).

Em certas situações, a movimentação estará tão obstruída que não será possível percorrer nem mesmo 1,5 m (um quadrado) por rodada. Neste caso, é preciso usar uma ação de rodada completa para se deslocar 1,5 m em qualquer direção, mesmo diagonalmente. Embora essa movimentação seja semelhante ao passo de ajuste (também de 1,5 m), envolve uma situação distinta e provoca ataques de oportunidade normalmente (essa regra não pode ser utilizada para superar um ambiente intransitável ou quando qualquer movimentação estiver proibida para a criatura, como um personagem paralisado, por exemplo).

É impossível correr ou realizar Investidas sobre terrenos de movimentação difícil.

MOVIMENTO LOCAL

Quando os personagens exploram uma área, estão usando o movimento local, calculado em minutos.

Caminhar: Um personagem pode caminhar sem problemas na escala local.

Marchar: Um personagem pode marchar sem problemas na escala local. Consulte o movimento de viagem, a seguir, para encontrar os movimentos calculados em horas.

Correr: Um personagem que tenha um valor de Constituição igual ou superior a 9 é capaz de correr durante um minuto sem problemas. Geralmente, um personagem consegue correr durante um minuto ou dois antes que precise descansar durante outro minuto (veja Corrida).

MOVIMENTO DE VIAGEM

Os personagens que desejam transpor longas distâncias utilizam o movimento de viagem, que é calculado em horas ou dias. Um dia representa 8 horas de tempo efetivo de jornada. Para os barcos a remo, um dia representa 10 horas de viagem. Para uma embarcação à vela, um dia representa 24 horas.

Caminhar: É possível caminhar durante 8 horas em um dia de viagem sem qualquer penalidade. Caminhar durante mais tempo cansará os viajantes (veja Marcha Forçada, a seguir).

Marcha: Um personagem consegue marchar durante 1 hora sem enfrentar problemas. Caso esse movimento seja sustentado durante uma segunda hora ou entre os ciclos de sono, ele causará 1 ponto de dano por contusão; cada hora adicional infligirá o dobro do dano causado na hora anterior. Um personagem que sofra dano por contusão devido a uma marcha forçada estará fatigado. Os personagens fatigados não conseguem correr ou realizar Investidas e sofrem -2 de penalidade de Força e Destreza. A fatiga termina assim que o dano por contusão for eliminado.

Correr: Não é possível correr durante um período de tempo prolongado. As tentativas de correr e descansar algumas rodadas equivalem a uma marcha forçada.

Terreno: O terreno utilizado pelos viajantes afeta a distância que pode ser percorrida em uma hora ou um dia (consulte a Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem). A forma mais rápida de viajar é usar uma estrada larga, depois usar trilhas (ou pequenas estradas) comuns e por último caminhar sobre regiões sem trilhas. Uma estrada larga é um caminho direto, largo e pavimentado. Uma estrada pequena é um caminho de terra batida. Uma trilha é similar a uma pequena estrada, mas só permite viagem em fila única e não serve para um grupo que possuir veículos. Os terrenos sem trilhas são áreas selvagens, sem caminhos demarcados.

Marcha Forçada: Durante um dia de caminhada normal, é possível manter o ritmo por oito horas. O resto do dia será aproveitado para montar e desmontar o acampamento, descansar e comer.

É possível caminhar mais de oito horas por dia, numa marcha forçada. Para cada hora de marcha forçada, seu personagem deverá realizar um teste de Constituição (CD 10+2 por hora adicional). Se fracassar no teste, ele sofrerá 1d6 pontos de dano por contusão. Um personagem que sofra dano por contusão devido a uma marcha forçada estará fatigado. Essa condição termina assim que o dano por contusão for eliminado.

Deslocamento Montado: Uma montaria carregando uma pessoa é capaz de marchar. No entanto, o animal sofrerá dano letal em vez de dano por contusão. É possível forçar a marcha de um animal, mas seus testes de Constituição fracassam automaticamente e, lembre-se, o dano que ele sofrerá será letal. As montarias também ficam fatigadas quando sofrem dano em função de uma marcha ou marcha forçada.

Consulte a Tabela 9-6: Montarias e Veículos para obter os deslocamentos de montarias e de veículos puxados por animais de carga.

Movimento na Água: Veja a Tabela 9-6: Montarias e Veículos para obter o deslocamento de veículos aquáticos.

TABELA 9-5 TERRENO E MOVIMENTO DE VIAGEM

Terreno	Estrada	Trilha	Sem Trilha
Deserto arenoso	x1	x1/2	x1/2
Floresta	x1	x1	x1/2
Colinas	x1	x3/4	x1/2
Selva	x1	x3/4	x1/4
Charco	x1	x1	x3/4
Montanhas	x3/4	x3/4	x1/2
Planície	x1	x1	x3/4
Pântano	x1	x3/4	x1/2
Tundra, congelado	x1	x3/4	x3/4

TABELA 9-6: MONTARIAS E VEÍCULOS

Montaria/Veículo	Por Hora	Por Dia
Montaria (com Carga)		
Cavalo leve ou cavalo de guerra leve	9 km	72 km
Cavalo leve (75,2-225 kg) ¹	6 km	48 km
Cavalo de guerra leve (115,5-345 kg) ¹	6 km	48 km
Cavalo pesado ou cavalo de guerra pesado	7,5 km	60 km
Cavalo pesado (100,5-300 kg) ¹	4,8 km	42 km
Cavalo de guerra pesado (150,5-450 kg) ¹	4,8 km	42 km
Pônei ou pônei de guerra	6 km	48 km
Pônei (38-112,5 kg) ¹	4,5 km	36 km
Pônei de guerra (50,5-150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Jumento ou mula	4,5 km	36 km
Jumento (25,5-75 kg) ¹	3 km	24 km
Mula (115,5-345 kg) ¹	3 km	24 km
Cachorro de montaria	6 km	48 km
Cachorro de montaria (50,5-150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Vagão ou carroça	3 km	24 km
Embarcação		
Jangada (com vara ou rebocada) ²	0,75 km	7,5 km
Barcaça (a remo) ²	1,5 km	15 km
Barco (a remo) ²	2,8 km	22,5 km
Navio (a vela)	3 km	72 km
Navio de guerra (a vela e a remo)	3,8 km	90 km
Navio longo (a vela e a remo)	4,5 km	98 km
Galeão (a vela e a remo)	6 km	144 km

¹ Os quadrúpedes, como os cavalos, conseguem suportar mais peso que os personagens. Veja Capacidade de Carga para obter maiores informações.

² Jangadas, barcaças e barcos de transporte são usados em lagos e rios. A favor da correnteza, adicione a velocidade da corrente (em geral, 4,5 km por hora) ao deslocamento do veículo. Além das 10 horas a remo, um veículo também poderia flutuar mais 14 horas se houver alguém para guiá-lo; nesse caso, adicione 63 km à distância diária percorrida. Esses veículos não podem ser remados com eficácia contra a corrente, mas podem ser rebocados por animais de carga situados nas margens.

EXPLORAÇÃO

Os aventureiros gastam muito tempo explorando cavernas escuras, ruínas amaldiçoadas, catacumbas e outras áreas perigosas e proibidas. Um pouco de preparação cuidadosa irá ajudá-los em suas aventuras.

PREPARATIVOS

Os personagens devem ter os suprimentos que precisam para suas aventuras: flechas, comida, água, tochas, sacos de dormir ou seja lá o que for necessário para cumprir a missão. Cordas, correntes, pés de cabra e outros instrumentos também podem ser úteis. Se possível, os personagens devem levar armas de ataque à distância, para aqueles combates onde não consigam (ou não queiram) se aproximar dos inimigos. Os cavalos são úteis para viagens mais longas, mas jumentos e mulas podem ser úteis para explorar ruínas e cavernas.

VISÃO E LUZ

Os personagens precisam de iluminação nos lugares escuros e perigosos em que suas aventuras ocorrem. Os anões e meio-orcs enxergam no escuro, mas todos os outros precisam de iluminação para enxergar. Normalmente, os aventureiros carregam tochas e lanternas, e os conjuradores possuem magias capazes de substituí-las. Consulte a Tabela 9-7: Fontes de Luz, para obter o raio de iluminação e a duração de cada fonte de luz.

CAPÍTULO 9: AVENTURANDO-SE

Em áreas bem iluminadas, todos os personagens conseguem enxergar com clareza. As criaturas são incapazes de se esconder nesses lugares, a menos que estejam invisíveis ou encontrem cobertura.

Numa área de penumbra, os personagens conseguem enxergar com dificuldade. As criaturas nessa área recebem os benefícios de uma camuflagem em relação ao grupo (veja Camuflagem). As criaturas podem realizar testes de Esconder-se para se ocultarem nesses lugares.

Nas áreas de escuridão total, as criaturas sem visão no escuro estarão efetivamente cegas. Além dos efeitos óbvios, uma criatura cega sofrerá 50% de chance de falha em combate (todos os oponentes possuem camuflagem total), perde seu bônus de Destreza na CA, sofre -2 de penalidade na CA, percorre apenas metade do seu deslocamento e sofre -4 de penalidade nos testes de Procurar e na maior parte dos testes nas perícias que envolvem Força e Destreza.

Os personagens que tenham visão na penumbra (elfos, gnomos e meio-elfos) podem enxergar objetos localizados até o dobro da distância relacionada no raio de iluminação da Tabela 9-7. Dobre o raio de luz efetivo da iluminação e da penumbra para essas raças. Por exemplo, para um personagem com visão na penumbra, uma tocha fornece iluminação clara o suficiente num raio de 12 m (em vez de 6 m) e cria uma área de penumbra com 24 m de raio (em vez de 12 m).

Os personagens que tenham visão no escuro (anões e meio-orcs) podem enxergar normalmente em áreas iluminadas, bem como em áreas escuras, num raio de 18 m. Uma criatura não é capaz de se esconder a menos de 18 m de um personagem com visão no escuro, a menos que esteja invisível ou encontre cobertura.

TABELA 9-7: FONTES DE LUZ

Objeto	Luz	Penumbra	Duração
Vela	-1	1,5 m	1 h
Chama contínua	6 m	12 m	Permanente
Lanterna comum	4,5 m	9 m	6 h/100 ml
Lanterna farta-fogo ²	Cone 18 m	Cone 36 m	6 h/100 ml
Lanterna coberta	9 m	18 m	6 h/100 ml
Bastão solar	9 m	18 m	6 h
Tocha	6 m	12 m	1 h
Magia	Luz	Penumbra	Duração
Luz contínua	6 m	12 m	Permanente
Globos de luz (tochas)	6 m (cada)	12 m (cada)	1 min
Luz do Dia	18 m	36 m	30 min
Luz	6 m	12 m	10 min

1 Uma vela não fornece luz, apenas penumbra.

2 Uma lanterna farta-fogo ilumina um cone, não um raio.

QUEBRANDO E INVADINDO

Inevitavelmente, seu personagem precisará quebrar um objeto, seja uma porta, uma corrente ou um baú repleto de tesouros.

É possível quebrar um objeto de duas maneiras: usando uma arma ou usando a força bruta.

Quebrando um Objeto

Para quebrar uma arma ou escudo usando uma arma de corte ou concussão, os personagens usam a manobra Separar (consulte Separar). As regras para atacar um objeto são parecidas com aquelas usadas para quebrar armas e escudos, exceto que a jogada de ataque considera a CA do próprio item. Geralmente, somente as armas de concussão ou cortantes podem ser utilizadas para quebrar um objeto.

Classe de Armadura: Os objetos são mais fáceis de atingir do que as criaturas, porque (quase sempre) eles não se movem. No entanto, muitos deles são resistentes o suficiente para ignorar parte do dano de cada ataque. A Classe de Armadura de um objeto equivale a 10 + seu modificador de tamanho + seu modificador de Destreza. Além de possuir Destreza 0 (-5 de penalidade na CA), um objeto inanimado sofre -2 de penalidade adicional na CA. Além disso, caso o personagem use uma ação de rodada completa para mirar o ataque, ele obtém sucesso automaticamente se estiver usando uma arma branca ou recebe +5 de bônus na jogada de ataque usando uma arma de ataque à distância.

Dureza: Cada objeto tem um valor de dureza – um número que indica sua resistência ao dano comum. Sempre que um objeto sofrer um ataque, subtraia o valor de sua dureza do dano causado. Somente o valor excedente será subtraído dos pontos de vida do item (veja a Tabela 9-8: Dureza e Pontos de Vida de Armas e Escudos Comuns, a Tabela 9-9: Dureza e Pontos de Vida de Substâncias e a Tabela 9-11: Dureza e Pontos de Vida dos Objetos).

Pontos de Vida: Os pontos de vida de um objeto dependem do material usado na fabricação e do tamanho (consulte a Tabela 9-8, Tabela 9-9 e Tabela 9-11). Quando os pontos de vida de um objeto forem reduzidos a 0, ele será destruído.

Os objetos muito grandes têm pontos de vida separados para cada parte distinta. Por exemplo, é possível golpear e destruir a roda de uma carroça, sem destruir a cabina.

Ataques de Energia: Os ataques sônicos e de ácido causam dano normal à maioria dos objetos, da mesma forma que às criaturas; calcule o dano e aplique-o normalmente após um ataque bem-sucedido, sem considerar a dureza do item. Os ataques de eletricidade e fogo causam metade do dano na maior parte dos objetos; divida o dano causado por 2 antes de considerar a dureza do objeto. Os ataques de frio causam um quarto do dano normal; divida o dano causado por 4 antes de subtrair a dureza.

Dano de Armas de Ataque à Distância: Os objetos sofrem a metade do dano infligido por armas de ataque à distância (exceto máquinas de guerra e similares). Divida o dano por 2 antes de considerar a dureza do objeto.

Armas Ineficazes: O Mestre pode determinar que certas armas simplesmente não causam dano em certos objetos. Por exemplo, seu personagem terá dificuldades para quebrar uma porta disparando flechas ou cortar uma corda usando uma clava.

Imunidades: Os objetos são imunes ao dano por contusão e sucessos decisivos. Mesmo os objetos animados, que são considerados criaturas, compartilham essas imunidades por serem constructos.

Armaduras, Escudos e Armas Mágicas: Cada +1 de bônus de melhoria adiciona 2 na dureza da armadura, arma ou escudo e +10 nos pontos de vida do objeto. Por exemplo, uma espada longa +1 tem dureza 12 e 15 PV, enquanto um escudo grande de metal +3 tem dureza 16 e 50 PV

Vulnerabilidade: O Mestre pode determinar que certos ataques são especialmente eficazes contra alguns objetos. Por exemplo, é fácil incendiar uma cortina, cortar uma árvore com um machado ou rasgar um pergaminho. Nestes casos, os ataques causam o dobro do dano normal e (a critério do Mestre) ignoram a dureza do objeto.

Objetos Carregados, Empunhados ou Vestidos: Atacar um objeto que está sendo carregado, empunhado ou vestido por uma criatura provoca ataques de oportunidade. Golpear algo que se encontre em poder de outra criatura, como a varinha de um feiticeiro maligno, é mais difícil. O objeto em questão usará o bônus de Destreza da criatura (não o próprio, de -5) e qualquer bônus mágico de deflexão que beneficie a CA da criatura. O atacante não recebe bônus especiais por atacar esse objeto; além disso, se ele estiver na mão da criatura (ou num tentáculo, ou seja lá o que for), o objeto recebe +5 de bônus na CA porque a criatura é capaz de protegê-lo do ataque.

Objetos Danificados: Um objeto permanece completamente funcional até que seu total de pontos de vida seja reduzido a 0, quando será destruído. Por exemplo, o portador de uma arma danificada não sofre nenhuma penalidade e as armaduras e escudos comprometidos fornecem seus bônus na CA normalmente. Os objetos danificados (mas não destruídos) podem ser consertados usando a perícia Ofícios.

Testes de Resistência: Os itens comuns e que não estão sendo carregados nunca podem realizar um teste de resistência. Considera-se que eles sempre fracassam nesses testes, portanto sempre são afetados pela magia *desintegrar*, por exemplo. Um item sob os cuidados de um personagem (seguro, empunhado ou vestido) poderá realizar um teste de resistência usando os modificadores da própria criatura.

Os itens mágicos sempre podem realizar testes de resistência. O bônus base de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade de um item mágico equivale a 2 + metade do nível do item. Os itens mágicos sob os cuidados de um personagem podem escolher o bônus de resistência do personagem, caso seja maior (os níveis dos itens mágicos são detalhados no *LIVRO DO MESTRE*).

Exemplo de Ataques Contra Objetos: Lidda, uma ladina, não consegue arrombar a fechadura de um grande baú que Mialee, a elfa maga, encontrou atrás de uma porta secreta. Krusk, o bárbaro, se oferece para abri-lo “de forma mais direta”. Ele golpeia o baú com seu machado grande, causando 10 pontos de dano. O baú, feito de madeira, possui dureza 5, logo sofre apenas 5 pontos de dano. A madeira tem 2,5 cm de espessura (10 pontos de vida no total), ficando com apenas 5. Krusk rachou a madeira, mas ainda não conseguiu quebrar o baú. Em seu segundo ataque, ele causa 4 pontos de dano. Esse valor é inferior à dureza do material, portanto o baú não sofre nenhum ponto de dano – uma pancada de raspão. No seu terceiro golpe, Krusk causa 12 pontos de dano (o que significa que o baú sofre 7) e destrói a tampa.

Objetos Animados: Os objetos animados (consulte o Livro dos Monstros) são criaturas para determinar a Classe de Armadura (não trate-os como objetos inanimados).

Quebrando Itens

Quando o personagem deseja quebrar alguma coisa aplicando uma força súbita em vez de infligir o dano normal, realize um teste de Força (em vez da jogada de ataque e dano, usados na manobra Separar) para determinar o sucesso ou fracasso. A CD depende da qualidade do objeto, não do material utilizado na fabricação. Por exemplo, seria muito mais fácil arrombar uma porta de ferro com uma fechadura de baixa qualidade que destruí-la a golpes de martelo.

Quando um objeto perde mais da metade de seus pontos de vida, a CD para quebrá-lo é reduzida em 2 pontos.

As criaturas maiores ou menores recebem bônus ou penalidades de tamanho nos testes de Força realizados para arrombar portas: Minúsculo -16,

Diminuto -12, Miúdo -8, Pequeno -4, Grande +4, Enorme +8, Imenso +12, Colossal +16.

Um pé-de-cabra ou um aríete acilita o arrombamento.

CAPÍTULO 9: AVENTURANDO-SE

TABELA 9-8: DUREZA E PV DE ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS COMUNS

Arma ou Escudo	Exemplo	Dureza	PV ¹
Lâmina leve	Espada curta	10	2
Lâmina de uma única mão	Espada longa	10	5
Lâmina de duas mãos	Espada larga	10	10
Arma leve com cabo de metal	Maça leve	10	10
Arma de uma única mão com cabo de metal	Maça pesada	10	20
Arma leve com cabo de madeira	Machadinha	5	2
Arma de uma única mão com cabo de madeira	Machado de guerra	5	5
Arma de duas mãos com cabo de madeira	Machado grande	5	10
Arma de disparo	Besta	5	5
Armadura	–	Especial ²	Bônus de armadura x5
Broquel	–	10	5
Escudo pequeno de madeira	–	5	7
Escudo grande de madeira	–	5	15
Escudo pequeno de metal	–	10	10
Escudo grande de metal	–	10	20
Escudo de corpo	–	5	20

1 A quantidade de PV indicada serve para armas, armaduras e escudos Médios. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria superior.

2 Dependendo do material, veja a Tabela 9-9.

TABELA 9-9: DUREZA E PONTOS DE VIDA DE SUBSTÂNCIAS

Substância	Dureza	Pontos de Vida
Papel ou tecido	0	2/2,5 cm de espessura
Corda	0	2/2,5 cm de espessura
Vidro	1	1/2,5 cm de espessura
Gelo	0	3/2,5 cm de espessura
Couro ou peles	2	5/2,5 cm de espessura
Madeira	5	10/2,5 cm de espessura
Pedra	8	15/2,5 cm de espessura
Ferro ou aço	10	30/2,5 cm de espessura
Mitral	15	30/2,5 cm de espessura
Adamante	20	40/2,5 cm de espessura

TABELA 9-10: TAMANHO E CLASSE DE ARMADURA DE OBJETOS

Tamanho (Exemplo)	Mod. CA	Tamanho (Exemplo)	Mod. CA
Colossal (lado maior de um celeiro)	-8	Médio (barrel)	+0
–	–	Pequeno (cadeira)	+1
–	–	Miúdo (livro)	+2
–	–	Mínimo (pergaminho)	+4
Enorme (carroça)	-2	Minúsculo (poção)	+8
Grande (porta grande)	-1		

COMO OS JOGADORES PODEM AJUDAR

Eis algumas sugestões para o jogo transcorrer mais tranquilamente.

Mapas: Alguém deve fazer um mapa dos lugares explorados pelo grupo, de modo que saibam onde já estiveram e onde ainda precisam explorar. Se mais de um jogador quiser se encarregar disso, a responsabilidade de desenhar os mapas poderia ser alternada; no entanto, sugerimos que haja apenas um ‘cartógrafo’ por sessão de jogo.

Um mapa será mais importante e útil caso os personagens estejam em um labirinto ou caverna – um lugar com tantos corredores, portas e salas que seria impossível se orientar sem anotar as áreas que os personagens já exploraram.

Para desenhar um mapa, comece com uma folha em branco (o melhor seria um papel quadriculado) e, conforme o grupo explorar o local, anote os tamanhos e formatos das salas ou áreas. Por exemplo, quando os personagens encontram uma nova sala, o Mestre poderia descrever: ‘A porta que vocês abriram conduz a um quarto com 7,5 m de largura por 9 de comprimento. A entrada se encontra no meio da parede oeste da sala e vocês podem ver duas outras portas: uma na parede norte, próxima da parede leste, e outra na parede leste a cerca de 1,5 m do centro’. Ou, caso seja mais fácil para visu-

TABELA 9-11: DUREZA E PONTOS DE VIDA DOS OBJETOS

Objeto	Dureza	Pontos de Vida	CD para Quebrar
Corda (2,5 cm de diâmetro)	0	2	23
Porta simples de madeira	5	10	13
Baú pequeno	5	1	17
Porta comum de madeira	5	15	18
Baú de tesouro	5	15	23
Porta reforçada de madeira	5	20	23
Muro de tijolos (30 cm de espessura)	8	90	35
Pedra trabalhada (1 m de espessura)	8	540	50
Corrente	10	5	26
Algemas	10	10	26
Algemas (obra-prima)	10	10	28
Porta de ferro (5 cm de espessura)	10	60	28

TABELA 9-12: CDs PARA DERRUBAR OU ROMPER ITENS

Teste de Força para:	CD	Teste de Força para:	CD
Derrubar porta simples	13	Dobrar barras de ferro	24
Derrubar porta comum	18	Derrubar porta barrada	25
Derrubar porta reforçada	23	Romper algemas	26
Romper amarras de corda	23	Derrubar porta de ferro	28

Condição Ajuste de CD¹

Cerrar portal	+5
Tranca arcana	+10

1 Caso ambos se apliquem, use o maior valor.

ORDEM DE MARCHA

Os personagens de um grupo precisam decidir a ordem de marcha. Essa ordem é a posição relativa dos personagens enquanto caminham (quem está na dianteira e nos flancos do grupo, por exemplo). Se estiverem usando miniaturas, distribua cada personagem na matriz de combate na ordem de marcha selecionada pelos jogadores. Determine uma nova ordem quando os personagens estiverem feridos, entrarem em lugares diferentes ou sempre que necessário por qualquer motivo.

Em uma ordem de marcha, os personagens mais resistentes, como os bárbaros, guerreiros e paladinos, geralmente assumem a dianteira. Os magos, feiticeiros e bardos, muitas vezes, se posicionam no meio ou na retaguarda do grupo, onde estarão mais protegidos de ataques diretos. Os clérigos e druidas são excelentes opções para cobrir a retaguarda; eles são resistentes para suportar um ataque direto, mas muito importantes (como curandeiros) para enfrentar os riscos da linha de frente. Os ladinhos, rangers e monges podem atuar como batedores avançados, mas precisam ter cautela quando se afastarem demais do grupo.

Se os personagens estiverem juntos, serão capazes de se proteger como um grupo, mas serão vulneráveis a magias de área; por essa razão, muitas vezes é conveniente se dispersar um pouco.

alizar, o Mestre pode fornecer a informação desse modo: ‘Do lado esquerdo da porta, a parede segue dois quadrados para o norte, seis para oeste, cinco para o sul, volta seis quadrados para leste e continua para o norte de novo, até a porta. Existem portas no sexto quadrado da parede norte e no quarto quadrado da parede leste’.

Anotações do Grupo: Muitas vezes, vale a pena fazer anotações durante uma aventura: nomes de PdMs encontrados pelo caminho, tesouros recuperados, segredos desvendados e assim por diante. O Mestre anotará toda essa informação para seu próprio controle; mesmo assim, pode ser útil anotar fatos que sejam úteis mais tarde – pelo menos, evitará perguntas do tipo: ‘Qual é mesmo o nome daquele velho que encontramos na floresta semana passada?’

Notas de Personagem: Mantenha um papel de rascunho para controlar os pontos de vida, magias e outras características do personagem que variam durante a aventura. Algumas dessas informações podem ser transferidas para a sua planilha de personagem entre as sessões – mas não se preocupe em atualizá-la constantemente durante a aventura. Seria trabalhoso (além de transformar a planilha em uma bagunça) apagar os pontos de vida atuais de seu personagem e escrever um novo número sempre que ele sofrer dano.

CAPÍTULO 9: AVENTURANDO-SE

TESOURO

Quando os personagens participam de aventuras, geralmente obtêm diversas quantidades de prata, ouro, pedras preciosas ou outros tesouros. Essas recompensas podem ser antigas riquezas desenterradas, dinheiro confiscado dos vilões ou o pagamento de um patrono que os contratou para cumprir a missão.

Dividindo o Tesouro: Dívida o tesouro igualmente entre os personagens que participaram. Alguns aventureiros podem ter níveis mais elevados ou ter sido mais úteis numa aventura, mas o método mais simples, rápido e amigável ainda é dividir igualmente o tesouro.

Itens Especiais: Embora seja possível vender as pedras preciosas e repartir o dinheiro igualmente entre os aventureiros, alguns tesouros não podem ser divididos com facilidade. Os itens mágicos, por exemplo, são vendidos pela metade do preço original, então normalmente é melhor que os personagens os mantenham consigo. Quando um personagem encontrar um item mágico, inclua metade do valor do objeto na parcela do tesouro do personagem. Por exemplo, se Jozan, Lidda, Mialee e Tordek estiverem dividindo um tesouro de 5.000 PO e um escudo *pe-sado de metal +1*, o grupo deve considerar o valor do escudo como 500 PO, metade de seu preço de mercado. Como o tesouro totaliza 5.500 PO, três personagens receberiam 1.375 PO e um personagem (provavelmente Tordek ou Jozan) ficaria com o escudo (que vale 500 PO) mais 875 PO.

Quando mais de um personagem quiser o mesmo item mágico, eles podem fazer um leilão entre si. Por exemplo, se Jozan e Tordek desejarem o mesmo escudo, eles fazem ofertas para determinar quem ficará com ele. Tordek oferece 800 PO no equipamento e vence o leilão. Isso significa que, agora, o tesouro total é de 5.800 PO. Mialee, Jozan e Lidda recebem 1.450 PO cada e Tordek recebe o escudo (800 PO) mais 650 PO. Um personagem só é capaz de fazer ofertas até o valor limite de sua parte no tesouro, a menos que disponha de peças de ouro ou riquezas de outras aventuras. Por exemplo, se Tordek não tiver nenhuma riqueza de outras aventuras, o máximo que poderá oferecer pelo escudo mágico será 1.250 PO – ele ficaria com o escudo e os outros três personagens dividiriam as 5.000 PO.

Se ninguém quiser o item mágico, os membros do grupo deveriam vendê-lo (pela metade do preço, indicado no *LIVRO DO MESTRE*, se encontrarem um comprador) e dividir igualmente o lucro.

Custos: Muitas vezes, as aventuras são caras. Um personagem transformado em pedra por um basilisco precisará de uma magia cancelar encantamento; será necessário pelo menos 450 PO para pagar um clérigo que conjure essa magia (veja a Tabela 7-8. Somente um clérigo de 9º nível é capaz de lançar *cancelar encantamento*, uma magia de 5º nível). A política padrão é deduzir esses custos do tesouro encontrado na aventura, como um tipo de “seguro de aventureiros”, e depois repartir o restante.

Fundo do Grupo: O grupo também poderia guardar uma parcela do dinheiro disponível para adquirir itens que beneficiem a todos, como poções de cura ou água benta.

Acumulando Riquezas: Quando o personagem e seus aliados terminarem de repartir o tesouro, anote a parte de seu personagem em sua planilha. Em breve, ele terá dinheiro suficiente para comprar armas e equipamentos melhores ou mesmo itens mágicos.

OUTRAS RECOMPENSAS

As outras recompensas que os personagens podem receber dependem das suas ações e do estilo de campanha que o Mestre está coordenando. Elas devem ser mencionadas, mas as regras não são capazes de definir-las. Essas recompensas se desenvolvem naturalmente durante a campanha.

REPUTAÇÃO

Não é possível guardá-la em um banco, mas vários aventureiros a apreciam e até procuram a fama ou a notoriedade. Um herói em busca de reputação deveria usar roupas ou armaduras distintas, tratar bem os bardos e inventar um símbolo pessoal para um sinete, roupas, bandeiras e outras formas de ostentação.

SEGUIDORES

Quando as pessoas ouvem histórias sobre os personagens, podem oferecer seus serviços como seguidores. Os seguidores serão aprendizes, admiradores, aliados, estudantes ou ajudantes.

TERRAS

Um personagem (ou um grupo) pode adquirir terras durante um conflito armado ou recebê-las como prêmio de um indivíduo poderoso. As terras fornecem rendas proporcionais ao terreno (como impostos ou colheitas em terras cultiváveis) e um local para o personagem (ou o grupo) construir uma fortaleza ou refúgio. Além de servir como quartel e um lugar seguro, uma fortaleza poderia abrigar uma igreja, um monastério, uma escola de magos ou qualquer organização, conforme o desejo dos proprietários.

TÍTULOS E HONRARIAS

Muitas vezes, os sumos-sacerdotes e nobres reconhecem os serviços prestados por aventureiros habilidosos e lhes concedem títulos e honrarias. Essas recompensas incluem presentes em ouro ou terras, permissão de entrada para alguma ordem de elite ou medalhas, anéis com brasões, diademas e outros itens simbólicos.



Os aventureiros se preparam para sua próxima aventura



Antes de iniciar uma Jornada perigosa com seus companheiros, Mialee senta em sua escrivaninha e abre seu grimoório. Primeiro, ela folheia o tomo, selecionando as magias que acredita serem mais úteis em sua aventura. Depois de escolher as magias (o que pode significar escolher uma mesma magia mais de uma vez), ela analisa as páginas que descrevem cada uma delas. Os símbolos arcanos, que ela escreveu a mão, não têm sentido algum para os demais, mas são capazes de despertar e armazenar o poder em sua mente. Ela somente precisará se concentrar para terminar a conjuração de cada magia preparada. Agora, só falta o gatilho final para cada efeito selecionado. Quando ela fecha o livro, sua mente está repleta de magias, que Mialee pode completar rapidamente.

Uma magia é um efeito com uma única utilização. Existem dois tipos de magia: arcana (conjurada por bardos, feiticeiros e magos) e divina (conjurada por clérigos, druidas, além de rangers e paladinos experientes). Alguns conjuradores escolhem suas magias de uma lista restrita de magias conhecidas, enquanto outros possuem acesso a uma grande variedade de opções. A maioria dos conjuradores prepara sitas magias com antecedência – seja com um grimoório ou com orações e meditação – mas alguns conjuraram suas magias diretamente e sem preparação. Com exceção dessas maneiras diferentes de aprender e preparar as magias, elas são muito parecidas durante a conjuração.

Dividindo as categorias de magias arcana e divinas existem oito escolas de magia. Essas escolas representam os diferentes aspectos dos efeitos mágicos. Esse capítulo descreve as semelhanças e distinções entre essas escolas de magia. Além disso, apresenta um resumo geral do formato da descrição das magias, uma discussão abrangente sobre o funcionamento da magia e uma explicação da diferença entre os tipos de habilidades especiais, pois algumas delas são mágicas.

TELEPORTATION

CONJURANDO MAGIAS

A conjuração de magias é um processo idêntico, não importa se o personagem utiliza magias arcana ou divinas, ou se elas são preparadas com antecedência ou selecionadas no momento da conjuração.

COMO FUNCIONA A CONJURAÇÃO?

As magias funcionam de maneiras diferentes, de acordo com o tipo de magia conjurada. Observe os três exemplos básicos a seguir:

Enfeitiçar Pessoa: Tordek está interrogando alguns goblins para revelarem a localização de seu acampamento, quando Mialee conjura *enfeitiçar pessoa* sobre um deles. O Mestre realiza um teste de resistência de Vontade para o goblin, contra a

CD 13 da magia de 1º nível da elfa, e fracassa. Mialee é uma maga de 1º nível e a magia permanecerá ativa durante 1 hora por nível do conjurador, portanto o goblin irá considerá-la uma aliada durante a próxima hora. Dessa forma, o grupo conseguirá obter a informação da criatura.

Invocar Criaturas I: Lidda está enfrentando um robogoblin e Mialee conjura *invocar criaturas I* para convocar um cachorro celestial. Ele será capaz de materializar o animal em qualquer local visível num raio de 7,5 metros. Ela escolhe posicionar a criatura, na retaguarda do robogoblin que está enfrentando Lidda. Na rodada seguinte, quando Mialee termina de conjurar a magia, o cachorro surge no local selecionado. Ele ataca imediatamente e recebe +2 de bônus em sua jogada de ataque, uma vez que está flanqueando o robogoblin. Na próxima rodada de Lidda, ela desfera um ataque furtivo no robogoblin e elimina o adversário. O cachorro desaparece no início da rodada seguinte de Mialee, porque a duração de *invocar criaturas I* equivale a 1 rodada por nível de Conjurador.

Mãos Flamejantes: Mialee deseja conjurar *mãos flamejantes* sobre o máximo de centopéias Pequenas possível. Ela se desloca até um quadrado que lhe permite ficar diante de três centopéias a 4,5 metros dela, mas não se aproxima o suficiente para que os monstros sejam capazes de atacá-la durante a conjuração. Mialee seleciona a direção e conjura a magia. Um cone de chamas mágicas envolve uma área de 4,5 metros, atingindo as três criaturas. O jogador de Mialee utiliza 1d4 para calcular o dano infligido a cada centopéia e obtém um resultado 3. O Mestre realiza um teste de resistência de Reflexos (CD 13 para as magias de 1º nível de Mialee) para cada monstro e obtém apenas um sucesso. Duas centopéias sofrem 3 pontos de dano e são eliminadas. A criatura que obteve sucesso sofre metade do dano (1 ponto) e sobrevive.

Conjurar uma magia pode ser um processo simples, como Jozan conjurando *curar ferimentos leves* e removendo parte dos ferimentos sofridos por Tordek, ou complicado, como Jozan tentando atingir um grupo de nagas com uma *praga de insetos* usando apenas a audição, pois as criaturas estão escondidas sob os efeitos de *escuridão profunda* enquanto seus lacaios trogloditas atacam o clérigo.

ESCOLHENDO UMA MAGIA

Para conjurar uma magia, primeiro será necessário escolher a magia desejada. Os clérigos, druidas, paladinos experientes, rangers experientes e magos escolhem a magia da sua lista de magias preparadas anteriormente no mesmo dia e que ainda não foram conjuradas. Os bardos e feiticeiros escolhem qualquer magia que tenham aprendido, de qualquer nível disponível ao seu nível de personagem.

CAPÍTULO 10: MÁGICAS

Para conjurar uma magia, o personagem deve ser capaz de falar (caso seja uma magia que tenha um componente verbal), executar gestos (para magias com componentes gestuais) e manipular os componentes materiais ou o foco da magia (se houver). Além disso, o personagem precisa se concentrar – e é muito difícil se concentrar no meio de uma batalha (veja detalhes mais adiante).

Quando uma magia tiver diversas versões, o conjurador seleciona a versão que deseja no momento da conjuração. O personagem não é obrigado a preparar (ou conhecer, no caso de bardos e feiticeiros) cada versão específica da magia. Por exemplo, resistência a elementos protege uma criatura contra o fogo, o frio ou qualquer outro tipo de energia. Quando conjurar a magia, o personagem escolhe qual o tipo de energia que será afetado pela resistência.

Uma vez que uma magia preparada é conjurada, ela só poderá ser conjurada novamente caso seja preparada de novo. Se o conjurador preparou várias cópias de uma única magia, ele será capaz de utilizar cada cópia separadamente, uma única vez. Para um bardo ou um feiticeiro, conjurar uma magia reduz o limite diário das magias disponíveis para aquele nível, mas eles podem conjurar a mesma magia diversas vezes, até exaurir todo o seu limite diário do nível pertinente.

CONCENTRAÇÃO

Para conjurar uma magia, o personagem deve se concentrar. Se qualquer distração interromper sua concentração enquanto estiver conjurando a magia, o personagem deve obter sucesso em um teste de Concentração ou a magia será perdida. Quanto maior a distração e o nível da magia que o personagem deseja conjurar, maior será a CD. As magias poderosas exigem um esforço mental maior. Se o personagem fracassar no teste, ele perderá a magia como se a conjuração tivesse sido concluída, mas sem gerar nenhum efeito.

Ferimento: Qualquer ferimento ou efeito de magia hostil que atingir o personagem durante a conjuração atrapalhará sua concentração e arruinará a magia. Se o personagem sofrer dano enquanto estiver conjurando uma magia, ele deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido + nível da magia que estiver conjurando) ou a magia estará perdida. A distração somente afetará o personagem se ocorrer entre o início e o término da conjuração (para as magias com tempo de execução de uma rodada completa ou mais) ou em resposta à própria conjuração (como um ataque de oportunidade provocado pela magia ou uma ação preparada).

Se o personagem estiver sofrendo um dano contínuo, como da *flecha ácida de Melf*, somente metade do dano atrapalhará a sua concentração. Nesse caso, ele deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + metade do último dano contínuo sofrido + nível da magia que estiver conjurando). Se o último dano sofrido era o efeito final da magia ofensiva (como a última rodada de uma *flecha ácida de Melf*), então a distração terminou e não é capaz de atrapalhar o personagem. Os danos sucessivos, como de uma *arma espiritual*, não são considerados danos contínuos.

Magia: Caso o personagem seja afetado por uma magia enquanto estiver conjurando um efeito próprio, ele deve obter sucesso em um teste de Concentração ou perderá a sua magia. Se a magia que afeta o personagem infligir dano, a CD será 10 + dano sofrido + nível da magia. Caso o efeito atrapalhe ou distraia o personagem de outra maneira, a CD será idêntica à Classe de Dificuldade do teste de resistência + o nível da magia que estiver conjurando. Para as magias que não possuem teste de resistência, utilize a CD do teste de resistência que ela teria (10 + nível da magia + modificador de habilidade).

Agarrado ou Imobilizado: As únicas magias que o personagem é capaz de conjurar quando estiver agarrado ou imobilizado são aquelas que não têm componentes gestuais e cujos componentes materiais (se houver) estiverem em suas mãos. Mesmo assim, o personagem deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) ou perderá a magia.

Movimento Vigoroso: Se o personagem estiver montado em um cavalo em movimento, em uma carroça atravessando um terreno acidentado, em um barco pequeno navegando em corredeiras ou numa tempestade, no convés de um navio durante uma tempestade ou correr o risco de ser derrubado em função do movimento, ele deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) ou perderá a magia.

Movimento Violento: Se o personagem estiver montado em um cavalo percorrendo o dobro do deslocamento, sobre uma carroça descontrolada, em um barco pequeno navegando em corredeiras ou numa tempestade, no convés de um navio durante uma tempestade ou correr o risco de ser derrubado em função do movimento, ele deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) ou perderá a magia.

Clima Ruim: O personagem deve realizar um teste de Concentração se estiver conjurando uma magia sob uma tempestade violenta. Para as tempestades de chuva ou neve, a CD será 5 + nível da magia. Para uma chuva de granizo ou uma tempestade de areia, a CD será 10 + nível da magia. Em qualquer caso, o personagem perderá a magia caso fracasse no teste de Concentração. Quando o clima ruim for causado por um efeito mágico, utilize as regras de Magia, descritas acima.

Conjurando na Defensiva: Quando o personagem quiser conjurar uma magia sem provocar ataques de oportunidade, ele precisa se esquivar e movimentar-se durante a conjuração. Dessa forma, ele deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) ou a magia será perdida.

Enredado: Quando o personagem tentar conjurar uma magia e estiver preso em uma rede, em uma bolsa de cola ou sendo afetado por magias de efeito similar (como *constrição*), ele deverá obter sucesso em um teste de Concentração de CD 15 ou perderá a magia.

CONTRAMÁGICA

É possível utilizar qualquer magia como uma contramágica. O personagem direciona a energia de sua própria magia para destruir a energia de um efeito contrário ou idêntico conjurado pelo oponente. A contramágica funciona mesmo quando uma magia é divina e a outra é arcana.

Regras da Contramágica: Para executar uma contramágica, o personagem deve escolher um oponente como alvo da manobra, utilizando uma ação preparada. Dessa forma, o personagem decide adiar sua ação até que o alvo inicie a conjuração de uma magia. O personagem ainda será capaz de percorrer seu deslocamento, pois preparar exige uma ação padrão.

Quando (ou se) o adversário selecionado tentar conjurar uma magia, o personagem deve obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia), que será uma ação livre, para reconhecer corretamente a magia do oponente e tentar neutralizá-la. Se fracassar no teste, ele não identifica o efeito e a manobra não poderá ser concluída.

Para completar a manobra, o personagem deverá conjurar a magia adequada para a contramágica. Quase sempre, uma magia só pode ser anulada por outra idêntica. Por exemplo, uma *bola de fogo* seria efetiva para anular outra *bola de fogo*, mas não afetaria qualquer outra magia, não importa quão similar elas sejam. Uma *bola de fogo* não conseguiria neutralizar uma *bola de fogo controlável* e vice-versa. Se o personagem for capaz de conjurar a mesma magia e tiver preparada (para os conjuradores que preparam suas magias), ele conjura a magia adequada, alterando-a levemente para criar um efeito de contramágica. Se o alvo estiver dentro do alcance, as duas energias automaticamente se neutralizam sem nenhum outro resultado.

Anulando Magia Metamágicas: Os talentos metamágicos são desconsiderados para determinar se uma magia pode ser anulada ou não. Por exemplo, uma *bola de fogo* normal conseguiria neutralizar uma *bola de fogo* maximizada (aprimorada com o talento metamágico Maximizar Magia) e vice-versa.

Exceções Específicas: Algumas magias específicas são capazes de neutralizar outras, em especial quando geram efeitos diametralmente opostos. Por exemplo, o personagem conseguiria anular velocidade com lentidão ou utilizando a própria magia *velocidade*, ou ainda neutralizar a magia *reduzir* (*reduzir pessoa*) com *aumentar* (*aumentar pessoa*). A descrição das magias indica os efeitos capazes de neutralizá-las.

Dissipar Magia como Contramágica: O personagem é capaz de utilizar *dissipar magia* como contramágica, descartando a necessidade de identificar a magia do oponente. No entanto, *dissipar magia* nem sempre funciona como contramágica.

NÍVEL DO CONJURADOR

Com freqüência, o poder de uma magia depende do nível de conjurador do personagem. Para a maioria das classes de conjuradores, ele equivale ao nível da classe utilizada para conjurar a magia. Por exemplo, uma bola de fogo causa 1d6 pontos de dano para cada nível de conjurador (limitada a 10d6), portanto um mago de 10º nível lançaria uma *bola de fogo* mais poderosa que um mago de 5º nível.

O personagem é capaz de conjurar uma magia usando um nível do conjurador inferior ao seu nível atual, mas deve utilizar o nível mínimo para conjurar a magia em questão e todas as características que dependam do nível de conjurador consideram o nível selecionado pelo personagem. Por exemplo, no 10º nível, Mialee poderia conjurar uma *bola de fogo* com alcance de 240 metros que inflige 10d6 pontos de dano. Se desejar, ela pode conjurar uma *bola de fogo* que causa uma quantidade menor de dano, usando um nível de conjurador mais baixo, mas precisará reduzir o alcance de acordo com o nível de conjurador selecionado. Não é possível lançar uma *bola de fogo* com um nível do conjurador abaixo de 5º (o mínimo exigido para um mago conjurar uma *bola de fogo*).

Quando uma característica de classe, um poder concedido de um domínio ou outra habilidade especial determinar um ajuste no nível do conjurador do personagem, essa alteração não afeta somente os efeitos baseados no nível de conjurador (como alcance, duração e dano), mas também o teste para superar a Resistência à Magia do oponente e o nível de conjurador usado nos testes de contramágica (para os testes de dissipar e as CDs do teste). Por exemplo, um clérigo de 7º nível que tenha o domínio do Bem conjura as magias com o desritor [Bem] como um clérigo de 8º nível. Isso significa que sua *destruição sagrada* provoca 4d8 pontos de dano, ele utiliza 1d20+8 para superar a RM das criaturas com suas magias que tenham o desritor [Bem] e sua *proteção contra o mal* somente será dissipada caso o adversário seja capaz de superar um efeito de um conjurador de 8º nível.

FALHA DE MAGIA

Caso o personagem tente conjurar uma magia, mas não puder atender às suas características (alcance, área, tipo de criatura, etc.), a conjuração fracassa e a magia será perdida. Por exemplo, se o personagem conjurar *enfeitiçar pessoa* em um cachorro, a magia fracassa porque um cachorro é o tipo errado de alvo para essa magia.

As magias também fracassam se a concentração do personagem for interrompida e é possível que sejam perdidas quando o conjurador estiver usando uma armadura e lançar qualquer magia que tenha componentes gestuais (veja Tabela 7-6: Armadura e Escudos).

O RESULTADO DAS MAGIAS

Depois que o personagem descobrir as criaturas (ou objetos ou áreas) afetadas e essas criaturas tiverem realizado seus testes de resistência (caso seja permitido), ele aplicará os resultados da magia.

Muitas magias afetam tipos específicos de criaturas. Repelir insetos afasta os insetos e *acalmar animais* é capaz de afetar animais e bestas mágicas. Esses termos e outros similares se referem aos tipos de criaturas descritas no *Livro dos Monstros*.

FEITOS ESPECIAIS DAS MAGIAS

Muitos efeitos especiais das magias são descritos de acordo com a escola de magia em questão. Por exemplo, todas as ilusões compartilham determinados efeitos (consulte Ilusões). Outras características especiais das magias (como área ou alcance) são comuns entre a mesma escola de magia.

Ataques: Algumas descrições de magia se referem a um ataque. Por exemplo, a *invisibilidade* será dissipada quando o personagem atacar alguém ou alguma coisa enquanto estiver sob o efeito da magia. Todas as ações ofensivas de combate, mesmo aquelas que não provocam dano (como Desarme e Encontrão) são consideradas ataques. As tentativas de expulsar ou fascinar mortos-vivos também são consideradas ataques. Todas as magias que podem ser evitadas ou anuladas com testes de resistência, que causam dano ou prejudicam de alguma forma o adversário são consideradas ataques. *Invocar criaturas I* e magias similares não são consideradas ataques, porque a magia em si não atinge ninguém.

Tipos de Bônus: Muitas magias concedem bônus em valores de habilidades, Classe de Armadura, ataques e outras características. Quase sempre, um bônus tem um descritor que indica o tipo de modificador concedido pela magia. Por exemplo, a armadura *arcana* concede um bônus de armadura na CA, indicando que a magia cria uma barreira tangível ao redor do personagem. Por outro lado, o *escudo da fé* concede um bônus de deflexão na CA, que desvia os ataques dos inimigos. Os tipos de bônus são descritos no *LIVRO DO MESTRE*. O aspecto mais importante dos tipos de bônus é indicar que dois bônus do mesmo tipo não se acumulam. Com exceção dos bônus de esquiva, a maioria dos modificadores de circunstância e dos bônus raciais consideram apenas o modificador mais elevado (veja Combinando Efeitos Mágicos, a seguir). O mesmo princípio se aplica às penalidades – somente a pior penalidade é considerada quando existirem duas ou mais penalidades do mesmo tipo.

Ressuscitando os Mortos: Várias magias têm o poder de reviver personagens que faleceram.

Quando uma criatura falece, sua alma abandona o corpo, deixa o Plano Material, viaja através do Plano Astral e entra no plano exterior habitado pela sua divindade. Se a criatura não adorar nenhum deus, sua alma vai para o plano correspondente à sua tendência. Ressuscitar alguém significa encontrar a alma da criatura e devolvê-la ao seu corpo.

Perda de Nível: A passagem da vida para a morte e o retorno é uma jornada difícil para qualquer alma. Consequentemente, as criaturas ressuscitadas perdem um nível de experiência no processo. O novo total de XP do personagem equivale à metade entre o valor mínimo necessário para seu nível atual (recém ajustado) e a quantidade necessária para atingir o próximo nível. Quando um personagem de 1º nível é ressuscitado, ele perde 2 pontos de Constituição em vez de perder um nível.

Essa perda de nível ou Constituição não pode ser recuperada por qualquer método mortal, mesmo as magias desejo ou milagre. Um personagem ressuscitado conseguirá recuperar o nível perdido acumulando pontos de experiência em suas aventuras ou, caso fosse um personagem de 1º nível, poderá elevar novamente sua Constituição nos níveis que fornecem 1 ponto de habilidade.

Impedindo a Resurreição: Os inimigos podem tomar algumas medidas para dificultar a resurreição de um personagem. Esconder o corpo impedirá a conjuração de *reviver os mortos* ou *resurreição* para aquele personagem. Conjurar aprisionar a alma neutraliza qualquer tipo de resurreição, a não ser que a alma seja libertada anteriormente.

Ressurreição Contra a Vontade: Um personagem não retornará à vida se não desejar. Uma alma reconhece o nome, a tendência e o patrono (se houver) do personagem que está tentando ressuscitá-la e pode se recusar a retornar nessas condições. Por exemplo, se a paladina Alhandra falecer e um sumo-sacerdote de Nerull (o deus da morte) conseguir seu corpo, ela provavelmente não desejará retornar dos mortos através dele; portanto, qualquer tentativa de revivê-la executada pelo sacerdote fracassará automaticamente. Caso o clérigo maligno queira ressuscitar Alhandra para interrogá-la, ele precisará descobrir uma forma de enganar sua alma, como contratar um clérigo Bom para ressuscitá-la e, depois disso, capturá-la.

COMBINANDO EFEITOS MÁGICOS

As magias ou efeitos mágicos normalmente funcionam conforme indicado na sua descrição, não importa a quantidade de magias ou efeitos mágicos diferentes que estejam amando na mesma área, objeto ou criatura. Exceto em casos especiais,

uma magia não atrapalha o funcionamento de outra. Sempre que uma magia gerar um efeito específico sobre outra, sua descrição explicará esse efeito. Existem diversas regras gerais que se aplicam quando várias magias ou efeitos mágicos afetam o mesmo alvo:

Acumulando Efeitos: As magias que concedem bônus ou penalidades em jogadas de ataques, dano, testes de resistência ou outras características normalmente não se acumulam. Por exemplo, duas magias *benção* não fornecem o dobro dos benefícios de uma única conjuração. No entanto, as duas continuam afetando os aliados simultaneamente e, se a duração da primeira acabar, a outra continuará atuando normalmente enquanto permanecer ativa. De forma similar, duas magias *velocidade* não deixam a criatura ainda mais rápida.

Quase sempre, dois bônus do mesmo tipo não se acumulam, mesmo que sejam provenientes de magias diferentes (ou efeitos similares a magia; veja Tipos de Bônus, a seguir). Por exemplo, o bônus de aprimoramento de Força da magia *força do touro* e o bônus de aprimoramento de Força da magia *poder divino* não se acumulam. O personagem considera o bônus que lhe fornece o maior valor de Força. Da mesma forma, um cinto *da força dos gigantes* concede um bônus de aprimoramento de Força, que não se acumula com o bônus concedido pela magia *força do touro*.

Tipos Diferentes de Bônus: Os bônus e as penalidades de duas magias ou efeitos mágicos diferentes se acumulam quando tiverem diferentes tipos. Por exemplo, *benção* concede +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo e *proteção contra o mal* concede +2 de bônus de resistência em testes de resistência contra magias conjuradas por criaturas malignas. Uma criatura sob a influência de ambas recebe +1 de bônus contra efeitos de medo, +2 de bônus contra magias conjuradas por criaturas malignas e +3 de bônus contra magias de medo conjuradas por criaturas malignas.

Um bônus que não tenha um tipo especificado (somente “+2 de bônus” em vez de “+2 de bônus de resistência”) se acumula com qualquer tipo de bônus.

Mesmo Efeito com Intensidades Diferentes: Quando duas ou mais magias idênticas estiverem afetando a mesma área ou criatura, mas tiverem imensidades diferentes, somente a mais elevada será considerada. Por exemplo, se um personagem sofrer -4 de penalidade na Força devido a um *raio de enfraquecimento* e então um segundo *raio de enfraquecimento* acarretar -6 de penalidade, ele sofrerá apenas a penalidade mais elevada, de -6. No entanto, as duas magias continuaram a afetar o personagem. Caso um *raio de enfraquecimento* seja dissipado ou sua duração termine, o efeito do outro permanece ativo, assumindo que a sua duração também não tenha terminado.

Mesmo Efeito com Resultados Diferentes: A mesma magia é capaz de produzir efeitos diferentes quando é conjurada sobre um único alvo diversas vezes. Por exemplo, uma sequência de magias *metamorfose* poderiam transformar uma criatura em um rato, um leão e depois em uma lesma. Nesse caso, a última magia da sequência neutraliza as demais. Nenhuma das magias anteriores é removida ou dissipada, mas seus efeitos são irrelevantes enquanto durar o efeito da última magia da série.

Um Efeito Ignora Outro: Algumas vezes, uma magia é capaz de tornar uma magia anterior irrelevante. Por exemplo, se um mago estiver usando a magia *alterar forma* para assumir a forma de uma águia, a magia *metamorfose* poderia transformá-lo em um peixe. No entanto, a magia *alterar forma* não é dissipada e, uma vez que o efeito de metamorfose não afeta as habilidades especiais do mago, ele poderia utilizar *alterar forma* para assumir qualquer forma desejada que a magia permita. No entanto, se a criatura sob os efeitos de *alterar forma* for petrificada com a magia *carne para pedra*, ela se transformará numa estátua inerte e sem consciência, e o efeito de *alterar forma* não o ajudará a se libertar.

Diversos Efeitos de Controle Mental: Alguns efeitos mágicos que estabelecem um controle mental tornam os outros irrelevantes. Por exemplo, um efeito de imobilizar pessoa ignora todos os efeitos de controle mental, porque elimina a capacidade de se mover do alvo. Os efeitos de controle mental que não neutralizam a capacidade do alvo para se deslocar normalmente não interferem entre si. Por exemplo, um ladrão que seja alvo da magia *tarefa/missão* também poderia ser alvo da magia *enfeitiçar pessoa*. No entanto, um indivíduo *enfeitiçado* permanece comprometida em cumprir sua missão e resiste a qualquer ordem que atrapalhe seu objetivo. Nesse caso, a magia *tarefa/missão* não neutraliza *enfeitiçar pessoa*, mas reduz a sua eficácia, da mesma forma que uma devoção mundana a uma causa faria. Se um personagem estiver sob o controle mental de duas ou mais criaturas, ela tende a obedecer a cada uma da melhor forma possível, limitado pela liberdade que o controle mental de cada uma oferece. Se a criatura controlada receber simultaneamente ordens conflitantes, os controladores devem realizar um teste resistido de Carisma para determinar qual deles será obedecido.

Magias com Efeitos Opostos: As magias com efeitos contrários afetam os alvos normalmente, com todos os bônus, penalidades ou modificadores se acumulando na ordem em que as magias são conjuradas. Alguns efeitos se neutralizam ou dissipam naturalmente. Esse é um efeito especial indicado na descrição da magia.

Efeitos Instantâneos: Duas ou mais magias com duração instantânea se acumulam quanto afetam o mesmo alvo. Por exemplo, caso duas *bolas de fogo* sejam disparadas contra o mesmo alvo, ele deve realizar um teste de resistência para cada *bola de fogo* e sofrerá o dano de cada uma conforme o resultado desses testes. Caso a criatura se torne alvo de duas conjurações de curar *ferimentos leves* na mesma rodada, as duas a afetam normalmente.

CAPÍTULO 10: MÁGICAS

DESCRÍÇÃO DAS MAGIAS

As magias disponíveis para os personagens são relacionadas e descritas no Capítulo 11: Magias. A descrição de cada magia obedece a um formato padronizado. Cada categoria de informação é explicada a seguir.

NOOME

A primeira linha de qualquer descrição de magia será o nome mais comum para aquele efeito.

ESCOLA DE MAGIA (SUB-ESCOLA DE MAGIA) OU [SUB-ESCOLA DE MAGIA]

Abaixo do nome, está a linha que indica a escola da magia (e sub-escola da magia, quando apropriado) daquele efeito.

Quase todas as magias pertencem a uma das oito escolas básicas. Uma escola de magia é um grupo de efeitos que funcionam de modo similar. Uma pequena quantidade de magias (*marca arcana*, *desejo restrito*, *permanência*, *prestidigitação* e *desejo*) é universal e não pertence a nenhuma escola.

Abjuração

As abjurações são magias de proteção. Elas criam barreiras físicas ou mágicas, anulam habilidades mágicas ou físicas, causam dano a invasores ou expulsam extra-planares para seus planos de existência. Algumas magias características dessa escola são *proteção contra o mal*, *dissipar magia*, *campo antimagia* e *banimento*.

Se uma magia de abjuração estiver ativa a menos de 3 metros de outra durante um período inferior a 24 horas, os campos arcânicos interferem entre si, criando flutuações de energia parcialmente visíveis. A CD de um teste de Procurar para encontrar essas flutuações é reduzido em 4 pontos.

Se uma magia de abjuração criar uma barreira para afastar determinados tipos de criatura, será impossível utilizar essa barreira para empurrar os alvos. Se forçar a barreira contra as criaturas, o conjurador sentirá a barreira sendo pressionada. Se continuar forçar, a magia se dissipará.

Conjuração

Cada magia de conjuração pertence a uma entre cinco sub-escolas. As conjurações trazem objetos, criaturas ou alguma forma de energia até o mago (sub-escola Invocação), transportam criaturas de outros planos de existência (Convocação), curam ferimentos (Cura), transportam criaturas ou objetos por grandes distâncias (Teletransporte) ou criam objetos e efeitos em um local (Criação). Normalmente, as criaturas invocadas obedecem aos comandos do personagem. Algumas magias características dessa escola são todas as magias *invocar criaturas*, *curar ferimentos leves*, *reviver os mortos*, *teletransporte* e *muralha de ferro*.

Uma criatura (ou objeto) gerada ou teletransportada por meio de uma magia de conjuração não poderá surgir dentro de outra criatura, objeto ou flutuando no espaço. São necessários um local aberto e uma superfície capaz de suportá-la. A criatura ou objeto surge dentro da área de alcance da magia, mas não precisa continuar limitada a essa área.

Convocação: Uma magia de convocação transportaria uma criatura de outro plano para o local onde o conjurador estiver. A magia concede à criatura a habilidade de retornar ao seu plano de origem uma única vez, embora possa limitar as circunstâncias que permitem esse retorno. Uma criatura convocada pode ser morta; ela não desaparece e se refaz, como as criaturas obtidas com as magias de invocação (veja a seguir). A duração de uma magia de convocação é instantânea, o que significa que uma criatura convocada não pode ser dissipada.

Criação: Uma magia de criação manipula a matéria para criar um objeto ou criatura no local que o conjurador designar (sujeito aos limites descritos acima). Se a magia tiver uma duração diferente de instantânea, a magia conservará a criação coesa até o término de seu efeito, quando a criatura ou objeto desaparece sem deixar vestígios. Se a duração da magia for instantânea, o objeto ou a criatura é apenas gerado através de magia, mas existirá indefinidamente e não dependerá da magia para se sustentar.

Cura: Algumas conjurações divinas recuperam criaturas ou trazem-nas de volta da morte. Elas incluem as magias *curar ferimentos*.

Invocação: Uma magia de invocação transporta instantaneamente uma criatura ou objeto ao local designado. Quando a duração da magia terminar (ou ela for dissipada), a criatura invocada retornará de imediato para o local de onde foi retirada; um objeto invocado não será enviado de volta, a menos que a descrição da magia indique o contrário. Uma criatura invocada também retorna ao seu plano quando é eliminada ou seus pontos de vida são reduzidos a 0 ou menos. No entanto, ela não morrerá, apenas gastará 24 horas para se reconstituir. Durante esse tempo, ela não poderá ser invocada novamente.

Quando a duração da magia que invocou uma criatura terminar, ela desaparece e todas as magias ou habilidades que ela ativou ou conjurou são interrompidas. Uma criatura invocada não é capaz de utilizar suas habilidades inatas de invocação

e se recusa a conjurar qualquer magia que tenha um custo em XP ou usar qualquer habilidade similar que gastaria XP, caso fosse uma magia.

Teletransporte: Uma magia dessa sub-escola transporta uma ou mais criaturas ou objetos por grandes distâncias. As variações mais poderosas são capazes de atravessar fronteiras planares. Diferente das magias de invocação, o transporte envolve um único sentido (exceto quando especificado o contrário) e não é possível dissipá-lo. O teletransporte é uma viagem instantânea através do Plano Astral. Qualquer coisa que bloquee uma viagem astral também impedirá um teletransporte.

Adivinhação

As magias de adivinhação permitem que o conjurador descubra conhecimentos esquecidos há muito tempo, preveja o futuro, revele segredos e neutralize magias capazes de enganá-lo. Algumas magias características dessa escola são *identificação*, *detectar pensamentos*, *clarividência*/*claraudiência* e *visão da verdade*.

Muitas magias de adivinhação afetam uma área em forma de cone que se desloca e se estende na direção selecionada pelo conjurador. O cone define a área que será analisada a cada rodada. Se o conjurador estudar a mesma área durante várias rodadas, geralmente poderá obter informações adicionais, conforme indicado na descrição das magias.

Vidência: Uma magia de vidência cria um sensor mágico invisível, que transmite informações ao conjurador. Exceto quando especificado o contrário, o sensor possui a mesma acuidade sensorial do conjurador. Esse nível de acuidade inclui qualquer magia ou habilidade que afetem o conjurador (como *visão no escuro* ou *ver o invisível*), mas não as magias ou efeitos que emanam dele (como *detectar o mal*). Apesar disso, o sensor é considerado um órgão sensorial independente e separado do personagem, portanto funcionará normalmente mesmo que ele esteja cego, surdo ou seja afetado por qualquer debilidade sensorial. Uma criatura com um valor de Inteligência 12 ou superior é capaz de perceber o sensor se obtiver sucesso em um teste de Inteligência (CD 20). É possível dissipar o sensor como qualquer magia ativa.

Os revestimentos de chumbo e as proteções mágicas (como campo *antimagia*, limpar a mente ou *dificultar detecção*) bloqueiam as magias de vidência e o conjurador percebe que a magia foi bloqueada.

Encantamento

As magias de encantamento afetam a mente das criaturas, influenciando ou controlando seu comportamento. Algumas magias características dessa escola são *enfeitiçar pessoa e sugestão*.

Todos os encantamentos são efeitos de ação mental. Existem dois tipos de magias de encantamento, que permitem ao conjurador influenciar seus alvos.

Feitiço: Um feitiço altera a forma como a vítima percebe o conjurador, normalmente forçando a criatura a considerá-lo um amigo.

Compulsão: Uma compulsão obriga o alvo a agir de uma forma selecionada ou altera sua maneira de pensar. Algumas compulsões determinam as ações ou os efeitos sobre a vítima, outras permitem que o personagem determine essas ações durante a conjuração, ou ainda fornecem controle total sobre a vítima.

Evocação

As magias de evocação manipulam a energia ou utilizam fontes ocultas de poder para gerar os efeitos desejados. Na verdade, elas criam algo a partir do nada. Muitas dessas magias produzem efeitos espetaculares e podem causar grandes quantidades de dano. Algumas magias características dessa escola são *mísil mágico*, *bola de fogo* e *relâmpago*.

Ilusão

As magias de ilusão enganam os sentidos ou a mente dos alvos. Elas obrigam as pessoas a verem coisas que não existem, ignorarem objetos ou criaturas existentes, ouvirem sons fantasmagóricos e lembrarem-se de coisas que nunca aconteceram. Algumas magias características dessa escola são *imagem silenciosa*, *invisibilidade* e *véu*. As ilusões se dividem em cinco tipos: idéias, sensações, padrões, fantasmas e sombras.

Idéia: Uma ilusão do tipo idéia cria uma sensação falsa. Todas as criaturas afetadas têm uma sensação idêntica, não suas próprias versões ligeiramente diferenciadas (essa ilusão não é uma impressão mental personalizada). Essas ilusões não alteram a aparência de objetos ou criaturas. As variações que geram efeitos sonoros não conseguem duplicar uma fala compreensível, a menos que a descrição da magia especifique o contrário. Caso seja possível, as palavras devem pertencer a um idioma que o conjurador conheça. Se ele tentar duplicar um idioma desconhecido, a ilusão produzirá sons desconexos. Da mesma forma, o conjurador é incapaz de criar uma cópia visual de algo que não conheça.

Como as magias de idéia e sensação (veja a seguir) não são reais, elas não são capazes de gerar efeitos duradouros como os outros tipos de ilusões. Elas não podem causar dano a objetos ou criaturas, suportar peso, alimentar um indivíduo ou conceder proteção contra intempéries. Por conseguinte, essas ilusões são úteis para confundir ou atrasar os inimigos, mas não para atacá-los diretamente. Por exemplo, é possível utilizar a magia *imagem silenciosa* para criar uma cabana ilusória, mas ela não fornecerá proteção contra uma tempestade. A CA de uma ilusão da sub-escola idéia é 10 + modificador de tamanho.

Sensação: Uma ilusão do tipo sensação afeta as qualidades sensoriais do alvo, alterando sua aparência, textura, cheiro, sabor e emissão de sons ou fazendo-o desaparecer.

Padrão: Similar a uma ilusão de idéia, um padrão cria imagens visíveis, mas essas ilusões também afetam a mente dos alvos ou observadores. Todas as ilusões do tipo padrão são efeitos de ação mental.

Fantasma: Uma ilusão do tipo fantasma cria imagens mentais, como um sonho, normalmente percebidas somente pelo conjurador e pelo alvo (ou alvos). A impressão existe apenas dentro da mente das vítimas, portanto gera sensações personalizadas (a ilusão altera os pensamentos e sensações dos alvos, mas não é uma imagem ou impressão falsa percebida com seus órgãos sensoriais). As criaturas que observam ou analisam a cena não podem distinguir uma ilusão do tipo fantasma. Todas as ilusões do tipo fantasma são efeitos de ação mental.

Sombra: Uma ilusão do tipo sombra cria alguma coisa parcialmente real, a partir de energias extra-dimensionais. Essas ilusões podem gerar efeitos reais. O dano causado pelas ilusões do tipo sombra é real.

Testes de Resistência e Ilusões (desacreditar): As criaturas que encontram uma ilusão normalmente não podem realizar um teste de resistência para reconhecê-la até que a estudem cuidadosamente ou interajam com ela de alguma forma. Por exemplo, se um grupo encontrar uma extensão ilusória de solo, o primeiro aventureiro poderia realizar um teste de resistência se observasse com atenção ou tocasse no solo.

Obter sucesso em um teste de resistência contra uma ilusão revela que ela é falsa, mas uma ilusão do tipo idéia ou fantasma permanece como uma imagem translúcida. Por exemplo, um personagem que obtenha sucesso em um teste de resistência contra uma ilusão do tipo idéia que criou uma extensão ilusória de solo perceberá que aquele “chão” não é seguro e enxergará o que há abaixo dele (se a iluminação permitir), mas ainda conseguirá ver a imagem translúcida da ilusão.

Um fracasso no teste de resistência indica que o personagem não percebeu a falsidade da ilusão. Um personagem que tenha provas de que uma ilusão não é real não precisa realizar um teste de resistência. Um personagem que cair em um poço através de um solo ilusório saberá que existe algo errado, assim como qualquer criatura que despender algumas rodadas analisando a ilusão. Se um observador desacreditar uma ilusão (obtiver sucesso no teste) e comunicar esse fato ao grupo, cada personagem recebe +4 de bônus em seu teste de resistência.

Necromancia

As magias de necromancia manipulam o poder da morte, da pós-vida e a energia vital. As magias que envolvem os mortos-vivos representam a essência dessa escola de magia. Algumas magias características dessa escola são *causar medo, criar mortos-vivos menores e dedo da morte*.

Transmutação

As magias de transmutação alteram as propriedades de uma criatura, objeto ou condições. Algumas magias características dessa escola são *aumentar pessoa, reduzir pessoa, metamorfose e alterar forma*.

[DESCRITOR]

Um descritor de magia, se houver, aparecerá na mesma linha das escolas e sub-escolas de magia. Ele facilita a categorização mais profunda das magias e algumas têm mais de um descritor.

Os descritores são: ação mental, ácido, água, ar, bem, caos, dependente de idioma, eletricidade, energia, escuridão, fogo, frio, luz, mal, medo, morte, ordem, sônico e terra.

A maioria desses descritores não tem efeito no jogo isoladamente, mas determinam a interação dessas magias com outras magias, habilidades especiais, criaturas incomuns, tendência e outros fatores.

Uma magia dependente de idioma exige um idioma compreensível como meio de comunicação. Por exemplo, a magia *comando* de um clérigo fracassaria se o alvo não conseguisse entender a sua linguagem ou o barulho ambiente não permitisse que a vítima escutasse as ordens do clérigo.

Um efeito de ação mental funciona somente contra criaturas com valor de Inteligência 1 ou superior.

NÍVEL

A próxima linha da descrição da magia fornece seu nível, um número entre 0 e 9 que define o poder relativo da magia. Esse número é precedido pela abreviação da classe que tem acesso e pode conjurar o efeito. Nessa linha, também será indicado se a magia pertence a um domínio e, se pertencer, qual o domínio e seu nível como magia de domínio. O nível de uma magia afeta a CD de qualquer teste de resistência permitido contra seus efeitos.

Por exemplo, o nível de *imobilizar pessoa* é “Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 3”. Isso significa que é uma magia de 2º nível para bardos e clérigos e de 3º para feiticeiros e magos. O nível de *roupa encantada* é “Clr 3, Força 3, Guerra 3”. Isso significa que é uma magia de 3º nível para clérigos e 3º nível para os domínios da Força e da Guerra.

Abreviaturas das classes de conjuradores: Brd (bardo), Clr (clérigo), Drd (druida), Pai (paladino), Rgr (Ranger), Fet (feiticeiro) e Mag (Mago).

Domínios: Água, Animais, Ar, Bem, Caos, Conhecimento, Cura, Destruição, Enganação, Fogo, Força, Guerra, Magia, Mal, Morte, Ordem, Plantas, Proteção, Sol, Sorte, Terra e Viagem.

COMPONENTES

Indica os componentes necessários para conjurar a magia. A linha “Componentes” na descrição da magia inclui as abreviações que definem os tipos de componentes exigidos. Os detalhes sobre os componentes materiais, focos e XP são fornecidos no final do texto descritivo. Normalmente, não é necessário se preocupar com os componentes, mas eles devem ser considerados quando é impossível utilizar algum deles ou se um componente material for muito caro.

Verbal (V): Um componente verbal é um encantamento pronunciado. Para cumprir a exigência desse componente, o conjurador precisa falar em voz alta. Uma magia silêncio ou uma mordaça estraga o encantamento (e a magia). Um conjurador ensurdecido tem 20% de chance de arruinar qualquer magia com componente verbal que tentar conjurar.

Gestual (G): Um componente gestual é um movimento preciso e delicado com as mãos. Pelo menos uma das mãos deve estar livre para executar o componente gestual.

Material (M): Um componente material é uma ou mais substâncias físicas ou objetos que serão aniquilados pelas energias da magia no processo de conjuração. A menos que um custo seja fornecido para o componente material, seu preço será desprezível, logo o personagem não deve se preocupar em manter um controle dos seus componentes materiais.

Assuma que ele tem tudo o que precisa em sua bolsa de componentes de magia.

Foco (F): Um foco é algum tipo de objeto. Ao contrário dos componentes materiais, um foco não é consumido durante a conjuração e pode ser reutilizado. Similar aos componentes materiais, o custo de um foco é desprezível, exceto se houver um preço especificado. Assuma que o personagem tem os focos de preços desprezíveis em sua bolsa de componentes de magia.

Foco Divino (FD): Um foco divino é um item de importância espiritual. Para um clérigo ou um paladino, o foco divino será um símbolo sagrado apropriado às crenças do personagem. Para um clérigo maligno, o foco divino será um símbolo profano. O foco divino padrão para um druida ou ranger é um ramo de visco ou azevinho.

Se a linha de componentes incluir F/FD ou M/FD, a versão arcana da magia exige um foco material ou um componente material (a abreviação antes da barra) e a versão divina requer um foco divino (a abreviação depois da barra).

Custo de XP (XP): Algumas magias poderosas (como *desejo, comunhão e milagre*) possuem um custo de XP, que é aplicado ao conjurador da magia. Nenhuma magia, nem mesmo restauração, é capaz de recuperar os XP perdidos dessa maneira. É impossível gastar uma quantidade de XP que obrigue o conjurador a perder um nível; portanto, ele não conseguirá lançar a magia a menos que tenha XP o bastante para pagar seu custo. Entretanto, quando adquirir os pontos de experiência necessários para alcançar um novo nível, ele poderá destinar estes pontos imediatamente para conjurar a magia em troca de avançar um nível normalmente. Os XP são considerados exatamente como um componente material – são consumidos quando a magia é conjurada, não importa se a magia obteve sucesso ou fracassou.

TEMPO DE EXECUÇÃO

A maioria das magias possui um tempo de execução de 1 ação padrão. Outras exigem 1 rodada ou mais, enquanto algumas requerem apenas uma ação simples. O Capítulo 8: Combate descreve as diferenças entre esses tipos de ação.

Conjurar uma magia com tempo de execução de 1 rodada é considerado uma ação de rodada completa e seu efeito será ativado imediatamente antes do início do turno do conjurador na rodada subsequente. O personagem é capaz de agir normalmente depois de concluir a magia.

O efeito de uma magia com tempo de execução de 1 minuto (10 rodadas) será ativado assim que o período de 1 minuto terminar (considera-se que o personagem está conjurando a magia como uma ação de rodada completa durante 10 rodadas subsequentes, conforme descrito acima para uma conjuração de 1 rodada). Essas ações devem ser consecutivas e ininterruptas ou a magia fracassa automaticamente.

Quando o personagem inicia a conjuração de uma magia que exige 1 rodada ou mais, ele deve manter a concentração desde a rodada inicial até o começo de sua próxima rodada, no mínimo. Caso sua concentração seja interrompida antes de terminar a conjuração, a magia será perdida.

Uma magia com tempo de execução de 1 ação simples (como *queda suave*) não é considerada no limite normal de uma magia por rodada. No entanto, o personagem só poderá conjurar essas magias uma vez a cada rodada. Conjurar uma magia com tempo de execução de 1 ação simples não provoca ataques de oportunidade.

O personagem precisa tomar todas as decisões necessárias da magia (alcance, alvo, área, efeito, versão, etc.) apenas quando seu efeito começar. Por exemplo, se conjurar a magia *invocar criaturas*, o personagem não precisa decidir o tipo de criatura

CAPÍTULO 10: MÁGICAS

(ou, na verdade, qual criatura ele está invocando) até o efeito da magia começar, uma rodada após o inicio da conjuração.

ALCANCE

O alcance de uma magia indica a distância que o efeito é capaz de percorrer entre o personagem e o alvo, conforme indicado na linha “Alcance” na descrição da magia. O alcance também determina a distância máxima dos efeitos ou o ponto mais distante que pode ser designado como ponto de origem da magia. Se qualquer parte da área da magia estiver além do alcance máximo, essa área será desperdiçada. Os alcances padrão são:

Pessoal: A magia só afeta o personagem.

Toque: O personagem deve tocar a criatura ou objeto para afetá-la. Uma magia de toque que causa dano pode obter um sucesso decisivo, similar a um ataque. Uma ameaça de sucesso decisivo é obtida com um resultado 20 em 1d20, e a magia causará o dobro do dano. Algumas magias de toque, como Teletransporte e *caminhar na água*, permitem que o personagem toque diversos alvos.

Curto: A magia alcança até 7,5 metros a partir do conjurador. O alcance máximo aumenta 1,5 metro a cada dois níveis de conjurador (9 metros no 2º nível de conjurador, 10,5 metros no 4º nível do conjurador e assim por diante).

Médio: A magia atinge até 30 metros +3 metros por nível de conjurador.

Longo: A magia atinge até 120 metros +12 metros por nível de conjurador.

Ilimitado: A magia tem um alcance ilimitado dentro de um mesmo plano de existência.

Distância em Metros: Algumas magias não pertencem a uma categoria de alcance padrão e apresentam seu alcance em metros.

MIRANDO UMA MAGIA

De acordo com o tipo da magia, o personagem terá que tomar algumas decisões sobre as criaturas que serão afetadas ou o ponto de origem do efeito. A próxima linha na descrição da magia indica o alvo da magia (ou alvos), seus efeitos ou áreas.

Alvo ou Alvos: Algumas magias, como *enfeitiçar pessoa*, exigem um alvo ou alvos. O personagem conjura essas magias sobre criaturas ou objetos, conforme indicado pela própria magia. O conjurador precisa ver ou tocar e selecionar o alvo diretamente. Por exemplo, o personagem não é capaz de disparar um *míssil mágico* (que sempre atinge o alvo) em um grupo de bandidos com a instrução para “acertar o líder”. Para acertar o líder, ele deve ser capaz de identificar e enxergar o líder (ou adivinhar quem ele é). No entanto, não é necessário selecionar o alvo até a que conjuração seja concluída.

Quando o alvo da magia for o próprio personagem (a descrição da magia terá a linha “Alvo: Você”), não será possível realizar um teste de resistência e a Resistência à Magia não será aplicada. As linhas “Testes de Resistência” e “Resistência à Magia” são omitidas para essas magias.

Algumas magias são restritas somente a alvos voluntários. Declarar-se como um alvo voluntário é uma ação livre que se pode ser realizada a qualquer momento (mesmo surpreso ou fora do turno). As criaturas inconscientes são automaticamente consideradas voluntárias, mas os personagens que estiverem conscientes e imobilizados ou indefesos (amarrado, apavorado, agarrado, paralisado, imobilizado ou atordoado) não.

Algumas magias, como *esfera flamejante* e *arma espiritual*, permitem que o efeito seja redirecionado para novos alvos ou áreas depois da conjuração. Redirecionar uma magia exige uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

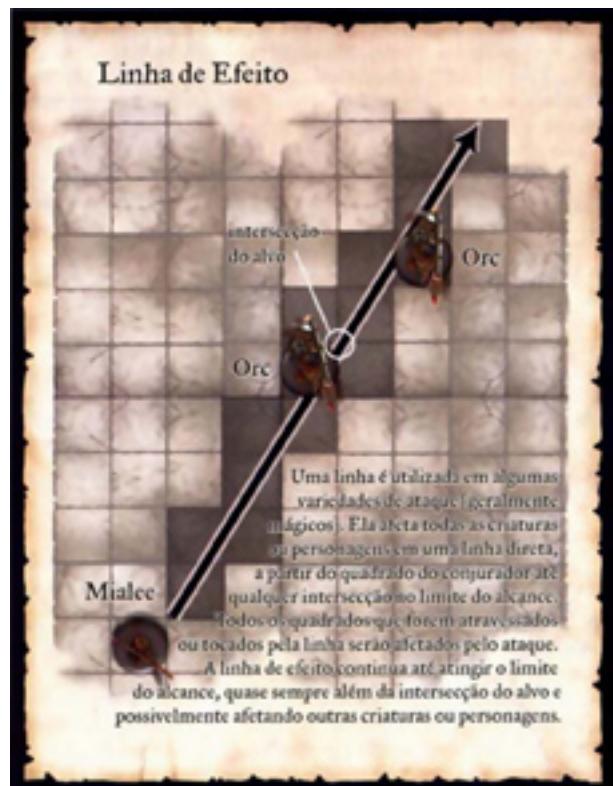
Efeito: Algumas magias, como *invocar criaturas*, criam ou invocam objetos e criaturas em vez de afetar aquelas existentes. O personagem tem que designar um local para ser a origem dessas invocações, seja enxergando-o ou definindo-o (por exemplo, “A praga de insetos aparecerá 6 m dentro da área escura onde as nagas se esconderam”). O Alcance determina a distância máxima que o efeito é capaz de atingir, mas caso ele seja móvel (um monstro invocado, por exemplo), conseguirá se deslocar desconsiderando o alcance da magia.

Raio: Alguns efeitos são raios (*raio do enfraquecimento*, por exemplo). O personagem dispara um raio como se estivesse usando uma arma de ataque à distância, mas geralmente realiza um ataque de toque à distância em vez de um ataque à distância regular. Similar ao disparo de uma flecha, o personagem seria capaz de atirar no escuro ou em uma criatura invisível e esperar atingir o alvo. Não é preciso enxergar a criatura alvo, como nas magias com alvos pré-determinados. No entanto, outras criaturas ou obstáculos podem bloquear a linha de visão ou fornecer cobertura para a criatura que o personagem estiver visando.

Se uma magia de raio tiver uma duração, ela estará relacionada ao efeito criado pela magia, não para o tempo de existência do raio.

Quando uma magia de raio causar dano, será possível obter um sucesso decisivo similar a um ataque com uma arma. Uma ameaça de sucesso decisivo é obtida com um resultado 20 em 1d20, e a magia causará o dobro do dano.

Dispersão: Alguns efeitos, principalmente as nuvens e neblinas, dispersam-se a partir do ponto de origem, que deve ser uma intersecção de quadrados. O efeito pode se estender por curvas e em áreas que o personagem não consegue enxergar. Calcule a distância como a distância atual percorrida, considerando as rodadas de permanência do efeito. Para determinar a distância máxima de uma magia de dispersão, conte os



quadrados ao redor das paredes, não através delas. Da mesma forma que o movimento regular, não supere linhas diagonais nas esquinas. O personagem deve selecionar um ponto de origem para a magia, mas não é necessária uma linha de efeito (veja a seguir) para todas as panes do efeito. Exemplo: *névoa obscurecente*.

Área: Algumas magias afetam uma área. Em geral, a descrição da magia determina a área, mas quase sempre ela se enquadrará em uma das categorias indicadas a seguir.

Não importa a forma da área, o personagem deve escolher o ponto de origem da magia, embora não tenha controle sobre as criaturas ou objetos que serão afetados. Para definir se uma criatura está na área da magia, calcule a distância a partir do ponto de origem em quadrados, usando o mesmo processo para deslocar um personagem ou determinar o alcance de um ataque à distância. A única diferença é que, em vez de considerar o ponto de origem como o centro de um quadrado, deve-se contar entre uma intersecção e outra. É possível calcular a distância diagonalmente, mas cada diagonal subsequente equivale a dois quadrados. Caso a intersecção mais afastada de um quadrado (a partir do ponto de origem) estiver no interior da área da magia, qualquer coisa dentro do quadrado também estará. Quando a área da magia terminar na intersecção mais próxima do quadrado (a partir do ponto de origem), qualquer coisa dentro do quadrado não será afetada.

Explosão, Emanação ou Dispersão: Muitas magias que afetam uma área funcionam como uma explosão, emanação ou dispersão. Em cada caso, o personagem escolhe o ponto de origem da magia e calcula seu efeito a partir desse ponto.

Uma magia de explosão afeta tudo que estiver em sua área, inclusive as criaturas que o personagem não consegue ver. Por exemplo, se o personagem escolher uma intersecção de corredores com quatro caminhos como ponto de origem de dissipar magia, ela explode em todas as quatro direções, possivelmente atingindo qualquer criatura que o personagem é incapaz de enxergar depois da esquina, mas não a partir do ponto de origem da magia. A magia não afeta criaturas com cobertura total em relação ao ponto de origem (em outras palavras, o seu efeito não faz curvas). A forma padrão de um efeito de explosão é uma esfera, embora algumas magias de explosão sejam especificamente descritas como um cone. Uma área de explosão determina a distância percorrida desde o ponto de origem. Exemplo: *destruição sagrada*.

Uma magia de emanção funciona como uma explosão, exceto que seu efeito continua a irradiar do ponto de origem enquanto a magia permanecer ativa. A maioria das emanações inclui cones ou esferas.

As magias de dispersão funcionam como uma explosão, mas fazem curvas. O personagem escolhe o ponto de origem e a magia se dispersa até o limite do alcance em todas as direções. Calcule a área que o efeito da magia preenche adicionando qualquer curva que o efeito realizar. Exemplo: *bola de fogo*.

Cone, Cilindro, Linha ou Esfera: Várias magias que afetam uma área têm um formato específico, como um cone, um cilindro, uma linha ou uma esfera.

Uma magia em forma de cone é conjurada a partir do personagem em um quarto de círculo na direção escolhida. Ela é disparada de uma das intersecções do quadrado do personagem e se amplia conforme se afasta dele. A maioria dos cones também são explosões ou emanações (veja acima) e não superam esquinas ou fazem curvas. Exemplo: *cone glacial*.

Quando conjura uma magia em forma de cilindro, o personagem escolhe um ponto de origem. Esse ponto será o centro de um círculo horizontal e a magia será disparada a partir dele, preenchendo um cilindro. Uma magia em forma de cilindro ignora qualquer obstrução em sua área. Exemplo: *coluna de chamas*.

Uma magia em forma de linha é disparada a partir do conjurador em uma linha, na direção selecionada. Ela se inicia numa das intersecções do quadrado do personagem e se estende até o limite de seu alcance ou até atingir uma barreira capaz de bloquear sua linha de efeito. Uma magia em forma de linha afeta todas as criaturas nos quadrados atravessados pela linha. Exemplo: *relâmpago*.

Uma magia em forma de esfera se expande a partir do ponto de origem e preenche uma área esférica. As esferas podem ser explosões, emanações ou dispersões. Exemplo: *globo de invulnerabilidade*.

Criaturas: Uma magia com essa área afeta diretamente as criaturas (como uma magia com alvos), mas é capaz de atingir todas as criaturas de um tipo em sua área de efeito, em vez de uma única criatura selecionada pelo conjurador. A área pode ser uma esfera de explosão (como *sono*), um cone de explosão (como *medo*) ou qualquer área adequada.

Muitas magias afetam “criaturas vivas”, o que abrange todas as criaturas exceto constructos e mortos-vivos. A magia *sono*, por exemplo, afeta somente criaturas vivas. Se o personagem conjurar *sono* no meio de gnolls e esqueletos, a magia ignora os esqueletos e afeta somente os gnolls. Os esqueletos não são considerados criaturas afetadas.

Objetos: Uma magia com esse tipo de área afeta os objetos da área escolhida (como Criaturas, acima, mas atinge somente objetos).

Outros: Uma magia pode ter uma variedade única de área, conforme definido em sua descrição.

Moldável (M): Se uma Área ou Efeito terminar com um “(M)”, é possível alterar a forma da magia. Um efeito ou área moldado precisa ter uma dimensão mínima de 3 metros. Muitos efeitos ou áreas são apresentados em metros cúbicos para facilitar a modelagem de formas irregulares. Os volumes tridimensionais são imprescindíveis para determinar os efeitos e áreas no ar ou sob a água.

Linha de Efeito: Uma linha de efeito é um caminho direto e sem obstruções, que indica as criaturas e objetos afetadas pela magia. Uma linha de efeito é interrompida por uma barreira sólida, similar à linha de visão para determinar ataques à distância, embora não seja bloqueada por fumaça, escuridão ou outros fatores que limitem a visão normal.

O personagem deve ter uma linha de efeito desobstruída para afetar qualquer alvo ou escolher um local para criar um efeito (como invocar um monstro). Ela também é necessária para selecionar o ponto de origem de qualquer magia, como o centro de uma *bola de fogo*. Uma magia de explosão, cone, cilindro ou emanação afeta somente uma área, criaturas ou objetos que estejam na linha de efeito da origem (o centro de uma explosão esférica, o ponto central de uma explosão côncica ou o ponto de origem de um círculo cilíndrico ou de uma emanação).

Uma barreira que tenha uma abertura de pelo menos 30 cm não interrompe a linha de efeito. Essa abertura significa que o quadrado de 1,5 m da barreira que contenha um buraco não é considerado como uma obstrução para determinar a linha de efeito de uma magia.

DURAÇÃO

A Duração de uma magia indica quanto tempo a energia mágica de **uma** magia permanece ativa.

Tempo de Duração: Muitas durações são medidas em rodadas, minutos, horas, etc. Quando o tempo indicado acaba, a força mágica se dissipada e a magia termina. Se a duração de uma magia é variável (como *palavra de poder: atordoar*) o Mestre a determina em segredo.

Instantânea: A energia da magia surge e se dissipada no instante em que ela é conjurada, embora suas consequências geralmente sejam mais duradouras. Por exemplo, a magia *curar ferimentos leves* dura apenas um instante, mas os pontos de dano que ela recupera nunca retornam ou são dissipados.

Permanente: A energia permanece ativa enquanto o efeito durar. Isso significa que a magia é vulnerável a *dissipar magia*. Exemplo: *página secreta*.

Concentração: A magia permanece ativa enquanto o conjurador estiver concentrado nela. Concentrar-se para sustentar uma magia exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. As ações capazes de interromper a concentração do personagem para conjurar uma magia também podem fazê-lo enquanto ele sustenta um efeito, causando o fim da magia. É impossível conjurar qualquer magia enquanto sustenta outra. Algumas vezes, a magia permanece ativa durante algum tempo depois que o personagem parar de se concentrar. Por exemplo, a magia *padrão hipnótico* tem uma duração de “Concentração +2 rodadas”. Nesses casos, a magia se sustentará durante o tempo indicado depois que a concentração terminar. Para os demais efeitos, é necessário manter a concentração para sustentar a magia, mas é impossível mantê-la mais tempo que a duração indicada na descrição. Se o alvo se deslocar para fora do alcance, a magia termina como se a concentração tivesse sido interrompida.

Alvos, Efeitos e Áreas: Se a magia afeta diretamente as criaturas (como *enfeitiçar pessoa*), o resultado acompanha o alvo enquanto a magia permanecer ativa. Caso

a magia gere um efeito, ele existirá durante o tempo da duração. O efeito pode se mover (uma criatura invocada é capaz de perseguir seu inimigo, por exemplo) ou ficar imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine (como uma *névoa* pode ser dispersa pelo vento). Se a magia afeta uma área, como *silêncio*, então ela permanece nessa área enquanto estiver ativa. As criaturas se tornam alvos da magia quando entram na área e deixam de ser quando a abandonam.

Magias de Toque e Mantendo Carregadas: Em muitos casos, se o personagem não descarregar a magia na rodada em que foi conjurada, ainda poderá sustentá-la (adiando a ativação da magia) indefinidamente. O personagem será capaz de realizar ataques de toque a cada rodada, até descarregar o efeito. Se outra magia for conjurada, a magia de toque será dissipada.

Algumas magias de toque, como *Teletransporte* e *caminhar na água*, permitem que o conjurador toque diversos alvos como parte do efeito. O personagem não é capaz de manter essas magias carregadas – ele deve tocar todos os alvos na mesma rodada em que concluir a conjuração.

Descarregar: Algumas magias possuem duração pré-determinada ou até serem ativadas ou descarregadas. Por exemplo, a *boca encantada* espera até ser ativada e se dissipar após entregar a mensagem.

(D) Dissipável: Se a linha Duração terminar com um “(D)”, o personagem será capaz de dissipar a magia quando desejar. Ele precisa estar dentro do alcance da magia e pronunciar as palavras certas para dissipá-la, que geralmente são uma variação do componente verbal da mesma. Caso a magia não tenha um componente verbal, é possível dissipá-la com um gesto. Dissipar uma magia exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Uma magia que depende de concentração pode ser dissipada naturalmente, o que não exige uma ação, visto que tudo o que o personagem deve fazer é parar de se concentrar no seu turno.

TESTE DE RESISTÊNCIA

Geralmente, uma magia nociva permite que o alvo realize um teste de resistência para evitar o efeito ou parte dele. A linha Teste de Resistência na descrição da magia define o tipo de teste de resistência permitido e descreve como ele funciona.

Anula: A magia não surte efeito contra um alvo que obtenha sucesso no teste de resistência.

Parcial: Relacionado com as magias que prejudicam o alvo, como matar. Um teste de resistência bem-sucedido reduz o efeito (causando dano em vez de morte, por exemplo).

Metade: Para as magias que infligem dano, um teste de resistência bem-sucedido reduzirá o dano sofrido à metade (arredondando para baixo).

Nenhum: Nenhum teste de resistência é permitido.

Desacredita: Um teste de resistência bem-sucedido permite que o alvo ignore o efeito.

Objeto: A magia pode ser conjurada sobre objetos, que só poderão realizar um teste de resistência caso sejam mágicos ou estejam em contato direto (sendo usados, vestidos, agarados, etc.) com uma criatura capaz de resistir ao efeito. Nesse caso, o objeto utiliza o teste de resistência da criatura, a menos que seu valor seja mais elevado. Isso não significa que a magia só possa ser conjurada sobre objetos. Algumas magias desse tipo podem ser conjuradas em criaturas ou objetos. O bônus do teste de resistência de um item mágico equivale a 2 + metade do nível do item.

Inofensiva: A magia geralmente é benéfica ou inofensiva, mas o alvo pode realizar um teste de resistência se desejar.

Classe de Dificuldade do Teste de Resistência: Um teste de resistência contra uma magia tem CD 10 + nível da magia + bônus da habilidade relevante (Inteligência para magos, Carisma para feiticeiros ou bardos e Sabedoria para clérigos, druidas, paladinos ou rangers). O nível da magia pode variar de acordo com a classe do conjurador. Por exemplo, *armadilha de fogo* é uma magia de 2º nível para druidas, mas de 4º nível para feiticeiros e magos. Considere sempre o nível da magia que se aplica a classe do personagem.

Sucessos no Teste de Resistência: Uma criatura que obtenha sucesso em um teste de resistência contra uma magia sem efeitos físicos óbvios sentirá uma força hostil ou uma dormência, embora não consiga deduzir a natureza exata do ataque. Por exemplo, se o personagem conjurar secretamente *enfeitiçar pessoa* em uma criatura, mas ela obtiver sucesso no teste de resistência, ela saberá que alguém usou um efeito mágico contra ela, embora não consiga definir quem foi o responsável. Da mesma forma, quando o alvo obtém sucesso no teste de resistência, o conjurador saberá que a magia fracassou. Não é possível determinar quando uma criatura obteve sucesso em um teste de resistência contra efeitos e magias de área.

Fracassos e Sucessos Automáticos: Um 1 natural (um resultado 1 em 1d20) em um teste de resistência sempre é um fracasso e a magia causará dano aos itens expostos (veja Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência). Um 20 natural (um resultado 20 em 1d20) sempre é um sucesso.

Fracassando Voluntariamente em um Teste de Resistência: Uma criatura pode fracassar voluntariamente no teste de resistência, aceitando o resultado da magia. Mesmo um personagem que tenha uma resistência especial à magia (como a resistência de um elfo aos efeitos de *sono*) é capaz de suprimir essa característica.

CAPÍTULO 10: MÁGICAS

TABELA 10-1: ITENS AFETADOS POR ATAQUES MÁGICOS

Ordem*	Item
1º	Escudo
2º	Armadura
3º	Elmo, chapéu ou tiara mágicos
4º	Item na mão (inclusive arma, varinha, etc.)
5º	Capa mágica
6º	Arma embainhada ou guardada
7º	Braceletes mágicos
8º	Roupas mágicas
9º	Jóias mágicas (incluindo anéis)
10º	Qualquer outro

* Na ordem do mais provável para o menos provável a ser afetado.

Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência: A menos que seja especificado o contrário na descrição da magia, todos os objetos carregados ou usados pela criatura sempre resistem a um ataque mágico. No entanto, quando a criatura obtém um resultado 1 natural (uma falha crítica) em seu teste de resistência contra qualquer efeito, um item exposto será afetado (caso o ataque seja capaz de danificar objetos). Consulte a Tabela 10-1: Itens Afetados por Ataques Mágicos. Determine os quatro objetos carregados ou usados pela criatura que provavelmente serão atingidos pelo ataque e escolha aleatoriamente um deles. O objeto selecionado deve realizar um teste de resistência contra o ataque e sofrer qualquer dano causado pelo efeito (veja Quebrando Objetos). Por exemplo, Tordek é atingido por um *relâmpago* e obtém 1 em seu teste de resistência. Os itens mais prováveis a serem afetados são seu escudo, sua armadura, seu machado de guerra (em sua mão) e seu arco curto (guardado). Ele não possui um elmo mágico ou uma capa mágica, portanto esses itens são desconsiderados.

Se um item não estiver sendo carregado ou usado, e também não for mágico, ele não tem direito a um teste de resistência. Ele simplesmente sofre o dano apropriado.

RESISTÊNCIA À MAGIA

A Resistência à Magia é uma habilidade de defesa especial. Quando uma magia estiver sendo resistida por uma criatura com RM, o personagem deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) e o resultado precisa igualar ou superar o nível de Resistência à Magia da vítima para afetá-la. A RM do defensor é similar a uma Classe de Armadura contra ataques mágicos. O *LIVRO DO MESTRE* contém mais informações sobre Resistência à Magia. Inclua qualquer ajuste no nível de conjurador do personagem (como os poderes concedidos de domínios) no teste de conjurador.

A linha Resistência à Magia e o texto descritivo de uma magia indicam se a Resistência à Magia protege a criatura contra aquela magia. Em geral, essa característica se aplica apenas quando a criatura é o alvo da magia, mas não quando ela encontra uma magia ativa em um local.

Os termos “objeto” e “inofensiva” têm o mesmo significado para a RM e para os testes de resistência. Uma criatura com Resistência à Magia precisa suprimir voluntariamente sua RM (uma ação padrão) para ser afetada por qualquer magia descrita como “inofensiva”. Nesse caso, o personagem não precisa realizar o teste de conjurador descrito acima.

TEXTO DESCritivo

Essa parte da descrição apresenta os efeitos da magia e seu funcionamento. Se qualquer um dos campos anteriores dizia “veja texto”, a explicação será encontrada nessa parte. Caso a magia seja baseada em outra magia (veja Cadeias de Magias), será preciso verificar a primeira descrição para obter a informação desejada.

MAGIAS ARCANAS

Os magos, feiticeiros e bardos conjuram magias arcana, que envolvem a manipulação direta de energias místicas. Essas manipulações exigem talento natural (no caso dos feiticeiros), um longo estudo (no caso dos magos) ou ambos (no caso dos bardos). Comparadas com as magias divinas, as magias arcana têm mais chance de produzirem efeitos dramáticos, como capacidade de voar, explosões e transformações.

PREPARANDO MAGIAS ARCANAS

Antes de partir para uma aventura com seus companheiros, Mialee estuda seu grimoário e prepara duas magias de 1º nível (1 por que é um mago de 1º nível e uma adicional devido às magias adicionais de 1º nível que adquire com Inteligência 15) e 3 magias de nível 0. Os conjuradores arcana se referem às magias de nível 0 como “truques”. Dentre as magias de seu grimoário, ela escolhe *enfeitiçar pessoa, sono, detectar magia* (duas vezes) e luz. Enquanto viajam, seu grupo é atacado por gnolls

ela conjura a magia sono. Depois de eliminarem os gnolls, ela conjura *detectar magia* para verificar se algum dos itens dos gnolls é encantado (mas nenhum é). Horas depois, o grupo acampa durante a noite na floresta. Na manhã seguinte, Mialee prepara novamente suas magias usando seu grimoário. Ela já tem preparada (do dia anterior) *enfeitiçar pessoa, detectar magia* (uma) e luz. Ela decide descartar a magia luz e preparar *sono, detectar magia e som fantasma*. Isso exige cerca de meia hora, pois representa pouco mais da metade da sua capacidade diária.

O nível de um mago limita a quantidade de magias que ele pode preparar e conjurar (veja Tabela 3-13: O Mago). Um valor elevado de Inteligência (veja Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais) permite ao mago preparar e conjurar algumas magias adicionais. É possível preparar a mesma magia mais de uma vez, mas cada preparação é considerada no limite diário. Preparar magias arcana é uma tarefa mental difícil. Para fazê-lo, o mago precisa ter uma pontuação mínima de Inteligência equivalente a 10 + nível da magia.

Descanso: Para preparar suas magias diárias, um mago precisa de tranqüilidade. Para descansar sua mente, ele deve dormir durante 8 horas. Não é necessário dormir cada minuto desse tempo, mas o personagem não pode se deslocar, lutar, conjurar magias, usar perícias, conversar ou executar qualquer outra ação física ou mentalmente cansativa durante o período. Caso o sono do mago seja interrompido, cada interrupção adiciona 1 hora ao tempo total necessário para tranqüilizar sua mente e ele tem que descansar no mínimo uma hora imediatamente antes de preparar suas magias. Se o personagem não precisar dormir por qualquer razão, ele precisa de um descanso tranqüilo de 8 horas antes de preparar qualquer magia. Por exemplo, os magos elfos precisam descansar oito horas para preparar suas magias, embora 4 horas de transe sejam suficientes para recuperar seus corpos. Assim, um elfo poderia ficar em transe durante 4 horas e descansar mais quatro e então preparar suas magias.

Magias Recentes/Interrupções do Descanso: Se um mago conjurou magias recentemente, ele exauriu seus recursos e reduziu sua capacidade de preparar novas magias. Ao preparar magias para um novo dia, todas as magias conjuradas nas últimas oito horas são consideradas no limite diário do mago. Mialee é capaz de conjurar duas magias de 1º nível a cada dia, mas se ela conjurou *mísil mágico* durante a noite, somente conseguirá preparar uma magia de 1º nível no dia seguinte.

Ambiente de Preparação: Para preparar qualquer magia, o mago deve se concentrar adequadamente e isso exige paz, tranqüilidade e conforto. Os arredores do mago não precisam se luxuosos, mas não podem ter distrações, como um combate ou outros sons altos. Durante o estudo, a exposição a intempéries impede a concentração, assim como ferimentos ou fracassos em testes de resistência. O mago deve ter acesso a seu grimoário e luz suficiente para ler. Existe uma exceção: um mago pode preparar ler magias sem o seu grimoário. Grande parte do treinamento inicial dessa classe é dedicada a dominar esse simples, porém vital, talento mágico.

Tempo de Preparação de Magias: Depois de descansar, um mago precisa estudar seu grimoário para preparar as magias do dia. O processo de preparar todas as magias diárias disponíveis exige uma hora. Preparar uma quantidade inferior ao limite diário despende um tempo proporcionalmente menor, mas sempre exige 15 minutos, o mínimo requerido para atingir um estado mental próprio.

Seleção e Preparação de Magias: As únicas magias disponíveis ao mago, até preparar as magias de seu grimoário, são aquelas preparadas no dia anterior e que ainda não foram conjuradas. Durante o período de estudo, o personagem escolhe quais magias deseja preparar. Na verdade, a preparação de uma magia é a primeira etapa para conjurá-la. Uma magia é estruturada de forma a incluir um ponto de interrupção adjacente ao final do processo de conjuração. Isso permite ao mago executar a maior parte da magia com antecedência e terminá-la quando precisar, mesmo sob pressão considerável. O grimoário serve como um guia de exercícios mentais, que são necessários para criar os efeitos da magia. Se o mago já tiver magias preparadas (de um dia anterior) que ainda não foram usadas, ele pode descartar algumas ou todas elas para preparar novos efeitos.

Quando estiver preparando suas magias, o personagem pode deixar parte de seu limite diário vazio. Depois, no mesmo dia, é possível repetir o processo de preparação em diversas ocasiões, caso o tempo e as circunstâncias permitam. Durante essas sessões extras de preparação, o mago será capaz de preencher os lugares de magia que ainda não foram utilizados, mas não poderá descartar uma magia preparada para substituí-la ou preencher o lugar de uma magia que ele já conjurou naquele dia. Esse tipo de preparação requer uma mente descansada. Similar à primeira sessão do dia, essa preparação exige pelo menos 15 minutos, mas precisará de mais tempo se o mago preparar mais de um quarto de suas magias.

Limite Diário: As tabelas das classes no Capítulo 3: Classes indicam a quantidade de magias de cada nível que o personagem é capaz de conjurar por dia. Essa quantidade diária de magias chama-se “limite diário”. Um conjurador sempre pode utilizar as magias de nível maior para preparar magias de nível inferior. Por exemplo, um mago de 7º nível terá (no mínimo) uma magia de 4º nível e duas de 3º nível (consulte a Tabela 3-13: O Mago). Entretanto, o personagem poderia decidir preparar três magias de 3º nível, utilizando sua magia de 4º nível para conjurar um efeito de 3º nível. Um conjurador que não tenha o valor mínimo de habilidade para conjurar as magias de nível mais elevado ainda terá acesso ao limite diário para aqueles níveis, mas será obrigado a preenchê-los com magias de nível inferior.

Conservação de Magias Preparadas: Depois que uma magia foi preparada, ela ficará na mente do mago até ele ativar os componentes designados para completá-

la e efetivamente lançá-la, ou até que ela seja descartada. Depois de conjurada, a energia mágica é despendida e removida do personagem, causando uma pequena sensação de cansaço. Outros eventos, como efeitos de itens mágicos ou ataques especiais de monstros, também podem remover uma magia memorizada da mente de um personagem.

Morte e Conservação de Magias Preparadas: Se um personagem morrer, todas as magias que havia preparado são apagadas de sua mente. Algumas magias poderosas (como *reviver os mortos*, *resurreição* ou *resurreição verdadeira*) podem recuperar essa energia perdida quando ressuscitarem o personagem.

ESCRITOS MÁGICOS ARCANOS

Para armazenar uma magia arcana na forma escrita, um personagem utiliza caracteres complexos que descrevem as forças mágicas envolvidas. Esses caracteres constituem um idioma arcano universal que os magos descobriram, mas não inventaram. A escrita usa o mesmo sistema, não importa o idioma ou cultura nativa do mago. No entanto, cada conjurador utiliza o sistema de seu próprio modo. Os escritos mágicos de outro mago são incompreensíveis, mesmo para o arquimago mais poderoso, até que ele tenha tempo para estudá-los e decifrá-los.

Para decifrar um escrito mágico arcano (como uma única magia escrita no grimório de outro mago ou em um pergaminho), o personagem deve obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia). Se fracassar, o personagem não será capaz de tentar ler novamente aquela magia até o próximo dia. A magia *ler magias* decifra automaticamente um escrito mágico arcano, sem exigir um teste de perícia. Se o mago que criou o escrito mágico auxiliar na leitura, o sucesso também é automático.

Assim que o personagem decifrar um determinado escrito mágico, não precisará decifrá-lo novamente. Decifrar um escrito mágico permite que o mago identifique a magia e oferece uma noção sobre seus efeitos (conforme indicado na descrição da magia). Se o escrito mágico for um pergaminho, e o leitor for um conjurador arcano, ele pode tentar usá-lo (o *LIVRO DO MESTRE* contém informações sobre pergaminhos).

Magias Arcanas e Grimórios Emprestados

Um mago pode usar grimórios emprestados para preparar as magias que ele já conheça e estejam registradas em seu próprio grimório, mas o sucesso dessa preparação não é certo. Primeiro, o mago precisa decifrar a escrita do grimório (veja Escritos Mágicos Arcanos, acima). Depois que a magia de um grimório emprestado for decifrada, o leitor precisa realizar um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia) para prepará-la. Se obtiver sucesso, o mago conseguiu preparar a magia. Ele precisa repetir o teste para preparar a magia novamente, não importa quantas vezes já tenha feito isso antes. Se o teste fracassar, ele não conseguirá preparar aquela magia, a partir do mesmo grimório, até o próximo dia. No entanto, conforme explicado acima, não é necessário repetir o teste para decifrar a magia.

Adicionando Magias em um Grimório

Os magos podem adicionar novas magias ao seu grimório usando vários métodos. Se um mago especializou-se em uma escola de magia, não conseguirá aprender as magias das suas escolas proibidas.

Magias Adquiridas a cada Nível: Os magos realizam algumas pesquisas entre as suas aventuras. Sempre que um mago adquirir um nível, ele receberá duas magias (á escolha do jogador) para adicionar ao seu grimório. Essas magias representam o resultado de suas pesquisas. Essas magias devem pertencer aos níveis disponíveis ao mago. Se ele decidiu especializar-se em uma escola de magia, uma delas deve pertencer à sua escola especializada.

Magias Copiadas de Outros Grimórios ou de Pergaminhos: Um mago também pode adicionar magias ao seu grimório quando encontrar pergaminhos ou outros grimórios. Não importa a fonte da magia, o mago precisa decifrar o escrito arcano (veja Escritos Mágicos Arcanos, acima). Depois, o mago deve gastar um dia inteiro estudando a magia. No final do dia, ele deve realizar um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Um mago que tenha se especializado numa escola recebe +2 de bônus no teste de Identificar Magia caso a nova magia pertença à escola selecionada. No entanto, ele não é capaz de aprender magias de suas escolas proibidas.

Se obtiver sucesso no teste, o mago comprehende a magia e pode copiá-la em seu grimório (veja Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório, a seguir). O processo não afeta o grimório original, de onde a magia será copiada, mas uma magia copiada com sucesso de um pergaminho desaparece do papel original.

Se fracassar no teste, o mago não conseguiu entender ou copiar a magia. Ele não poderá tentar decifrar ou copiar aquela magia novamente até adquirir uma nova graduação em Identificar Magia. Nesse caso, uma magia que estava sendo copiada de um pergaminho não desaparece.

Em muitos casos, os magos cobram uma taxa pelo privilégio de cópia das magias de seu grimório. Essa taxa geralmente equivale ao nível da magia x 50 PO, embora alguns magos escondam suas magias de níveis mais elevados com ciúmes, cobrando muito mais ou negando o acesso a elas. Com freqüência, os magos aliados trocam magias do mesmo nível de seus grimórios sem custo algum.

Pesquisa Independente: Um mago também é capaz de pesquisar magias sozinho, duplicando as magias existentes ou criando uma inteiramente nova. O *LIVRO DO MESTRE* contém informações sobre esse assunto, no Capítulo 2.

Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório

Assim que o mago compreender a nova magia, ele poderá escrevê-la em seu grimório.

Tempo: O processo exige 24 horas, independente do nível da magia.

Espaço no Grimório: Uma magia ocupa uma página do grimório por nível. Assim, uma magia de 2º nível ocuparia duas páginas, uma de 5º nível ocuparia cinco e assim por diante. Uma magia de nível 0 (truque) ocupa uma única página. Um grimório tem 100 páginas.

Custos e Materiais: Os materiais para escrever a magia (tintas especiais, canetas e outros suprimentos) custam 100 PO por página.

Lembre-se que o mago não precisa pagar esses custos de tempo e dinheiro para as magias adquiridas quando adquire um nível na classe. Ele simplesmente adiciona essas magias ao seu grimório como parte de sua pesquisa ininterrupta.

Recuperando e Copiando Grimórios

Um mago pode usar o processo de aprendizado de magias para reconstruir um grimório perdido. Se ele tiver qualquer magia preparada, será capaz de escrevê-la diretamente em um grimório novo, a um custo de 100 PO por página (conforme descrito em Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório, acima). Esse processo remove a magia preparada da mente do personagem, como se tivesse sido conjurada. Se o mago não tiver magias preparadas, ele poderá prepará-las de um grimório emprestado e então escrevê-las em um novo grimório.

Duplicar um grimório existente utiliza o mesmo procedimento, mas a tarefa é muito mais fácil. O tempo e o dinheiro necessário equivalem à metade do normal.

Vendendo um Grimório

Os grimórios recuperados em batalha podem ser vendidos por um valor equivalente à metade do custo de comprar e escrever as magias que ele comporta (ou seja, metade de 100 PO por página de magia). Um grimório repleto de magias (com 100 páginas contendo magias escritas) vale 5.000 PO.

FEITICEIROS E BARDOS

Os feiticeiros e bardos conjuram magias arcanas, mas não possuem grimórios e não preparam suas magias. O nível de um feiticeiro ou bardo limita a quantidade de magias diárias que ele pode conjurar (veja a descrição dessas classes no Capítulo 3: Classes). Um valor elevado de Carisma (veja a Tabela 1-1: Modificadores das Habilidades e Magias Adicionais) permite que eles conjurem algumas magias adicionais. Para conjurar uma magia, os membros dessas classes precisam ter uma pontuação mínima de Carisma equivalente a 10 + nível da magia.

Preparação Diária para Conjuração: A cada dia, os feiticeiros e os bardos precisam focar sua mente para conjurar suas magias. Eles precisam de 8 horas de descanso (como um mago) e, depois disso, de 15 minutos de concentração. Um bardo precisa cantar, recitar ou tocar um instrumento de algum tipo enquanto se concentra. Durante esse período, o conjurador prepara sua mente para conjurar suas magias diárias. Sem esse período de descanso e preparação, o personagem não recuperaria seu limite diário utilizado no dia anterior.

Por exemplo, no 7º nível, o bardo Gimble é capaz de conjurar **uma** magia de 3º nível (uma magia adicional em função do seu Carisma 16). Se ele conjurar uma magia de 3º nível, não poderá utilizar outra magia de 3º nível até o próximo dia – depois de preparar sua mente para conjurar as magias desse dia e recuperar seu limite diário.

Magias Recentes: Assim como os magos, quaisquer magias conjuradas nas últimas 8 horas são consideradas no limite diário dos feiticeiros ou bardos.

Adicionando Magias ao Repertório de Feiticeiros e Bardos: Um feiticeiro ou bardo receberá novas magias sempre que adquirir um nível de classe, mas nunca de outra forma. Quando o personagem adquirir um nível, consulte a Tabela 3-5: Magias Conhecidas do Bardo ou a Tabela 3-10: Magias Conhecidas do Feiticeiro para determinar quantas magias da lista apropriada do Capítulo 11: Magias ele aprenderá. Com a permissão do Mestre, os feiticeiros ou bardos podem selecionar as magias aprendidas entre as magias novas ou incomuns que encontraram durante suas aventuras (veja Magias na descrição do feiticeiro).

Por exemplo, quando Henner, o feiticeiro, alcança o 2º nível, ele recebe uma magia adicional de nível 0. Ele pode escolhê-la entre as magias de nível 0 da lista de mago e feiticeiro ou aprender uma magia incomum de um pergaminho ou grimório arcano.

MAGIAS DIVINAS

Os clérigos, druidas, paladinos e rangers experientes podem conjurar magias divinas. Diferente das magias arcanas, os efeitos divinos retiram seu poder de uma fonte divina. Os clérigos recebem suas magias de deuses ou de entidades divinas. A

CAPÍTULO 10: MÁGICAS

força divina da natureza concede poder aos druidas e aos rangers. As forças divinas da ordem e do bem concedem poder aos paladinos. As magias divinas costumam se concentrar na cura e na proteção e são menos espalhafatosas, destrutivas e violentas que as magias arcana.

PREPARANDO MAGIAS DIVINAS

Os conjuradores divinos preparam suas magias de modo similar aos magos, com algumas diferenças. A habilidade relevante para as magias divinas é Sabedoria. Para preparar e conjurar uma magia divina, o conjurador precisa ter uma pontuação mínima de Sabedoria equivalente a 10 + nível da magia. Por exemplo, um clérigo ou druida precisa de Sabedoria 10 para preparar uma magia de nível 0 e 11 para uma magia de 1º nível. Os conjuradores divinos geralmente chamam suas magias de nível 0 de "preces". Da mesma forma, as magias adicionais dessas classes são baseadas em Sabedoria.

Momento do Dia: Um conjurador divino escolhe e prepara suas magias com antecedência, assim como os magos. Entretanto, eles não precisam descansar para preparar suas magias. Em vez disso, o personagem escolhe um momento do dia para rezar e receber suas magias. Quase sempre, esse momento está associado a um evento diário. O amanhecer, o anoitecer ou o meio-dia são escolhas comuns. Alguns deuses determinam esse momento ou impõem outra condição especial para conceder magias aos seus clérigos. Se alguma situação impedir que o personagem faça suas orações no momento apropriado, ele precisará fazê-lo o mais rápido possível. Se ele não orar na primeira oportunidade, precisará aguardar até o próximo dia para preparar suas magias.

Escolha e Preparação de Magias: Um conjurador divino seleciona e prepara suas magias com antecedência, através de preces e meditação, em um momento particular do dia. O tempo necessário para prepará-las é o mesmo de um mago (1 hora), assim como as exigências de um local com relativa tranquilidade. Ele não precisa preparar todas as magias de uma vez. Entretanto, o limite diário de um personagem somente será considerado vazio durante sua primeira preparação do dia, portanto ele não conseguirá preparar uma magia que conjurou no mesmo dia ou descartar um efeito preparado para substituí-lo.

Os conjuradores divinos não precisam de um grimoório. No entanto, sua seleção de magias está limitada às aquelas existentes na lista de sua classe (veja o Capítulo 11: Magias). Os clérigos, druidas, paladinos e rangers têm listas de magias diferentes. Um clérigo ainda tem acesso a dois domínios, escolhidos durante a criação do personagem. Cada domínio concede ao personagem uma magia de domínio de cada nível de magia, entre o 1º e o 9º nível, assim como um poder concedido especial. Como recebe duas magias de domínio a cada nível de magia – uma de cada domínio – o clérigo deve preparar, como uma magia adicional de domínio, uma delas por dia para cada nível de magia disponível ao personagem. A magia adicional de domínio é indicada como "+1" na coluna Magias por Dia do clérigo, na Tabela 3-6: O Clérigo. Caso a magia de domínio do clérigo não exista na lista de magias da classe, ela somente poderá ser preparada como uma magia de domínio.

Limite Diário: As tabelas das classes no Capítulo 3: Classes indicam a quantidade de magias de cada nível que o personagem é capaz de conjurar por dia. Essa quantidade diária de magias chama-se "limite diário". Um conjurador sempre pode utilizar as magias de nível maior para preparar magias de nível inferior. Por exemplo, um clérigo de 7º nível terá (no mínimo) uma magia de 4º nível e duas de 3º nível (consulte a Tabela 3-6: O Clérigo). Entretanto, o personagem poderá decidir preparar três magias de 3º nível, utilizando sua magia de 4º nível para conjurar um efeito de 3º nível. Da mesma forma, o clérigo seria capaz de preparar sua magia de domínio de 4º nível usando uma de nível inferior. Um conjurador que não tenha o valor mínimo de habilidade para conjurar as magias de nível mais elevado ainda terá acesso ao limite diário para aqueles níveis, mas será obrigado a preencher os com magias de nível inferior. Por exemplo, um clérigo de 9º nível que tenha Sabedoria 14 não é capaz de lançar magias de 5º nível, mas conseguiria preparar uma magia de 4º nível em seu lugar e armazená-la utilizando seu limite diário de 5º nível.

Magias Recentes: Assim como os magos, quaisquer magias preparadas e conjuradas nas últimas 8 horas são consideradas no limite diário dos conjuradores divinos.

Conversão Espontânea de Magias de Cura e Infilar Ferimentos: Um clérigo Bom (ou um clérigo Neutro de um deus Bom) é capaz de lançar espontaneamente uma magia *curar ferimentos* em substituição a outra magia preparada do mesmo nível ou superior, mas nunca no lugar de uma magia de domínio. Um clérigo Mau (ou um clérigo Neutro de um deus Mau) pode conjurar espontaneamente uma magia *infilar ferimentos* em substituição a outra magia preparada (exceto uma magia de domínio) do mesmo nível ou superior. Um clérigo Neutro de um deus Neutro é capaz de converter espontaneamente as magias de curar como um clérigo Bom ou as magias de *infilar ferimentos* como um clérigo Mau, de acordo com a opção do jogador durante a criação do personagem. A energia divina da magia preparada é convertida numa magia de curar ou infilar ferimentos, como se uma das estivesse preparada para aquele dia.

Convertendo Espontaneamente Magias de Invocar Aliado da Natureza: Um druida é capaz de conjurar espontaneamente uma magia *invocar aliado da natureza* em substituição a outra magia preparada do mesmo nível ou superior. A energia divina da magia preparada é convertida numa magia de *invocar aliado da natureza*, como se ela estivesse preparada para aquele dia.

ESCRITOS DIVINOS

As magias divinas podem ser escritas e decifradas como as magias arcana (veja Escritos Mágicos Arcanos, acima). Qualquer personagem com a perícia Identificar Magia pode tentar decifrar um escrito mágico divino e identificá-lo. No entanto, somente os personagens que tenham a magia em questão (em sua forma divina) na sua lista de magias de classe são capazes de conjurá-la a partir de um pergaminho.

NOVAS MAGIAS DIVINAS

Em geral, os conjuradores divinos adquirem magias das seguintes formas.

Magias Adquiridas por Nível: Os conjuradores divinos realizam algumas pesquisas entre as suas aventuras. Sempre que um personagem adquirir um novo nível de magias divinas, ele aprende as novas magias desse nível automaticamente.

Pesquisa Independente: Um conjurador divino também é capaz de pesquisar magias sozinho, de forma similar ao mago (o *LIVRO DO MESTRE* contém informações sobre esse assunto, no Capítulo 2). Somente o criador da magia conseguirá prepará-la e conjurá-la, a menos que decida compartilhá-la com os outros. Alguns criadores dividem suas pesquisas com suas igrejas, mas outros não. O personagem pode criar um pergaminho mágico (desde que tenha o talento Escrivar Pergaminho) ou escrever um texto especial similar a um grimoório contendo as magias que desenvolveu. Outros conjuradores divinos que tiverem acesso à forma escrita da magia serão capazes de aprender a conjurá-la, desde que tenham o nível de conjurador suficiente e pertençam à mesma classe do criador. Para aprender a magia, é necessário decifrar a escrita (veja Escritos Mágicos Arcanos, acima).

HABILIDADES ESPECIAIS

As medusas, dríades, harpias e outras criaturas mágicas podem criar efeitos mágicos, embora não sejam conjuradores. Os personagens que utilizam varinhas mágicas, bastões mágicos e outros objetos encantados, assim como determinadas características de classe, também podem criar efeitos mágicos. Esses efeitos pertencem a duas categorias: similar a magia ou sobrenatural. Além disso, os membros de certas classes e algumas criaturas podem usar habilidades especiais que não são mágicas. Essas habilidades são chamadas de extraordinárias ou naturais.

Habilidades Similares a Magia: A habilidade *enfeitiçar pessoa* de uma dríade e a habilidade de *teletransporte* de um abissal são habilidades similares a magia. Normalmente, uma habilidade similar a magia funciona da mesma forma que a magia homônima. Algumas delas são únicas e serão explicadas no texto onde são apresentadas.

Uma habilidade similar a magia não tem componente verbal, gestual ou material, não precisa de um foco e não tem custo em XP. Ela é ativada mentalmente. As armaduras nunca afetam o uso de uma habilidade similar a magia, mesmo que seus efeitos sejam idênticos a uma magia arcana com componente gestual. O tempo de execução de uma habilidade similar a magia é 1 ação padrão, exceto quando especificado o contrário na descrição da magia ou da habilidade. Em todos os demais aspectos, uma habilidade similar a magia funciona da mesma forma que uma magia.

As habilidades similares a magia estão sujeitas à Resistência à Magia e podem ser neutralizadas com dissipar magia. Elas não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou neutralizada, como o interior de um campo antimágica. As habilidades similares a magia não podem ser usadas como contramágica e nem serem anuladas pela contramágica.

Algumas criaturas são efetivamente um tipo de feiticeiro. Elas conjuram magias arcana como os feiticeiros, usando os componentes quando necessários. Na verdade, uma criatura (como os dragões) pode ter habilidades similares a magia e também conjurar magias como um feiticeiro.

Habilidades Sobrenaturais: O sopro dos dragões, o olhar petrificante da medusa, o dreno de energia de um espectro e a utilização da energia positiva ou negativa pelos clérigos para expulsar ou fascinar mortos-vivos são habilidades sobrenaturais. Essas habilidades não podem ser interrompidas num combate, como as magias, e geralmente não provocam ataques de oportunidade. As habilidades sobrenaturais não estão sujeitas à Resistência à Magia, à contramágica ou a dissipar magia, mas também não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou neutralizada (como o interior de um campo antimágica).

Habilidades Extraordinárias: A habilidade evasão do ladino e a capacidade de regeneração de um troll são habilidades extraordinárias. Essas habilidades não podem ser interrompidas num combate, como as magias, e geralmente não provocam ataques de oportunidade. Os efeitos ou áreas que neutralizam ou dissipam as magias não afetam as habilidades extraordinárias. Elas não estão sujeitas a dissipar magia e funcionam normalmente em um campo antimágica. Na verdade, as habilidades extraordinárias não são qualificadas como mágicas, embora possam desrespeitar algumas leis da física.

Habilidades Naturais: Nessa categoria se encontram as habilidades que uma criatura tem devido à sua natureza física, como a habilidade de voar de um pássaro. As habilidades naturais não são consideradas extraordinárias, sobrenaturais e nem similares a magia.

MAGIAS

CAPÍTULO ONZE

The page above
can be worth
a fortune.

A tree of this nature is usually guarded magically—
manifesting itself, more often than not, in a protective spell
or magical trap.



Este capítulo começa com as listas de magias para cada classe e com a lista dos domínios clericais e as magias associadas a cada um deles. Um ^M ou ^F no final do nome da magia indica que ela necessita de componente material ou foco, respectivamente. Uma bolsa de componentes mágicos geralmente contém estes componentes. Um ^X indica que a magia exige componente de XP, a ser pago pelo conjurador. O restante do capítulo contém as descrições das magias em ordem alfabética.

Cadeias de Magias: Algumas magias fazem referência a outras magias, nas quais são baseadas (por exemplo, a magia *curar ferimentos leves* é a magia sob a qual todas as outras magias de cura são baseadas e *aliado extra-planar menor* é a magia em que *aliado extra-planar maior* são baseadas). Estarão indicadas apenas as informações que forem diferentes da magia que serviu como base. Os blocos de estatística e descrições das magias não serão repetidos.

Ordem de Apresentação: Tanto nas listas de magias quanto nas descrições que seguem, as magias serão apresentadas em ordem alfabética (ordenada pelo nome) exceto pelas magias que pertençam a certas cadeias. Quando o nome de uma magia contiver as palavras menor, maior ou massa a descrição da magia estará em ordem alfabética, seguindo o nome da cadeia de magias. Por exemplo, a magia *sugestão em massa* estará indicada na lista como *sugestão em massa* e sua descrição estará indicada imediatamente após a descrição da magia *sugestão*.

Dados de Vida: O termo Dados de Vida é usado como sinônimo de nível do personagem no que se refere aos efeitos que afetam a quantidade de Dados de Vida de criaturas. As criaturas que só tenham Dados de Vida de sua raça, sem possuir classes, terão níveis de personagem equivalentes aos seus Dados de Vida.

Nível de Conjurador: Muitas vezes, o poder de uma magia depende do nível do conjurador que é o nível do personagem na classe de conjurador. As criaturas que não tenham classe, possuem um nível do conjurador equivalente aos seus Dados de Vida, a menos que sua descrição determine outro valor. A palavra nível nas listas de magia sempre se refere ao nível do conjurador.

Efeitos Mágicos e Condições: Se uma magia afetar seu alvo com uma ou mais condições (como cego, incorpóreo, invisível ou atordoado), consulte o glossário para obter maiores detalhes sobre como estas condições afetam o alvo. O Capítulo 8 do *Livro do Mestre* contém mais informações sobre estas condições.

Criaturas e Personagens: As palavras criatura e personagem são usados como sinônimos nas descrições das magias.

MAGIAS DE NÍVEL 0 DE BARDO (Truques)

Abrir/Fechar: Abre/fecha objetos pequenos ou leves.

Brilho: Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).

Canção de Ninhar: O alvo fica sonolento (-1 nos testes de Observar e Ouvir e -2 contra sono).

Consertar: Faz pequenos reparos em um objeto.

Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m.

Globos de Luz: Cria tochas ou outras luzes ilusórias.

Intuir Direção: Você sabe onde fica o Norte.

Invocar Instrumento: Invoca um instrumento a escolha do conjurador.

Ler Magia: Decifra pergaminhos ou grimórios.

Luz: Um objeto brilha como uma tocha.

Máos Mágicas: Telecinésia de 2,5 kg.

Mensagem: Conversação em voz baixa á distância.

Pasmar: Um humanóide (4 DV ou menos) perde sua próxima ação.

Prestidigitação: Realiza pequenas ilusões.

Resistência: O alvo recebe +1 para testes de resistência.

Som Fantasma: Imita sons.

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE BARDO

Alarme: Protege uma área durante 2 h/nível.

Animar Cordas: Faz com que uma corda se mova a seu comando.

Apagar: Faz um escrito comum ou mágico desaparecer.

Área Escorregadia: Torna 3 m quadrados ou um objeto escorregadio.

Aura Mágica de Nystul: Concede uma aura mágica falsa ao objeto.

Boca Encantada: Emite um recado quando ativada.

Causar Medo: Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas.

Compreender Idiomas: Entenda todas as línguas faladas e escritas.

Confusão Menor: Uma criatura fica confusa durante 1 rodada.

Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível de dano (máximo +5).

Detectar Portas Secretas: Revela portas secretas que estejam a menos de 18 m.

Dissimular Tendência: Esconde uma tendência durante 24 horas.

Enfeitiçar Pessoa: Torna uma pessoa amigável.

Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas.

Identificação^M: Determina uma habilidade de um item mágico.

Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor.

Invocar Criaturas I: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

MAGIAS DE BARDO

CAPÍTULO II: MAGIAS

Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra adivinhações.

Queda Suave: Objetos ou criaturas caem lentamente.

Recuo Acelerado: Soma +9 m no seu deslocamento.

Remover Medo: Anula ou concede +4 nos testes contra medo, 1 alvo/4 níveis.

Riso Histérico de Tasha: Alvo perde suas ações durante 1 rodadas/nível.

Servo Invisível: Cria uma força invisível que obedece a suas ordens.

Sono: 4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma.

Transformação Momentânea: Muda sua aparência.

Ventriloquismo: Projeta sua voz durante 1 min/nível.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE BARDO

Acalmar Emoções: Acalma criaturas, anula efeitos de emoção.

Agilidade do Gato: O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível.

Alterar-se: Assume a forma de uma criatura semelhante.

Astúcia da Raposa: O alvo recebe +4 Int durante 1 min/nível.

Aterrorizar: Até 5 DV de criaturas ficam em pânico (4,5 m de raio).

Cativar: Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível.

Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo.

Confundir Detecção: Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura.

Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 + 1/nível de dano (máx. +10).

Despedaçar: Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

Detetar Pensamentos: Permite captar pensamentos superficiais.

Escuridão: Cria 6 m de raio de escuridão sobrenatural.

Esplendor da Águia: O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível.

Explosão Sonora: Causa 1d8 de dano sônico ao alvo e pode atordoá-lo.

Fúria: Concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 CA.

Heroísmo: Concede +2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias.

Idiomas: Fala qualquer idioma.

Imagem Menor: Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.

Imobilizar Pessoa: Paralisa uma pessoa durante 1 rodada/nível.

Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar.

Invocar Criaturas II: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Invocar Enxames: Invoca enxame de criaturas rastejantes ou voadoras.

Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).

Mensageiro Animal: Envia um animal Miúdo para um local específico.

Nublar: Os ataques têm 20% de chance de fracassar.

Padrão Hipnótico: Fascina 2d4+ nível DV de criaturas.

Pasmar Monstro: Uma criatura viva (6 DV ou menos) perde a próxima ação.

Pirotecnia: Transforma fogo em luz forte ou fumaça.

Poeira Ofuscante: Deixa criaturas cegas e destaca as invisíveis.

Reflexos: Cria cópias falsas de você (1d4 + 1/3 níveis, máx. 8).

Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível.

Silêncio: Anula todo o som num raio de 4,5 m.

Sugestão: Força o alvo a seguir um curso de ação.

Transe Animal: Fascina 2d6 DV de animais.

Vento Sussurrante: Envia uma mensagem curta a até 1,5 km/nível.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE BARDO

Boa Esperança: Alvo recebe +2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidades.

Clarividência/Clariaudiência: Ouve ou enxerga á distância durante 1 min/nível.

Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15).

Desespero Esmagador: Vítimas sofrem -2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícia e de habilidade.

Deslocamento: Os ataques têm 50% de chance de fracassar.

Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.

Enfeitiçar Monstro: Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado.

Escrita Ilusória^M: Somente o leitor designado pode entendê-la.

Esculpir Som: Cria novos sons ou altera os existentes.

Esfera de Invisibilidade: Torna todos dentro de uma área de 3 m invisíveis.

Falar Com Animais: Você pode se comunicar com animais naturais.

Forma Gasosa: O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente.

Imagem Maior: Como imagem silenciosa, mas com som, cheiro e temperatura.

Invocar Criaturas III: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Lentidão: 1 alvo/nível pode realizar apenas 1 ação/rodada, -2 na CA, -2 nas jogadas de ataque.

Loquacidade: Você recebe +30 nos testes de Blefar, as mentiras podem escapar a discernimento mágico.

Luz do Dia: Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante.

Medo: Os alvos dentro do cone fogem durante 1 rodada/nível.

Missão Menor: Comanda um alvo de 7 DV ou menos.

Montaria Fantasmagórica: Cria cavalo mágico que permanece durante 1 hora/nível.

Página Secreta: Altera uma página para esconder seu verdadeiro conteúdo.

Pequeno Refúgio de Leonund: Cria um abrigo para 10 criaturas.

Piscar: Você desaparece e reaparece aleatoriamente durante 1 rodada/nível.

Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.

Selo da Serpente Sépia^M: Cria símbolo no texto que imobilizará o leitor.

Sono Profundo: Coloca 10 DV de criaturas para dormir.

Velocidade: 1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.

Ver o Invisível: Revela criaturas ou objetos invisíveis.

Vidência^F: Espiona alguém a distância.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE BARDO

Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

Conjuração de Sombras: Imita conjurações abaixo de 4º nível, mas apenas 20% reais.

Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8+ 1/nível de dano (máx. +20).

Detetar Vidência: Alerta o conjurador sobre espionagem mágica.

Dominar Pessoa: Controla humanóide por telepatia.

Falar com Plantas: Você pode falar com plantas e criaturas tipo planta.

Grito: Deixa todos no cone surdos e causa 5d6 de dano sônico.

Imobilizar Monstro: Como *imobilizar pessoa*, mas com qualquer criatura.

Invisibilidade Maior: Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar e continuar invisível.

Invocar Criaturas IV: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Lendas e Histórias^{MF}: Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.

Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar.

Modificar Memória: Muda 5 minutos de memórias do alvo.

Movimentação Livre: O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.

Neutralizar Venenos: Desintoxica veneno em um personagem.

Padrão Prismático: Luz fascina 24 DV de criaturas.

Porta Dimensional: Teletransporta você a uma curta distância.

Refúgio Seguro de Leonund: Cria uma cabana resistente.

Repelir Insetos: Insetos se mantêm a 3 m de distância.

Terreno Ilusório: Faz um tipo de terreno parecer outro (de campo para floresta, etc.).

Zona de Silêncio: Impede os intrometidos de ouvirem uma conversa.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE BARDO

Andar nas Sombras: Entre nas sombras para viajar rapidamente.

Canção da Discórdia: Obriga as vítimas a se atacarem.

Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8+1/nível PV de diversas criaturas.

Despistar: Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.

Dissipar Magia Maior: Como *dissipar magia*, mas com bônus +20 para o teste.

Evocação de Sombras: Imita evocação menor que 5º nível, mas apenas 20% real.

Heroísmo Maior: Concede +4 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias; imunidade a medo; PV temporários.

Imagen Persistente: Como imagem maior, mas não é necessária concentração.

Invocar Criaturas V: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Miragem Arcana: Como terreno ilusório, mas com estruturas.

Névoa Mental: Os alvos na névoa recebem -10 na Sab e testes de Vontade.

Pesadelo: Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga.

Similaridade: Muda a aparência de 1 pessoa/2 níveis.

Sonho: Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo.

Sugestão em Massa: Como sugestão, mas afeia 1 alvo/nível

Visão Falsa^M: Engana uma observação usando ilusões.

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE BARDO

Agilidade do Gato em Massa: Como *agilidade do gato*, mas afeta 1 alvo/nível.

Analizar Encantamento: Revela aspectos mágicos do alvo.

Animar Objetos: Objetos atacam seus inimigos.

Astúcia da Raposa em Massa: Como *astúcia da raposa*, mas afeta 1 alvo/nível.

Ataque Visual: Amedronta, adoenta e letargia um alvo.

Banquete de Heróis: Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus de combate.

Curar Ferimentos Moderados em Massa: Cura 2d8+l/nível PV de diversas criaturas.

Dança Irresistível de Otto: Obriga o alvo a dançar.

Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto até um local.

Enfeitiçar Monstro em Massa: Como enfeitiçar monstro, mas afeta todos num raio de 9 m.

Esplendor da Águia em Massa: Como *esplendor da águia*, mas afeta 1 alvo/nível.

Grito Maior: Brado devastador causa 10d6 de dano sônico; atordoia criaturas, danifica objetos.

Imagem Permanente: Inclui visão, som e cheiro.

Imagem Programada^M: Como imagem maior, mas disparada por um evento.

Invocar Criaturas VI: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Projetar Imagem: Cópia ilusória que pode conversar e lançar magias.

Tarefa/Missão: Como missão menor, mas afeta qualquer criatura.

Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas

Vibração Sônica: Causa 2d10 dano/rodada contra uma estrutura plana.

VIDÊNCIA MAIOR: Como *observação*, só que mais rápido e com duração.

Ajuda: +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de vida temporários.

Arma Espiritual: Arma mágica ataca sozinha

Augúrio^{MF}: Descobre se uma ação será boa ou má.

Cativar: Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível.

Condição: Monitora condição e posição de aliados.

Consagrar^M: Enche uma área com energia positiva, enfraquecendo mortos-vivos.

Corar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +l/nível de dano (máx. +10).

Descanso Tranquilo: Preserva um corpo.

Despedaçar: Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

Dissimular Tendência: Esconde uma tendência durante 24 horas.

Drenar Força Vital: Mata uma criatura ferida. Você ganha 1d8 PV temporários, +2 Força e +1 nível de conjurador.

Encontrar Armadilha: Descobre armadilhas como um ladino.

Escuridão: Cria 6 m de raio de escuridão sobrenatural.

Esplendor da Águia: O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível.

Explosão Sonora: Causa 1d8 de dano sônico ao alvo e pode atordoá-lo.

Força do Touro: O alvo ganha +4 For por 1 min/nível.

Imobilizar Pessoa: Paralisa uma pessoa durante 1 rodada/nível.

Infligir Ferimentos Moderados: Ataque de toque, 2d8 +l/nível de dano (máx. +10).

Invocar Criaturas II: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Profanar: Preenche uma área com energia negativa, fortalecendo mortos-vivos.

Proteger Outro^F: Você sofre metade do dano dirigido ao alvo.

Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou *lentidão*.

Resistência à Elementos: Ignora 10 dano/ataque de um tipo de energia.

Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.

Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível.

Sabedoria da Coruja: O alvo ganha +4 Sab por 1 min/nível.

Silêncio: Anula todo o som num raio de 4,5 m.

Tendência em Arma: Arma se torna sagrada, profana, axiomática ou anárquica.

Tornar Inteiro: Repara um objeto.

Vigor do Urso: O alvo ganha +4 Con por 1 min/nível.

Zona da Verdade: Os alvos na área não podem mentir.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE CLÉRIGO

Caminhar na Água: O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.

Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo.

Chama Continua^M: Cria fogo ilusório.

Círculo Mágico Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: Como as magias de *proteção*, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.

Criar Alimentos: Alimenta três humanos (ou um cavalo) /nível.

Criar Mortos-Vivos Menor^M: Cria zumbis e esqueletos.

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 + l/nível de dano (máx. +15).

Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.

Escuridão Profunda: Objeto cria escuridão absoluta em um raio de 18 m.

Falar Com os Mortos: Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.

Infligir Ferimentos Graves: Ataque de toque, 3d8 +l/nível de dano (máx. +15).

Invocar Criaturas III: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).

Luz Cegante: Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra mortos-vivos.

Luz do Dia: Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante.

Mão Opífera: Mão fantasmagórica guia uma pessoa até você.

Mesclar-se as Rochas: Você e seu equipamento se unem a pedras.

Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.

Muralha de Vento: Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.

Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra adivinhações.

Oração: Os abados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1.

Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida.

Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

Purgar Invisibilidade: Dissipa invisibilidade em uma área de 13 m/nível.

Remover Cegueira/Surdez: Cura condições normais ou mágicas.

Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.

Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.

Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água.

Rogar Maldição: -6 numa habilidade; -4 nos ataques e testes; ou 50% de chance de perder cada ação.

Roupa Encantada: Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE CLÉRIGO

Alcalmar Emoções: Alcalma criaturas, anula efeitos de emoção.

CAPÍTULO II: MAGIAS

Símbolo de Proteção^M: Inscrição fere os intrusos.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE CLÉRIGO

Adivinhação^M: Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.

Aliado Extra-Planar Menor^X: Negocia serviços com um ser extra-planar de 8 DV.

Ancora Dimensional: Impede movimento extra-dimensional.

Andar no Ar: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45º).

Arma Mágica Maior: +1/4 níveis, máx. +5.

Controlar a Água: Aumenta ou abaixa água.

Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8+1/nível de dano (máx. +20).

Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas.

Envenenamento: Toque causa 1d10 de dano de Con, que se repete após 1 min.

Enviar Mensagem: Entrega uma mensagem curta em qualquer lugar, instantaneamente.

Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.

Idiomas: Fala qualquer idioma.

Imunidade à Magia: O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis.

Infligir Ferimentos Críticos: Ataque de toque, 4d8 +1/nível de dano (máx. +20).

Inseto Gigante: Transforma centopéias, escorpiões ou aranhas comuns em insetos gigantes.

Invocar Criaturas IV: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Movimentação Livre: O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.

Neutralizar Venenos: Imuniza contra ou retira o veneno de um personagem.

Poder Divino: Você recebe bônus de ataque, +6 For e 1 PV/nível.

Proteção Contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte.

Repelir Insetos: Insetos se mantêm a 3 m de distância.

Restauração^M: Recupera níveis negativos e valores de habilidade.

Transferência de Poder Divino: Transfere magias para alvo.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE CLÉRIGO

Arma do Rompimento: Arma de corpo a corpo destrói mortos-vivos.

Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

Coluna de Chamas: Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível).

Comando Maior: Como comando, mas afeta 1 alvo/nível.

Comunhão^X: Divindade responde uma pergunta/nível (sim ou não).

Conspurcar^M: Profana um local.

Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8+1/nível PV de diversas criaturas.

Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem: +4 de bônus contra ataques.

Força dos Justos: Seu tamanho aumenta e você recebe bônus de combate.

Infligir Ferimentos Leves em Massa: Causa 1d8+1/nível de dano contra diversas criaturas.

Invocar Criaturas V: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Marca da Justiça: Designa ação que causará uma maldição sobre o alvo.

Matar: Ataque de toque que mata um alvo.

Muralha de Pedra: Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.

Penitência^{FX}: Remove a culpa dos pecados do alvo.

Praga de Insetos: Enxame de insetos ataca criaturas.

Resistência à Magia: O alvo recebe 12+1/nível de RM.

Reviver os Mortos^M: Restaura a vida de um alvo que morreu a menos de 1 dia/nível.

Santificar^M: Santifica um local.

Símbolo da Dor^M: Runa ativada causa dor às criaturas próximas.

Símbolo do Sono^M: Runa ativada coloca as criaturas próximas para dormir.

Viagem Planar^F: Até oito alvos viajam para outro plano.

Vidência^F: Espiona alguém à distância.

Visão da Verdade^M: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE CLÉRIGO

Aliado Extra-Planar^X: Como aliado extra-planar menor, mas até 12 DV.

Animar Objetos: Objetos atacam seus inimigos.

Banimento: Expulsa 2 DV/nível de criaturas de extra-planares.

Banquete de Heróis: Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus de combate.

Barreira de Lâminas: Muralha de lâminas causa 1d6 de dano/nível.

Caminhar no Vento: Você e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido.

Criar Mortos-Vivos: Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs.

Cúpula de Proteção Contra a Vida: Cúpula de 3 m isola criaturas vivas.

Cura Completa: Cura 10 pontos de vida/nível, todas as doenças e problemas mentais.

Curar Ferimentos Moderados em Massa: Cura 2d8+1/nível PV de diversas criaturas.

Destruir Mortos-Vivos^M: Destroi 1d4 DV/nível de mortos-vivos (max. 20d4).

Dissipar Magia Maior: Como dissipar magia, mas com +20 no teste.

Doença Plena: Causa 10 pontos de dano/nível no alvo.

Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto até um local.

Esplendor da Águia em Massa: Como esplendor da águia, mas afeta 1 alvo/nível.

Força do Touro em Massa: Como força do touro, mas afeta 1 alvo/nível infligir.

Ferimentos Moderados em Massa: Causa 2d8+1/nível de dano contra diversas criaturas.

Invocar Criaturas VI: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Palavra de Recordação: Teletransporta o conjurador de volta a um local determinado.

Proibição^M: Bloqueia viagem planar, causa dano a criaturas de tendência diferente.

Sabedoria da Coruja em Massa: Como sabedoria da coruja, mas afeta 1 alvo/nível.

Símbolo da Persuasão^M: Runa ativada enfeitiça as criaturas próximas.

Símbolo de Proteção Maior: Como símbolo de proteção, mas até 10d8 de dano ou magia de 6º nível.

Símbolo do Medo^M: Runa ativada causa medo as criaturas próximas.

Tarefa/Missão: Como missão menor, mas afeta qualquer criatura.

Vigor do Urso em Massa: Como vigor do urso, mas afeta 1 alvo/nível.

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE CLÉRIGO

Blasfêmia: Mata, paralisa, enfraquece ou deixa pasmo Bons ou Neutros.

Controlar o Clima: Muda o clima na área local.

Curar Ferimentos Graves em Massa: Cura 3d8+1/nível PV de diversas criaturas.

Destruição^F: Mata alvo e destrói os restos.

Ditado: Mata, paralisa, deixa lento ou ensurdece alvos Neutros ou Caóticos.

Infligir Ferimentos Graves em Massa: Causa 3d8+1/nível de dano contra diversas criaturas.

Invocar Criaturas VII: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Palavra do Caos: Mata, deixa confuso, atordoado ou ensurdece alvos neutros ou Leais.

Palavra Sagrada: Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos Neutros ou Maus.

Passeio Etéreo: Você fica etéreo durante 1 rodada/nível.

Refúgio^M: Altera um item para que transporte seu usuário até você.

Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (max. +35).

Repulsão: Criaturas não podem se aproximar do conjurador.

Ressurreição^M: Restaura completamente um alvo morto.

Restauração Maior^X: Como restauração, mas restaura todos os níveis a valores de habilidades.

Símbolo da Fraqueza^M: Runa ativada enfraquece as criaturas próximas.

Símbolo do Atordoamento^M: Runa ativada atordoas as criaturas próximas.

Vidência Maior: Como vidência, só que mais rápido e com duração maior.

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE CLÉRIGO

Aliado Extra-Planar Maior^X: Como aliado extra-planar menor, mas até 18 DV.

Aura Profana^F: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias bondosas.

Aura Sagrada^F: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias malignas.

Campo Antimagia: Anula magia em uma área de 3 m.

Criar Mortos-Vivos Maior^M: Cria sombras, aparações, espíritos ou devoradores.

Curar Ferimentos Críticos em Massa: Cura 4d8+1/nível PV de diversas criaturas.

Discernir Localização: Descobre o local exato de criatura ou objeto.

Escudo da Ordem^F: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias caóticas.

Imunidade à Magia Maior: Como imunidade à magia, mas afeta magias de até 8º nível.

Infligir Ferimentos Críticos em Massa: Causa 4d8+1/nível de dano contra diversas criaturas.

Invocar Criaturas VIII: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Manto do Caos^F: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias Leais.

Símbolo da Insanidade^M: Runa ativada enlouquece as criaturas próximas.
Símbolo da Morte^M: Runa ativada mata as criaturas próximas.
Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
Terremoto: Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio.
Tranca Dimensional: Bloqueia *teletransporte* e *viagem planar* durante 1 dia/nível.

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE CLÉRIGO

Cura Completa em Massa: Como cura completa, mas para vários alvos.
Drenar Energia: O alvo sofre 2d4 níveis negativos.
Forma Etérea: Viaje para o Plano Etéreo com companheiros.
Implosão: Mata 1 criatura/rodada.
Invocar Criaturas IX: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
Milagre^X: Pede a intervenção de uma divindade.
Portal^X: Conecta dois planos para viagens ou invocações.
Prender a Alma^F: Prende uma alma recentemente falecida para impedir a ressurreição.
Projeção Astral^M: Projeta você e seus companheiros para o Plano Astral.
Ressurreição Verdadeira^M: Como ressurreição, mas não é necessário o corpo.
Tempestade da Vingança: Tempestade de ácido, granizo e pedras.

DOMÍNIOS DE CLÉRIGO

DOMÍNIO DA ÁGUA

Deus: Obad-Hai.
Poderes Concedidos: Expulsa ou destrói criaturas do fogo como um clérigo bondoso usaria Expulsar. Fascina ou comanda criaturas da água como um clérigo maligno usaria Fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3+ seu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio da Água

1 **Névoa Obscurecente:** Névoa espessa envolve o conjurador.
2 **Névoa:** Névoa obscurece a visão.
3 **Respirar na Água:** Os alvos podem respirar sob a água.
4 **Controlar Água:** Ergue, abaixa ou separa água.
5 **Tempestade Glacial:** Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.
6 **Cone Glacial:** 1d6 de dano de frio/nível.
7 **Névoa Ácida:** Névoa causa dano de ácido.
8 **Evaporação:** Causa 1d6 de dano/nível em 9 m.
9 **Grupo de Elementais***: Invoca vários elementais.
* Somente como magia da água.

DOMÍNIO DOS ANIMAIS

Deuses: Ehlonna, Obad-Hai.
Poderes Concedidos: Você pode lançar falar com animais uma vez por dia como uma habilidade similar a magia. Conhecimento (natureza) passa a ser uma perícia de classe.

Magias do Domínio dos Animais

1 **Acalmar Animais:** Acalma (2d4+nível) DV de animais.
2 **Imobilizar Animal:** Paralisa um animal, 1 rodada/nível.
3 **Dominar Animal:** Animal alvo obedece a comandos mentais.
4 **Invocar Aliado da Natureza IV***: Invoca uma criatura para ajudar o conjurador.
5 **Comunhão Com a Natureza:** Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível.
6 **Cúpula de Proteção Contra a Vida:** Cúpula de 3 m isola criaturas vivas.
7 **Forma Animal:** Um aliado/nível se altera no animal escolhido.
8 **Invocar Aliado da Natureza VIII***: Invoca uma criatura para ajudar o conjurador.
9 **Alterar Forma^F:** Transforma você em qualquer criatura, pode mudar de forma uma vez por rodada.
* Pode invocar apenas animais.

DOMÍNIO DO AR

Deus: Obad-Hai.
Poderes Concedidos: Expulsa ou destrói criaturas da terra como um clérigo bondoso usaria Expulsar. Fascina ou comanda criaturas do ar como um clérigo maligno usaria Fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3+ seu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio do Ar

1 **Névoa Obscurecente:** Névoa espessa envolve o conjurador.
2 **Muralha de Vento:** Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.
3 **Forma Gasosa:** O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente.
4 **Andar no Ar:** O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45º).
5 **Controlar os Ventos:** Muda a direção e a velocidade do vento.
6 **Corrente de Relâmpagos:** 1d6 de dano/nível; 1 raio secundário/nível e causa metade do dano.
7 **Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.
8 **Ciclone:** Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.
9 **Grupo de Elementais***: Invoca vários elementais.
* Somente como magia do ar.

DOMÍNIO DO BEM

Deuses: Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Glittergold, Heironeus, Kord, Moradin, Pelor, Yondalla.
Poderes Concedidos: Você conjura magias do bem com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio do Bem

1 **Proteção Contra o Mal:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres planares.
2 **Ajuda:** +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de vida temporários.
3 **Círculo Mágico Contra o Mal:** Como as magias de proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.
4 **Destrução Sagrada:** Causa dano e cega criaturas malignas.
5 **Dissipar o Mal:** +4 de bônus contra ataques de criaturas malignas.
6 **Barreira de Lâminas:** Lâminas em torno do conjurador causam 1d6 de dano/nível.
7 **Palavra Sagrada^F:** Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos neutros ou maus.
8 **Aura Sagrada:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias malignas.
9 **Invocar Criaturas IX***: Invoca um extra-planar para auxiliar o conjurador.
* Somente como magia do bem.

DOMÍNIO DO CAOS

Deuses: Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Kord, Olidammara.
Poderes Concedidos: Você conjura magias do caos com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio do Caos

1 **Proteção Contra a Ordem:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres planares.
2 **Despedaçar:** Vibrações sonoras causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.
3 **Círculo Mágico Contra a Ordem:** Como as magias de proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.
4 **Martelo do Caos:** Causa dano e nocauteia criaturas Leais.
5 **Dissipar a Ordem:** +4 de bônus contra ataques de criaturas Leais.
6 **Animar Objetos:** Objetos atacam seus inimigos.
7 **Palavra do Caos:** Mata, deixa confuso, atordoou ou ensurdece alvos neutros ou Leais.
8 **Manto do Caos^F:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias Leais.
9 **Invocar Criaturas IX***: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
* Somente como magia do caos.

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Deuses: Boccob, Vecna.
Poderes Concedidos: Todas as perícias de Conhecimento passam a ser perícias de classe. Você conjura magias de adivinhação com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio do Conhecimento

1 **Detectar Portas Secretas:** Revela portas secretas que estejam a menos de 18 m.
2 **Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.
3 **Clarividência/Clariaudiência:** Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível.
4 **Adivinhação^M:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
5 **Visão da Verdade^M:** Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.
6 **Encontrar o Caminho:** Mostra o caminho mais direto até um local.
7 **Lendas e Histórias^{MF}:** Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
8 **Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto.

CAPÍTULO II: MAGIAS

9 Sexto Sentido: Sexto sentido lhe avisa sobre perigo iminente.

DOMÍNIO DA CURA

Deus: Pelor.

Poderes Concedidos: Você conjura magias de cura com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio da Cura

1 Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 + 1/nível de dano (máx. +5).

2 Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 + 1/nível de dano (máx. +10).

3 Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15).

4 Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 + 1/nível de dano (máx. +20).

5 Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8 + 1/nível de dano (máx. +25) de diversas criaturas.

6 Cura Completa: Cura 10 pontos de dano/nível, doenças e problemas mentais.

7 Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. 35).

8 Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 + 1/nível de dano (máx. +40) de diversas criaturas.

9 Cura Completa em Massa: Como cura rompida, mas para vários alvos.

DOMÍNIO DA DESTRUÇÃO

Deuses: St. Cuthbert, Hextor.

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você ganha o poder de destruir, uma habilidade sobrenatural; pode-se realizar um único ataque corpo a corpo com +4 de bônus na jogada de ataque e um modificador de dano equivalente ao seu nível de clérigo (caso você acerte). Você precisa declarar o uso do poder antes de fazer a jogada de ataque.

Magias do Domínio da Destrução

1 Infilar Ferimentos Leves: Ataque de toque, 1d8 + 1/nível de dano (máx. +5).

2 Despedaçar: Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

3 Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida.

4 Infilar Ferimentos Críticos: Ataque de toque, 4d8 + 1/nível de dano (máx. +20).

5 Infilar Ferimentos Leves em Massa: Causa 1d8 de dano +1/nível a diversas criaturas.

6 Doença Plena: Causa 10 pontos de dano/nível no alvo.

7 Desintegrar: Faz uma criatura ou objeto desaparecer.

8 Terremoto: Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio.

9 Implosão: Mata 1 criatura/rodada.

DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

Deuses: Boccob, Erythnul, Garl Glittergold, Olidammara, Nerull.

Poderes Concedidos: Blefar, Disfarces e Esconder-se passam a ser perícias de classe.

Magias do Domínio da Enganação

1 Transformação Momentânea: Muda sua aparência.

2 Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar.

3 Dificultar Detecção^M: Esconde alvo de adivinhanças e *vidência*.

4 Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

5 Visão Falsa^M: Engana uma observação usando ilusões.

6 Despistar: Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicita ilusória.

7 Animação Ilusória: Ilusão protege área contra visão normal e *vidência*.

8 Metamorfosear Objetos: Transforma qualquer alvo em outra coisa.

9 Parar o Tempo: Você age livremente durante 1d4+1 rodadas.

DOMÍNIO DO FOGO

Deus: Obad-Hai.

Poderes Concedidos: Expulsa ou destrói criaturas da água como um clérigo bondoso usaria Expulsar. Fascina ou comanda criaturas do fogo como um clérigo maligno usaria Fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3+ seu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio do Fogo

1 Mãoz Flamingantes: 1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4).

2 Criar Chamas: 1d6 de dano + 1/nível, toque ou à distância.

3 Resistência a Elementos^{*}: Ignora 10 (ou mais) ataque/rodada de um tipo de energia.

4 Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar o muro causa 2d6 de dano +1/nível.

5 Escudo do Fogo: As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio ou calor.

6 Semente de Fogo: Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.

7 Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.

8 Nuvem Incendiária: Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada.

9 Grupo de Elementais^{}:** Invoca vários elementais.

* Somente para resistir ao frio ou ao fogo.

** Somente como magia do fogo.

DOMÍNIO DA FORÇA

Deuses: St. Cuthbert, Gruumsh, Kord, Pelor.

Poderes Concedidos: Você pode realizar um feito de força, uma habilidade sobrenatural que concede um bônus de melhoria para sua Força igual ao seu nível de clérigo. Ativar esse poder é uma ação livre. Ele pode ser usado uma vez por dia e dura 1 rodada.

Magias do Domínio da Força

1 Aumentar Pessoa: Humanóide dobra de tamanho.

2 Força do Touro: O alvo ganha +4 For por 1 min/nível.

3 Roupa Encantada: Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis.

4 Imunidade à Magia: O alvo fica imune a uma magia/4 níveis.

5 Força dos Justos: Seu tamanho aumenta e você recebe bônus de combate.

6 Pele Rochosa^M: Ignora 10 pontos de dano/ataque.

7 Mão Poderosa de Bigby: Mão Grande fornece cobertura, empurra ou agarra.

8 Punho Cerrado de Bigby: Uma grande mão Grande fornece cobertura, empurra ou ataca seus inimigos.

9 Mão Esmagadora de Bigby: Uma grande mão Grande fornece cobertura, empurra ou esmaga seus inimigos.

DOMÍNIO DA GUERRA

Deuses: Corellon Larethian, Erythnul, Gruumsh, Heironeous, Hextor.

Poderes Concedidos: Adquire o talento Usar Arma Comum (se necessário) e Foco em Arma da arma predileta de seu deus.

As armas prediletas de cada deus estão a seguir Corellon Larethian, espada longa; Erythnul, maça-estrela; Gruumsh, lança (ou lança longa); Hextor, mangual (leve ou pesado); Heironeous, espada longa.

Magias do Domínio da Guerra

1 Arma Mágica: Uma arma recebe +1 de bônus.

2 Arma Espiritual: Arma mágica ataca sozinha.

3 Roupa Encantada: Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis.

4 Poder Divino: Você recebe bônus de ataque, +6 For e 1 PV/nível.

5 Coluna de Chamas: Destroi inimigos através de fogo divino (1d6/nível).

6 Barreira de Lâminas: Lâminas em torno do conjurador causam 1d6 de dano/nível.

7 Palavra de Poder, Cegar: Cega uma criatura com 200 PV ou menos.

8 Palavra de Poder, Atordoar: Atordoar uma criatura com 150 PV ou menos.

9 Palavra de Poder, Matar: Mata uma criatura com 100 PV ou menos.

DOMÍNIO DA MAGIA

Deuses: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Poderes Concedidos: Você usa pergaminhos, varinhas e outros itens mágicos de complemento a magia ou ativação de magia como um mago com metade de seu nível de clérigo (no mínimo 1º nível). Se você também for um mago, seu nível de mago e esses níveis são somados para esses fins.

Magias do Domínio da Magia

1 Aura Mágica de Nystul: Concede uma aura mágica falsa ao objeto.

2 Identificação: Determina uma habilidade de um item mágico.

3 Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.

4 Transferência de Poder Divino: Transfere magias para alvo.

5 Resistência à Magia: O alvo recebe 12+ 1/nível de RM.

6 Campo Antimágia: Anula magia em uma área de 3 m.

7 Reverter Magia: Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.

8 Proteção Contra Magias^{MF}: Concede bônus de resistência de +8.

9 Disjunção de Mordenkainen: Dissipa magia e desencanta itens mágicos.

DOMÍNIO DO MAL

Deuses: Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull, Vecna.

Poderes Concedidos: Você conjura magias do Mau com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio do Mal

1 Proteção Contra o Bem: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres planares.

2 Profanar^M: Preenche uma área com energia negativa, fortalecendo mortos-vivos.

3 Círculo Mágico Contra o Bem: Como as magias de proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.

4 Nuvem Profana: Causa dano e adoece criaturas bondosas.

5 Dissipar o Bem: +4 de bônus contra ataques de criaturas bondosas.

6 Criar Mortos-Vivos^M: Cria carnícias, lívidos, múmias ou mohrgs.

7 Blasfêmia: Mata, paralisa, enfraquece ou deixa pasmo alvos bons ou neutros.

8 Aura Profana^F: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias bondosas.

9 Invocar Criaturas IX*: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

* Somente como magia do mal.

DOMÍNIO DA MORTE

Deuses: Nerull, Wee Jas.

Poderes Concedidos: Você pode usar o toque da morte uma vez por dia, ele é uma habilidade sobrenatural que gera um efeito de morte. É preciso realizar um ataque de toque corporal contra uma criatura viva (usando as regras para magias de toque). Caso acerte, jogue 1d6 por nível de clérigo. Se o total igualar ou superar os pontos de vida do alvo, ele morre (sem testes de resistência).

Magias do Domínio da Morte

1 Causar Medo: Uma criatura foge durante 1d4 rodadas.

2 Drenar Força Vital: Mata uma criatura ferida. Você ganha 1d8 PV temporários, +2 For e +1 nível de conjurador.

3 Criar Mortos-Vivos Menor^M: Cria zumbis e esqueletos.

4 Proteção Contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte e efeitos de energia negativa.

5 Matar: Ataque de toque que mata um alvo.

6 Criar Mortos-Vivos^M: Cria carnícias, lívidos, múmias ou mohrgs.

7 Destrução^F: Mata alvo e destrói os restos.

8 Criar Mortos-Vivos Maior^M: Cria sombras, aparações, espectros e devoradores.

9 Grito da Banshee: Mata uma criatura/nível.

DOMÍNIO DA ORDEM

Deuses: St. Cuthbert, Heironeous, Hextor, Moradin, Wee Jas, Yondalla.

Poderes Concedidos: Você conjura magias da ordem com +1 no nível de conjurador.

Magias do Domínio da Ordem

1 Proteção Contra o Caos: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres planares.

2 Acalmar Emoções: Acalma criaturas, anula efeitos de emoção.

3 Círculo Mágico Contra o Caos: Como as magias de proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.

4 Cólera da Ordem: Causa dano e distrai criaturas caóticas.

5 Dissipar o Caos: +4 de bônus contra ataques de criaturas caóticas.

6 Imobilizar Monstro: Como imobilizar pessoa, mas com qualquer criatura.

7 Ditado: Mata, paralisa, deixa lento ou ensurdece alvos neutros ou Caóticos.

8 Escudo da Ordem^F: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias caóticas.

9 Invocar Criaturas IX*: Invoca um extra-planar para auxiliar o conjurador.

* Somente como magia da ordem.

DOMÍNIO DAS PLANTAS

Deuses: Ehlonna, Obad-Hai.

Poderes Concedidos: Fascina ou comanda criaturas da terra como um clérigo maligno usaria Fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3+ seu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Conhecimento (natureza) passa a ser uma perícia de classe.

Magias do Domínio das Plantas

1 Construção: Plantas enredam todos em um círculo de 12 m de raio

2 Pele de Árvore: Concede +2 (ou mais) de bônus de bônus de melhoria na armadura natural.

3 Ampliar Plantas: Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.

4 Comandar Plantas: Comande as ações de uma ou mais criaturas tipo planta.

5 Muralha de Espinhos: Espinhos causam dano a qualquer um que tente atravessar.

6 Repelir Madeira: Afasta objetos de madeira.

7 Animar Plantas: Uma ou mais árvores criam vida para ajudar o conjurador.

8 Controlar Plantas: Controle as ações de uma ou mais criaturas tipo planta.

9 Homens Vegetais: Invoca 1d4+2 homens planta para auxiliarem o conjurador.

DOMÍNIO DA PROTEÇÃO

Deuses: Corellon Larethian, St. Cuthbert, Fharlanghn, Garl Glittergold, Moradin, Yondalla.

Poderes Concedidos: Você pode gerar um escudo de proteção, uma habilidade sobrenatural que concede ao alvo tocado um bônus de resistência no próximo teste de resistência igual ao seu nível de clérigo. Ativar este poder usa uma ação padrão. O escudo de proteção é um efeito de abjuração, com duração de 1 hora, que pode ser usado uma vez por dia.

Magias do Domínio da Proteção

1 Santuário: Os oponentes não podem atacar o conjurador e vice-versa.

2 Proteger Outro^F: Você sofre metade do dano dirigido ao alvo.

3 Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

4 Imunidade à Magia: O alvo fica imune a uma magia/4 níveis.

5 Resistência à Magia: O alvo recebe 12+ l/nível de RS.

6 Campo Antimagia: Anula magia em uma área de 3 m.

7 Repulsão: Criaturas não podem se aproximar do conjurador.

8 Limpar a Mente: O alvo é imune a magias mentais/emocionais e vidência.

9 Esfera Prismática: Como muralha prismática, mas cerca você por todos os lados.

DOMÍNIO DO SOL

Deuses: Ehlonna, Pelor.

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, você pode usar a Expulsão Aprimorada contra mortos-vivos no lugar de uma Expulsão comum. A Expulsão Aprimorada é idêntica à Expulsão normal, mas todos os mortos-vivos que seriam expulsos, serão destruídos.

Magias do Domínio do Sol

1 Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

2 Esquentar Metal: Metal aquecido causa dano a quem o toca.

3 Luz Cegante: Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra mortos-vivos.

4 Escudo do Fogo: As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio ou calor.

5 Coluna de Chamas: Destroi inimigos através de fogo divino (1d6/nível).

6 Semente de Fogo: Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.

7 Raio de Sol: Luz cega e causa 4d6 de dano.

8 Explosão Solar: Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano.

9 Esfera Prismática: Como muralha prismática, mas cerca você por todos os lados.

DOMÍNIO DA SORTE

Deuses: Fharlanghn, Kord, Olidammara.

Poderes Concedidos: Você adquire o poder da boa sorte, que pode ser usado uma vez por dia. Esta habilidade extraordinária lhe permite realizar novamente uma jogada. Você é obrigado a ficar com o novo resultado, mesmo se este for pior que o resultado original.

Magias do Domínio da Sorte

1 Escudo Entrópico: Ataques à distância contra você possuem 20% de chance de falha.

2 Ajuda: +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de vida temporários.

3 Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

4 Movimentação Livre: O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.

CAPÍTULO II: MAGIAS

5 Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

6 Despistar: Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicita ilusória.

7 Reverter Magia: Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.

8 Instante de Presciênciā: O conjurador recebe bônus de intuição numa única jogada de ataque ou teste.

9 Milagre^X: Pede a intervenção de uma divindade.

DOMÍNIO DA TERRA

Deuses: Moradin, Obad-Hai.

Poderes Concedidos: Expulsa ou destrói criaturas do ar como um clérigo bondoso usaria Expulsar. Fascina ou comanda criaturas da terra como um clérigo maligno usaria Fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3+ seu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio da Terra

1 Pedra Encantada: Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.

2 Amolecer Terra e Pedra: Transforma pedra em argila ou terra em areia ou lama.

3 Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.

4 Pedras Afiadas: As criaturas na área sofrem 1d8 de dano, podem ficar lentas.

5 Muralha de Pedra: Cria uma muralha de pedra pode ser moldada.

6 Pele Rochosa^M: Ignora 10 pontos de dano/ataque.

7 Terremoto: Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio.

8 Corpo de Ferro: Seu corpo se torna ferro vivo.

9 Grupo de Elementais^{*}: Invoca vários elementais.

* Somente como magia da terra.

DOMÍNIO DA VIAGEM

Deus: Pharlanghn.

Poderes Concedidos: Durante 1 rodada/nível de clérigo por dia, você pode agir sem ser incomodado por efeitos mágicos que impedem o movimento (similar ao efeito da magia *movimentação livre*). Esse efeito é automático e permanece até seu tempo máximo diário se esgotar ou não ser mais necessário. Ele pode ser ativado várias vezes em um dia (até a quantidade máxima de rodadas disponível). Essa é uma habilidade sobrenatural. A Sobrevivência passa a ser uma perícia de classe.

Magias do Domínio da Viagem

Passos Longos: Aumenta seu deslocamento.

Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).

Vôo: O alvo voa (deslocamento de 18 m).

Porta Dimensional: Teletransporta o conjurador a uma curta distância.

Teletransporte: Teleporta você instantaneamente a até 150 km/nível.

Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto até um local.

Teletransporte Maior: Como *teletransporte*, sem limite de alcance e nunca erra o local.

Passagem Invisível: Cria uma passagem invisível através de madeira ou pedra.

Projeção Astral^M: Projeta você e seus companheiros para o Plano Astral.

MAGIAS DE DRUIDA

MAGIAS DE NÍVEL 0 (preces) DE DRUIDA

Brilho: Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).

Consertar: Faz pequenos reparos em um objeto.

Criar Água: Cria 8 litros/nível de água pura.

Curar Ferimentos Mínimos: Cura 1 ponto de dano.

Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m.

Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto.

Intuir Direção: Você sabe onde fica o Norte.

Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.

Luz: Um objeto brilha como uma tocha.

Orientação: +1 para uma jogada ou teste.

Purificar Alimentos: Purifica um cubo de 30 cm/nível de comida ou água.

Resistência: O alvo recebe +1 para testes de resistência.

Virtude: O alvo ganha 1 PV temporário.

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE DRUIDA

Acalmar Animais: Acalma (2d4 + nível) DV de animais.

Arma Abençoada: Clava ou bordão se torna uma arma +1 (1d10 de dano) durante 1 min/nível.

Bom Fruto: 2d4 frutos curam 1 PV cada (máx. 8 PV/24 horas).

Construção: Plantas enredam todos em um círculo de 12 m de raio.

Criar Chamas: 1d6 de dano +1/nível, toque ou à distância.

Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível de dano (máx. +5).

Detectar Animais ou Plantas: Detecta espécies de animais ou plantas.

Detectar Armadilhas: Revela armadilhas naturais ou primitivas.

Enfeitiçar Animal: Toma um animal seu aliado.

Falar com Animais: O conjurador pode se comunicar com animais.

Fogo das Fadas: Luz destaca alvos, cancelando nuvlar, camuflagem, etc.

Divisibilidade Contra Animais: Os animais não podem perceber um alvo/nível.

Invocar Aliado da Natureza I: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Névoa Obscurecente: Névoa espessa envolve o conjurador.

Passos Longos: Aumenta seu deslocamento

Passos sem Pegadas: Um alvo/nível não deixa rastros.

Pedra Encantada: Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.

Presas Mágicas: Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataques e dano.

Salto: Alvo recebe bônus nos testes de Saltar.

Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE DRUIDA

Agilidade do Gato: O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível.

Amolecer Terra e Pedra: Transforma pedra em argila ou terra em areia ou lama.

Armadilha de Fogo^M: Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto.

Esfera Flamejante: Esfera de fogo móvel que causa 2d6 de dano, dura 1 rodada/nível.

Esfriar Metal: Metal gelado fere quem o toca.

Esquentar Metal: Metal aquecido causa dano a quem o toca.

Força do Touro: O alvo ganha +4 For por 1 min/nível.

Forma de Árvore: Você se parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível.

Imobilizar Animal: Paralisa um animal, 1 rodada/nível.

Invocar Aliado da Natureza II: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Invocar Enxames: Invoca enxame de morcegos, ratos ou aranhas.

Lâmina Flamejante: Ataque de toque causa 1d8 de dano +1/dois níveis.

Lufada de Vento: Afasta ou derruba criaturas Pequenas.

Mensageiro Animal: Envia um animal Miúdo para um local específico.

Moldar Madeira: Molda objetos de madeira para lhe servirem.

Névoa: Névoa obscurece a visão.

Patas de Aranha: Concede habilidade para andar em parede e tetos.

Pele de Árvore: Concede +2 ou mais de bônus de melhoria na armadura natural.

Reduzir Animal: Encolhe um animal voluntariamente.

Resistência a Elementos: Ignora 10 ou mais pontos de dano/ataque de um tipo de energia.

Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.

Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível.

Sabedoria da Coruja: O alvo ganha +4 Sab por 1 min/nível.

Torcer Madeira: Retorce madeira (placas, cabos, portas).

Transe Animal: Fascina 2d6 DV de animais

Vigor do Urso: O alvo ganha +4 Con por 1 min/nível.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE DRUIDA

Ampliar Plantas: Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.

Armadilha: Cria uma armadilha de laço mágica

Convocar Relâmpagos: Direciona raios (3d6/nível) durante tempestades.

Crescer Espinhos: As criaturas na área sofrem 1d4 de dano, podem ficar lentas.

Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10).

Dominar Animais: Animal alvo obedece a comandos mentais.

Enfraquecer Plantas: Reduz o tamanho ou impede o crescimento de plantas normais

Envenenamento: Toque causa 1d10 de dano de Con, que se repete após 1 min.

Extinguir Fogo: Extingue fogo normal ou um item mágico.

Falar Com Plantas: Você pode conversar com plantas normais e criaturas plantas.

Invocar Aliado da Natureza III: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Luz do Dia: Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante.
Mesclar-se às Rochas: Você e seu equipamento se unem a pedras.
Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.
Muralha de Vento: Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.
Neutralizar Venenos: Imuniza ou retira o veneno de um personagem.
Nevasca: Atrapalha a visão e o movimento.
Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida.
Presa Mágica Maior: Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataques e dano a cada três níveis (máx. +5).
Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.
Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE DRUIDA

Andar no Ar: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45º).
Coluna de Chamas: Destroi inimigos através de fogo divino (1d6/nível).
Comandar Plantas: Comande as ações de uma ou mais criaturas tipo planta.
Controlar Água: Aumenta ou abaixa água.
Cúpula de Proteção Contra Vegetais: Isola plantas animadas.
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 + 1/nível de dano (máx. +15).
Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.
Inseto Gigante: Transforma centopéias, escorpiões ou aranhas comuns em insetos gigantes.
Invocar Aliado da Natureza IV: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Malogro: Murcha 1 planta ou causa 1d6/nível de dano contra criaturas tipo planta.
Movimentação livre: O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.
Pedras Afias: Criaturas na área sofrem 1d8 de dano, podem ficar lentas.
Reencarnação: Traz de volta à vida um alvo, mas num corpo aleatório.
Repelir Insetos: Insetos se mantêm a 3 m de distância.
Tempestade Glacial: Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.
Toque Enferrujante: Seu toque corrói ferro e ligas metálicas.
vidência^F: Espiona alguém à distância.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE DRUIDA

Ampliar Animais: Um animal/2 níveis dobra de tamanho.
Caminhar em Árvores: Passe através de uma árvore para outra.
Comunhão Com a Natureza: Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível.
Conspurcar^M: Torna um local como profano.
Controlar os Ventos: Muda a direção e a velocidade do vento.
Convocar Tempestade de Relâmpagos: Como *convocar relâmpagos* mas causa 5d6 de dano por relâmpago.
Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8+ 1/nível de dano (máx. +20).
Despertar^X: Animal ou árvore adquire intelecto humano.
Invocar Aliado da Natureza V: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Lama em Pedra: Transforma dois cubos de 3 m/nível.
Metamorfose Tórrida: Transforma o alvo num animal inofensivo.
Muralha de Espinhos: Espinhos causam dano a qualquer um que tente atravessar.
Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar o muro causa 2d6 +1/nível.
Pedra em Lama: Transforma dois cubos de 3 m/nível.
Pele Rochosa^M: Ignora 10 pontos de dano/ataque.
Penitência: Remove a culpa dos pecados do alvo.
Praga de Insetos: Enxame de insetos ataca criaturas.
Proteção Contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte.
Santificar^M: Santifica um local.

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE DRUIDA

Agilidade do Gato em Massa: Como *agilidade do gato*, mas afeta 1 alvo/nível.
Bordão de Magia: Guarda uma magia em um bordão de madeira.
Carvalho Vivo: Carvalho se torna um guardião ente.
Conto das Rochas: Converse com pedra natural ou trabalhada.
Cúpula de Proteção Contra a Vida: Cúpula de 3 m isola criaturas vivas.
Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8+1/nível PV de diversas criaturas.
Dissipar Magia Maior: Como *dissipar magia*, mas com bônus +20 para o teste.
Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto até um local.
Força do Touro em Massa: Como *força do touro*, mas afeta 1 alvo/nível.
Invocar Aliado da Natureza VI: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Madeira-Ferro: Madeira mágica tão forte quanto aço.
Mover Terra: Cava trincheiras e cria colinas.
Muralha de Pedra: Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.
Repelir Madeira: Afasta objetos de madeira.
Sabedoria da Coruja em Massa: Como *sabedoria da coruja*, mas afeta 1 alvo/nível.
Semente de Fogo: Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.
Teletransporte por Árvores: Mova-se instantaneamente de uma planta para outra da mesma espécie.
Vigor do Urso em Massa: Como *vigor do urso*, mas afeta 1 alvo/nível.

MAGIAS DE 7º NÍVEL DE DRUIDA

Animar Plantas: Uma ou mais plantas criam vida para ajudar o conjurador.
Cajado Vivo: Seu bordão se torna um ente a seu comando.
Caminhar no Vento: Você e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido.
Controlar o Clima: Muda o clima na área local.
Cura Completa: Cura 10 pontos de vida/nível, todas as doenças e problemas mentais.
Curar Ferimentos Moderados em Massa: Cura 2d8+1/nível PV de diversas criaturas.
Destruíção Rastejante: Enxame de insetos ataca sob seu comando.
Invocar Aliado da Natureza VII: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Metal em Madeira: Todo metal que esteja a menos de 12 m se torna madeira.
Raio de Sol: Luz cega e causa 4d6 de dano.
Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
vidência Maior: Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.
Visão da Verdade^M: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE DRUIDA

Ciclone: Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.
Comandar Plantas: Plantas se movem e a vegetação enreda.
Controlar Plantas: Controle as ações de uma ou mais criaturas tipo planta.
Curar Ferimentos Graves em Massa: Cura 3d8+1/nível PV de diversas criaturas.
Dedo da Morte: Mata um alvo.
Explosão Solar: Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano.
Forma Animal: Um aliado/nível se altera no animal escolhido.
Inverter a Gravidade: Objetos e criaturas sofrem efeitos de gravidade invertida.
Invocar Aliado da Natureza VIII: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Palavra de Recordação: Teletransporta o conjurador de volta a um local determinado.
Repelir Metal ou Pedra: Repela metal ou pedra.
Terremoto: Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio.

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE DRUIDA

Alterar Forma^F: Transforma você em qualquer criatura, pode mudar de forma uma vez por rodada.
Antipatia: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.
Curar Ferimentos Críticos em Massa: Cura 4d8+1/nível PV de diversas criaturas.
Grupo de elementais: Invoca vários elementais.
Homens Vegetais: Invoca 1d4+2 homens planta para auxiliarem o conjurador.
Invocar Aliado da Natureza IX: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. 35).
Sexto Sentido: Sexto sentido lhe avisa sobre perigo iminente.
Símpatia^M: Objeto ou local atrai cenas criaturas.
Tempestade da Vingança: Tempestade de ácido, granizo e pedras.

MAGIAS DE PALADINO

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE PALADINO

Abençoar Água: Cria água benta.
Abençoar Arma: Uma arma ataca com precisão contra inimigos malignos.
Arma Mágica: Uma arma recebe +1 de bônus.
Auxílio Divino: Você recebe +1 de bônus/3 níveis para ataques e dano.
Benção: Aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo.
Criar Água: Cria 8 litros/nível de água pura.

CAPÍTULO II: MAGIAS

Cotar Ferimentos Leves: Cura 1d8 + 1/nível de dano (máx. +5).
Detectar Mortos-Vivos: Revela mortos-vivos que estejam a menos de 18 m.
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Proteção Contra o Caos/Mal: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola dementais e seres planares.
Resistência: O alvo recebe +1 para testes de resistência.
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.
Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.
Virtude: O alvo ganha 1 PV temporário.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE PALADINO

Dissimular Tendência: Esconde uma tendência durante 24 horas.
Esplendor da Águia: O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível.
Força do Touro: O alvo ganha +4 For por 1 min/nível.
Proteger Outro^F: Você sofre metade do dano dirigido ao alvo.
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou lentidão.
Resistência à Elementos: Ignora 10 dano/ataque de um tipo de energia.
Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível.
Sabedoria da Coruja: O alvo ganha +4 Sab por 1 min/nível.
Zona da Verdade: Os alvos na área não podem mentir.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE PALADINO

Arma Mágica Maior: +1/4 níveis, máx. +5.
Círculo Mágico Contra o Caos: Como as magias de proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.
Círculo Mágico Contra o Mal: Como as magias de proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10).
Curar Montaria: Como *cura completa* em cavalo de guerra ou outra montaria.
Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas.
Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.
Luz do Dia: Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante.
Oração: Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1.
Remover Cegueira/Surdez: Cura condições normais ou mágicas.
Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE PALADINO

Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível de dano (máx. +15).
Dissipar o Caos: +4 de bônus contra ataques Caóticos.
Dissipar o Mal: +4 de bônus contra ataques malignos.
Espada Sagrada: Arma se torna +5, e causa +2d6 de dano contra seres malignos.
Marca da Justiça: Designa ação que causará uma maldição sobre o alvo.
Neutralizar Venenos: Imuniza e retira o veneno de um personagem.
Proteção Contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de energia negativa.
Restauração: Recupera níveis negativos e valores de habilidade.

MAGIAS DE RANGER

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE RANGER

Alcalmar Animais: Acalma (2d4+nível) DV de animais.
Alarme: Protege uma área durante 2 h/nível.
Constrição: Plantas enredam todos em um círculo de 12 m de raio.
Detectar Animais ou Plantas: Detecta espécies de animais ou plantas.
Detectar Armadilhas: Revela armadilhas naturais ou primitivas.
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto.
Enfeitiçar Animal: Torna um animal seu aliado.
Falar Com Animais: Você pode se comunicar com animais naturais.
Invisibilidade Contra Animais: Os animais não podem perceber 1 alvo/nível.
Invocar Aliado da Natureza I: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Mensageiro Animal: Envia um animal Miúdo para um local específico.
Passos Longos: Aumenta seu deslocamento.
Passos sem Pegadas: Um alvo/nível não deixa rastros.

Presa Mágica: Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataques e dano.

Resistência à Elementos: Ignora 10 (ou mais) dano/ataque de um tipo de energia.

Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível.

Salto: Alvo recebe bônus nos testes de Saltar.

Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE RANGER

Agilidade do Gato: O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível.
Armadilha: Cria uma armadilha de laço mágica.
Crescer Espinhos: As criaturas na área sofrem 1d4 de dano, podem ficar lentas.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível de dano (máx. +5).
Falar Com Plantas: Você pode conversar com plantas normais e criaturas plantas.
Imobilizar Animal: Paralisa um animal, 1 rodada/nível.
Invocar Aliado da Natureza II: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Muralha de Vento: Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.
Pele de Árvore: Concede +2 (ou mais) de bônus de bônus de melhoria na armadura natural.
Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.
Sabedoria da Coruja: O alvo ganha +4 Sab por 1 min/nível.
Vigor do Urso: O alvo ganha +4 Con por 1 min/nível.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE RANGER

Ampliar Plantas: Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.
Caminhar na Água: O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.
Comandar Plantas: Comande as ações de uma ou mais criaturas tipo planta.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10).
Enfraquecer Plantas: Reduz o tamanho ou impede o crescimento de plantas normais.
Forma de Árvore: Você se parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível.
Invocar Aliado da Natureza III: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Neutralizar Venenos: Imuniza e retira o veneno de um personagem.
Presa Mágica Maior: Uma arma natural do alvo recebe +1 de bônus para ataques e dano a cada 3 níveis (máx. +5).
Reducir Animal: Encolhe um animal voluntariamente.
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.
Repelir Insetos: Insetos se mantêm a 3 m de distância.
Visão no Escuro: O alvo enxerga 18 m na escuridão total.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE RANGER

Ampliar Animais: Um animal/2 níveis dobra de tamanho.
Caminhar em Árvores: Passe através de uma árvore para outra.
Comunhão Com a Natureza: Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível.
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível de dano (máx. +15).
Dificultar Detecção^M: Esconde alvo de adivinhanças e observação.
Invocar Aliado da Natureza IV: Invoca animais para auxiliar o conjurador.
Movimentação Livre: O alvo só move normalmente apesar de impedimentos.

MAGIAS DE FEITICEIRO E MAGO

MAGIAS DE NÍVEL 0 DE FEITICEIRO E MAGO (truques)

Abjur: **Resistência:** O alvo recebe +1 para testes de resistência.
Conj: **Raio de Ácido:** Raio causa 1d3 de dano de ácido.
Adiv: **Detectar Magia:** Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m.
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto pequeno.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Encan: **Pasmar:** O humanoíde (4 DV ou menos) perde sua próxima ação.
Evoc: **Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
Globos de Luz: Cria tochas ou outras luzes ilusórias.
Luz: Um objeto brilha como uma tocha.
Raio de Gelo: Raio causa 1d3 de dano de frio.
Ilus: **Som Fantasma:** Imita sons.

Necro	Toque da Fadiga: Ataque de toque fatiga o alvo. Romper Morto-Vivo: Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.
Trans	Abrir/Fechar: Abre/fecha objetos pequenos ou leves. Consertar: Faz pequenos reparos em um objeto. Mãos Mágicas: Telecinésia de 2,5 kg. Mensagem: Conversação em voz baixa à distância. Marca Arcana: Inscribe uma runa pessoal (visível ou invisível). Prestidigitação: Realiza pequenos truques.
Univ	

MAGIAS DE 1º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

Abjur	Alarme: Protege uma área durante 2 h/nível. Cerrar Portas: Mantém uma porta fechada. Escudo Arcano: Disco invisível fornece +4 CA e bloqueia mísseis mágicos. Proteção Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres planares. Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.
Adiv	Ataque Certeiro: Concede +20 de bônus à sua próxima jogada de ataque. Compreender Idiomas: Entenda todas as línguas faladas e escritas. Detectar Mortos-Vivos: Revela mortos-vivos que estejam a menos de 18 m. Detectar Portas Secretas: Revela portas secretas que estejam a menos de 18 m. Identificação^M: Determina uma habilidade de um item mágico.
Conj	Área Escorregadia: Torna 3 m quadrados ou um objeto escorregadios. Armadura Arcana: Concede ao alvo +4 de bônus de armadura. Invocar Criaturas I: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador. Montaria Arcana: Invoca montaria por 2 horas/nível. Névoa Obscurecente: Névoa espessa envolve o conjurador. Servo Invisível: Cria uma força invisível que obedece a suas ordens
Encan	Enfeitiçar Pessoa: Torna uma pessoa amigável. Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas. Sono: 4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma.
Evoc	Disco Flutuante de Tenser: Disco horizontal de 1,5 m de diâmetro que suporta 50 kg/nível. Mãos Flamejantes: 1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4). Mísseis Mágicos: 1d4+1 de dano, +1 míssil/dois níveis acima do 1º (máx. +5). Toque Chocante: Toque causa 1d6/nível dano de eletricidade (máx. 5d6).
Ilus	Aura Mágica de Nystul: Concede uma aura mágica falsa ao objeto. Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor. Leque Cromático: Deixa inconsciente, cega ou atordoada 1d6 criaturas fracas. Transformação Momentânea: Muda sua aparência. Ventriloquismo: Projeta sua voz durante 1 min/nível.
Necro	Causar Medo: Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas. Raio do Enfraquecimento: Raio reduz For em 1d6+ 1/2 níveis. Toque Macabro: 1 toque/nível causa 1d6 de dano e talvez 1 de dano de For.
Trans	Animar Cordas: Faz com que uma corda se move a seu comando. Apagar: Faz um escrito comum ou mágico desaparecer. Arma Mágica: Uma arma recebe +1 de bônus. Aumentar Pessoa: Humanóide dobra de tamanho. Queda Suave: Objetos ou criaturas caem lentamente. Reculo Acelerado: Aumenta +9 m seu deslocamento. Reducir Pessoa: Diminui pela metade o tamanho de um humanóide. Salto: O alvo recebe +30 num teste de Saltar.

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

Abjur	Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra adivinhações. Proteção Contra Flechas: O alvo fica imune à maioria dos ataques à distância
Adiv	Resistência à Elementos: Ignora 10 dano/ataque de um tipo de energia. Tranca Arcana^M: Fecha magicamente uma porta ou baú.
Conj	Detectar Pensamentos: Permite captar pensamentos superficiais. Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo). Ver o Invisível: Revela criaturas ou objetos invisíveis. Flecha Ácida de Melf: Ataque de toque a distância; 2d4 de dano na 1ª rodada + 1 rodada/três níveis Invocar Criaturas II: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Encan	Invocar Enxames: Invoca enxame de morcegos, ratos ou Aranhas Névoa: Névoa obscurece a visão. Poeira Ofuscante: Deixa criaturas cegas e destaca as invisíveis Teia: Enche uma esfera de 6 m com teias de aranha.
Evoc	Pasmar Monstro: Uma criatura viva (6 DV ou menos) perde a próxima ação. Riso Histórico de Tasha, O: Alvo perde suas ações durante 1 rodada/nível Toque da Idiotice: O avo sofre 1d6 pontos de dano de Int, Sab e Car. Chama Continua^M: Cria fogo ilusório permanente. Despedaçar: Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.
Ilus	Escuridão: Cria 6 m de raio de escuridão sobrenatural. Esfera Flamejante: Esfera de fogo móvel que causa 2d6 de dano, dura 1 rodada/nível. Lufada de Vento: Afasta ou derruba criaturas Pequenas. Raio Ardente: 1 raio/4 níveis (máx. 3), toque à distância causa 4d6 por fogo.
Necro	Armadilha de Leomund^M: Cria uma armadilha ilusória num item. Boca Encantada^M: Emite um recado quando ativada. Confundir Detecção: Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura.
Trans	Imagem Menor: Como <i>imagem silenciosa</i> , mas com algum som. Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar. Nublar: Os ataques têm 20% de chance de fracassar. Padrão Hipnótico: Fascina (2d4+nível) DV de criaturas. Reflexos: Cria cópias falsas de você (1d4 + 1/3 níveis, máx. 8). Aterrorizar: Criaturas com 6 DV ou menos ficam em pânico. Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo. Comandar Mortos-vivos: Morto-vivo obedece seus comandos. Mão Espectral: Cria mão brilhante que faz ataques de toque. Toque do Carnícal: Paralisa um alvo, que exala um cheiro horrendo. Vitalidade Ilusória: Alvo recebe 1d10 PV temporário +1/nível (máx. 10).
Ilus	Agilidade do Gato: O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível Alterar-se: Assume a forma de uma criatura similar. Arrombar: Abre porta trancada ou selada por magia. Astúcia da Raposa: O alvo recebe +4 Int durante 1 min/nível. Esplendor da Águia: O alvo recebe +4 Car durante 1 min/nível. Força do Touro: O alvo ganha +4 For por 1 min/nível. Levantação: O alvo flutua para cima ou para baixo ao seu comando. Patas de Aranha: Concede habilidade para andar em paredes e tetos. Pirotecnia: Transforma fogo em luz forte ou fumaça. Sabedoria da Coruja: O alvo ganha +4 Sab por 1 min/nível. Truque da Corda: Até oito criaturas se escondem em um espaço extra-dimensional. Vento Sussurrante: Envia uma mensagem curta a até 1,5 km/nível. Vigor do Urso: O alvo ganha +4 Con por 1 min/nível. Visão no Escuro: O Alvo enxerga 18 m na escuridão total.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

Abjur	Círculo Mágico Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: Como as magias de proteção, mas com 3 m de raio e 10 min/nível. Dificultar Detecção^M: Esconde alvo de adivinhações e observação. Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos.
Adiv	Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia. Runas Explosivas: Causam 6d6 de dano caso decifradas. Clarividência/Clariaudiência: Ouve ou enxerga a distância durante 1 min/nível.
Conj	Idiomas: Fala qualquer idioma. Visão Arcana: Auras mágicas se tornam visíveis para o conjurador. Invocar Criaturas III: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
Encan	Montaria Fantasmagórica: Cria cavalo mágico permanece durante 1 hora/nível. Nevasca: Atrapalha a visão e o movimento. Névoa Fétida: Vapores nauseantes, 1 rodada/nível. Selo da Serpente Sépia^M: Cria símbolo no texto que imobilizará o leitor.
Trans	Fúria: Concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 CA. Heroísmo: Concede +2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias. Imobilizar Pessoa: Imobiliza uma pessoa durante 1 rodada/nível. Sono Profundo: Coloca 10 DV de criaturas para dormir. Sugestão: Força o alvo a seguir um curso de ação.

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Evoc	Bola de Fogo: 1d6 de dano por nível, 6 m de raio. Luz do Dia: Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante. Muralha de Vento: Desvia disparos, criaturas pequenas e gases. Pequeno Refúgio de Leonund: Cria um abrigo para 10 criaturas. Relâmpago: Eletricidade causa 1d6 de dano/nível.	Parede Ilusória: Muro, chão ou teto parecem reais, mas qualquer coisa pode atravessá-los. Terreno Ilusório: Faz um tipo de terreno parecer outro (de campo para floresta, etc.).
Ilus	Deslocamento: Os ataques têm 50% de chance de fracassar. Escrita Ilusória^M: Somente o leitor designado pode entendê-la. Esfera de Invisibilidade: Torna todos dentro de uma área de 3 m invisíveis. Imagen Maior: Como <i>imagem silenciosa</i> , mas com som, cheiro e temperatura. Descanso Tranquilo: Preserva um corpo. Imobilizar Mortos-Vivos: Imobiliza mortos-vivos durante 1 rodada/nível. Raio de Exaustão: Raio torna o alvo exausto. Toque Vampírico: Toque causa 1d6/2 níveis, o conjurador recebe o dano como PV.	Criar Mortos-Vivos Menor: Cria zumbis e esqueletos. Drenar Temporário: Alvo perde 1d4 níveis. Medo: Os alvos dentro do cone fogem durante 1 rodada/nível. Praga: Infecta um alvo com a doença escolhida. Rogar Maldição: -6 numa habilidades; -4 nos ataques, testes de resistências e testes; ou 50% de chance de perder cada ação. Aumentar Pessoa em Massa: Aumenta diversas criaturas. Melhoria Mnemônica de Rary^F: (Somente Mago) Prepare magias adicionais ou mantenha uma recentemente lançada.
Necro		Metamorfose: Alvo voluntário assume uma nova forma. Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma. Reducir Pessoa em Massa: Reduz diversas criaturas.
Trans	Arma Mágica Maior: +1/4 níveis, máx. +5. Encolher Item: Objeto encolhe para um 1/16 de seu tamanho. Flecha de Chamas: Flechas causam +1d6 de dano de fogo. Forma Gasosa: O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente. Lâmina Afiada: Dobra a margem de ameaça normal da arma. Lentidão: 1 alvo/nível pode realizar apenas 1 ação/rodada, -2 na CA, -2 nas jogadas de ataque. Página Secreta: Altera uma página para esconder seu verdadeiro conteúdo. Piscar: Você desaparece e reaparece aleatoriamente durante 1 rodada/nível. Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água. Velocidade: 1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, CA e testes de resistência de Reflexos. Vôo: O alvo voa (deslocamento de 18 m).	Contato Extra-planar: Pergunte algo a uma entidade extra-planar. Ligação Telepática de Rary: Ligação permite que aliados se comuniquem. Olhos Observadores: 1d4 olhos flutuantes +1/nível espionam por você. Âncora Planar Menor: Prende um ser extra-planar (6 DV ou menos) até cumprir uma tarefa. Arca Secreta de Leonund^F: Esconde um baú no Plano Etéreo; o conjurador pode pegá-lo quando desejar. Cão Fiel de Mordenkainen: Cachorro fantasma pode guardar e atacar. Criar Itens Temporários: Como <i>criar itens efêmeros</i> , mas também pedra e metal. Invocar Criaturas V: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador. Muralha de Pedra: Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada. Névoa Mortal: Mata sem resistência (3 DV); com resistência (4-6 DV) ou dano de Com.
	MAGIAS DE 4º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO	MAGIAS DE 5º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO
Abjur	Âncora Dimensional: Impede movimento extra-dimensional. Armadilha de Fogo^M: Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto.	Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.
Adiv	Globo de Invulnerabilidade Menor: Impede efeitos de magias de 1º a 3º nível. Pele Rochosa^M: Ignora 10 pontos de dano/ataque. Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.	Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
Conj	Detectar Vidência: Alerta o conjurador sobre espionagem mágica. Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar. Olho Arcano: Olho invisível flutua a 9 m/rodada. Vidência^F: Espiona alguém à distância. Criar Itens Efêmeros: Cria um objeto de pano ou madeira.	Santuário Particular de Mordenkainen: Evita espionagem ou <i>vidência</i> por 24 horas.
Encan	Invocar Criaturas IV: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador. Névoa Sólida: Bloqueia visão e diminui deslocamento. Porta Dimensional: Teletransporta o conjurador a uma distância curta. Refúgio Seguro de Leonund: Cria uma cabana resistente. Tentáculos Negros de Evard: Tentáculos agarram em 4,5 m. Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.	Contato Extra-planar: Pergunte algo a uma entidade extra-planar. Ligação Telepática de Rary: Ligação permite que aliados se comuniquem.
Evoc	Desespero Esmagador: Vítimas sofrem -2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícia e de habilidade. Enfeitiçar Monstro: Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado. Missão Menor: Comanda um alvo de 7 DV ou menos.	Arca Secreta de Leonund^F: Esconde um baú no Plano Etéreo; o conjurador pode pegá-lo quando desejar.
Ilus	Escudo do Fogo: Criaturas atacantes sofrem dano de fogo. Protege de frio ou calor. Esfera Resiliente de Otiluke: Globo de força protege (mas aprisiona) um alvo. Grito: Deixa todos no cone surdos e causa 5d6 de dano sônico. Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravesar o muro causa 2d6 +1/nível.	Cão Fiel de Mordenkainen: Cachorro fantasma pode guardar e atacar.
Necro	Muralha de Gelo: Parede de gelo com 15 PV + 1/nível, ou esfera que aprisiona alvo. Tempestade Glacial: Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m. Assassino Fantasmagórico: Ilusão temerária mata alvo ou causa 3d6 de dano.	Criar Itens Temporários: Como <i>criar itens efêmeros</i> , mas também pedra e metal.
Trans	Conjuração de Sombras: Imita conjurações de até 4º nível, mas apenas 20% reais. Invisibilidade Maior: Como <i>Invisibilidade</i> , mas o alvo pode atacar. Padrão Prismático: Luz impede 24 DV de criaturas de atacar ou se afastar.	Miragem Arcana: Como terreno ilusório, mas com estruturas. Pesadelo: Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga. Similaridade: Muda a aparência de 1 pessoa/2 níveis. Sonho: Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo. Visão Falsa^M: Engana uma vidência usando ilusões.

Univ	<p>Vôo Prolongado: O conjurador voa com deslocamento de 12 m e pode marchar.</p> <p>Permanência: Torna certas magias permanentes.</p>	<p>Mansão Magnífica de Mordenkainen^F: Cria uma porta para uma mansão extra-dimensional.</p> <p>Passagem Invisível: Cria uma passagem invisível através de madeira ou pedra.</p>
MAGIAS DE 6º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO		
Abjur	<p>Campo Antimagia: Anula magia em uma área de 3 m.</p> <p>Dissipar Magia Maior: Como <i>dissipar magia</i>, mas com bônus +20 para o teste.</p> <p>Globo de Invulnerabilidade: Como globo de invulnerabilidade menor, mas para 4º nível.</p> <p>Proteger Fortalezas: Conjunto de efeitos mágicos protegem uma área.</p> <p>Repulsão: Criaturas não podem se aproximar do conjurador</p> <p>Analizar Encantamento^F: Revela aspectos mágicos do alvo.</p> <p>Lendas e Histórias^{MF}: Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.</p> <p>Visão da Verdade^M: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.</p> <p>Âncora Planar: Como âncora planar maior, mas até 12 DV.</p> <p>Invocar Criaturas VI: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.</p> <p>Muralha de Ferro^M: 30 PV/4 níveis, pode cair sobre inimigos.</p> <p>Névoa Ácida: Névoa causa dano de ácido.</p>	<p>Imobilizar Pessoa em Massa: Como <i>imobilizar pessoa</i>, mas afeta todos até 9 m.</p> <p>Insanidade: O alvo sofre confusão contínua.</p> <p>Palavra de Poder, Cegar: Cega uma criatura com 200 PV ou menos.</p> <p>Símbolo do Atordoamento^M: Runa ativada atordoar as criaturas próximas.</p> <p>Bola de Fogo Controlável: 1d6 dano de fogo/nível, retarda a explosão até 5 rodadas.</p> <p>Cubo de Energia^M: Cubo de energia aprisiona todos dentro dele.</p> <p>Espada de Mordenkainen^F: Uma lâmina mágica flutuante ataca oponentes.</p> <p>Mão Poderosa de Bigby, A: Mão fornece cobertura, empurra e Agarra.</p> <p>Rajada Prismática: Raios atingem alvo com efeitos variados.</p>
Adiv	<p>Analizar Encantamento^F: Revela aspectos mágicos do alvo.</p>	<p>Conjuração de Sombras Maior: Como <i>conjuração de sombras</i>, mas até 6º nível e 60% real.</p>
Conj	<p>Invocar Criaturas VI: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.</p>	<p>Invisibilidade em Massa: Como <i>invisibilidade</i>, mas afeta todos dentro do alcance.</p>
Encan	<p>Heroísmo Maior: Concede +4 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias; imunidade a medo; PV temporários.</p> <p>Símbolo da Persuasão^M: Runa ativada enfeitiça as criaturas próximas.</p> <p>Sugestão em Massa: Como sugestão, mas 1 alvo/nível.</p> <p>Tarefa/Missão: Como missão menor, mas afeta qualquer criatura.</p>	<p>Projetar Imagem: Cópia ilusória que pode conversar e lançar magias.</p> <p>Simulacro^{MX}: Crie uma duplicata parcialmente real de uma criatura.</p>
Evoc	<p>Contingência: Cria contingência para conjurar outra magia.</p> <p>Corrente de Relâmpagos: 1d6 de dano/nível; 1 raio secundário/nível que causa metade do dano.</p> <p>Esfera Gélida de Otiluke: Congela água ou causa dano de frio.</p> <p>Mão Vigorosa de Bigby, A: Mão empurra criaturas para longe.</p>	<p>Controlar Mortos-Vivos: Os mortos-vivos não atacam enquanto você os comandar.</p> <p>Dedo da Morte: Mata um alvo.</p>
Ilus	<p>Andar nas Sombras: Entre nas sombras para viajar rapidamente.</p> <p>Despistar: Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.</p> <p>Imagem Permanente: Inclui visão, som e cheiro.</p> <p>Imagem Programada^M: Como imagem maior, mas disparada por um evento.</p> <p>Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas</p>	<p>Símbolo da Fraqueza^M: Runa ativada enfraquece as criaturas próximas.</p> <p>Controlar o Clima: Muda o clima na área local.</p>
Ilus	<p>Ataque Visual: Amedronta, adoenta ou letargia um alvo.</p> <p>Círculo da Morte^M: Mata 1d4 DV/nível.</p> <p>Criar Mortos-Vivos^M: Cria carnícias, lívidos, múmias ou mohrgs.</p> <p>Destruir Mortos-Vivos^M: Destroi 1d4 DV/nível de mortos-vivos (max. 20d4).</p>	<p>Estátua: O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.</p>
Necro	<p>Símbolo do Medo^M: Runa ativada causa medo is criaturas próximas.</p> <p>Agilidade do Gato em Massa: Como <i>agilidade do gato</i>, mas afeta 1 alvo/nível</p> <p>Astúcia da Raposa em Massa: Como <i>astúcia da raposa</i>, mas afeta 1 alvo/nível.</p> <p>Carne para Pedra: Transforma a criatura alvo em uma estátua.</p> <p>Controlar Água: Aumenta ou abaixa água.</p>	<p>Inverter a Gravidade: Objetos e criaturas sofrem efeitos de gravidade invertida.</p>
Trans	<p>Desintegrar: Faz uma criatura ou objeto desaparecer.</p> <p>Elucubração de Mordenkainen: (Somente Mago) Relembra magia (5º nível ou menor).</p> <p>Esplendor da Águia em Massa: Como <i>esplendor da águia</i>, mas afeta 1 alvo/nível.</p> <p>Força do Touro em Massa: Como <i>força do touro</i>, mas afeta 1 alvo/nível.</p> <p>Mover Terra: Cava trincheiras e cria colinas.</p> <p>Pedra em Carne: Recupera criatura petrificada.</p>	<p>Passeio Etéreo: Você fica etéreo durante 1 rodada/nível.</p>
Necro	<p>Sabedoria da Coruja em Massa: Como <i>sabedoria da coruja</i>, mas afeta 1 alvo/nível.</p> <p>Transformação de Tenser^M: Você recebe bônus de combate.</p> <p>Vigor do Urso em Massa: Como <i>vigor do urso</i>, mas afeta 1 alvo/nível.</p>	<p>Desejo Restrito^X: Altera a realidade – dentro de certos limites.</p>
MAGIAS DE 8º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO		
Abjur	<p>Limpar a Mente: O alvo é imune a magias mentais/emocionais e vidência.</p>	
Adiv	<p>Muralha Prismática: As cores da muralha possuem efeitos variados.</p>	
Conj	<p>Proteção Contra Magias^{MF}: Concede +8 de bônus de resistência.</p>	
Encan	<p>Tranca Dimensional: Bloqueia teletransporte e viagem planar durante 1 dia/nível.</p>	
Evoc	<p>Discernir Localização: Descobre o local exato de criatura ou objeto.</p> <p>Instante de Presciência: O conjurador recebe bônus de intuição numa única jogada de ataque ou teste.</p> <p>Olhos Observadores Maior: Como <i>olhos observadores</i>, mas usam visão da verdade.</p>	
Ilus	<p>Âncora Planar Maior: Como <i>âncora planar menor</i>, mas até 18 DV.</p> <p>Aprisionar a Alma^{MF}: Aprisiona alvo dentro de uma gema.</p> <p>Invocar Criaturas VIII: Invoca um ser extra-planar para auxilia-lo.</p> <p>Labirinto: Preme um alvo em labirinto extra-dimensional.</p>	
Ilus	<p>Nuvem Incendiária: Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada.</p> <p>Antipatia: Objeto ou local afetado repele cenas criaturas.</p> <p>Dança Irresistível de Otto: Obriga o alvo a dançar.</p>	
Ilus	<p>Enfeitiçar Monstro em Massa: Como enfeitiçar monstro, mas afeta todos num raio de 9 m.</p> <p>Ordem: Como enviar mensagem, mas você pode lançar sugestão.</p> <p>Palavra de Poder, Atordoar: Atordoar uma criatura com 150 PV ou menos.</p>	
Ilus	<p>Prisão^M: Série de técnicas para aprisionar uma criatura.</p> <p>Símbolo da Insanidade^M: Runa ativada enlouquece as criaturas próximas.</p>	
Ilus	<p>Símpatia^F: Objeto ou local atrai certas criaturas.</p> <p>Esfera Telecinética de Otiluke: Como esfera resiliente, mas pode se mover.</p>	
Ilus	<p>Explosão Solar: Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 3d6 de dano.</p> <p>Grito Maior: Brado devastador causa 10d6 de dano sônico; atordoar criaturas, danifica objetos.</p> <p>Punho Cerrado de Bigby: Mão fornece cobertura, empurra ou ataca seus inimigos.</p>	
Ilus	<p>Raio Polar: Toque à distância causa 1d6 de dano/nível de frio.</p> <p>Animação Ilusória: Ilusão protege área contra visão normal e vidência mágica.</p>	

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Evocação de Sombras Maior: Como <i>evocação de sombras</i> , mas até 7º nível e 60% real.
Padrão Cintilante: Ciclone de cores confunde, atordoia ou causa inconsciência.
Necro
Clone^{MF}: Duplicata desperta quando o original morre.
Criar Mortos-Vivos Maior^M: Cria sombras, aparações, espíritos e devoradores.
Evaporação: Causa 1d6 de dano/nível em 9 m.
Ondas da Exaustão: Vários alvos ficam exaustos.
Símbolo da Morte^M: Runa ativada mata as criaturas próximas.
Trans
Corpo de Ferro: Seu corpo se torna ferro vivo.
Estase Temporal^M: Coloca alvo em animação suspensa.
Metamorfosear Objetos: Transforma qualquer alvo em outra coisa.

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

Abjur	Aprisionamento: Prende um alvo sob a terra.
	Disjunção de Mordenkainen: Dissipa magia e desencanta itens mágicos.
	Esfera Prismática: Como muralha prismática, mas cerca você por todos os lados.
	Libertação: Liberta uma criatura aprisionada
Adiv	Sexto Sentido: Sexto sentido lhe avisa sobre perigo iminente.
Conj	Círculo de Teletransporte^M: Teletransporta qualquer criatura ao local designado.
	Invocar Criaturas IX: Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.

Necro	Portal^X: Conecta dois planos para viagens ou invocações.
	Refúgio^M: Altera um item para que transporte seu usuário até você.
	Dominar Monstro: Como <i>dominar pessoa</i> , mas para qualquer criatura.
	Imobilizar Monstro em Massa: Como <i>imobilizar monstro</i> , mas afeta todos até 9 m.
Evoc	Palavra de Poder, Matar: Mata uma criatura com 100 PV ou menos.
	Chuva de Meteoro: 4 esferas explosivas que causam 6d6 de dano de fogo.
	Mão Esmagadora de Bigby: Mão fornece cobertura, empurra ou esmaga inimigos.
Ilus	Encarnação Fantasmagórica: Como <i>assassino fantasmagórico</i> , mas afeta até 9 m.
	Sombras: Como <i>conjuração de sombras</i> , mas até 8º nível e 80% real.
Necro	Drenar Energia: O alvo sofre 2d4 níveis negativos.
	Grito da Banshee: Mata uma criatura/nível.
	Prender a Alma^F: Prende uma alma recentemente falecida, impede ressurreição.
Trans	Projeção Astral^M: Projeta você e seus companheiros para o Plano Astral.
	Alterar Forma^F: Transforma você em qualquer criatura, muda de forma 1 vez/rodada.
	Forma Etérea: Viaje para o Plano Etéreo com companheiros.
	Parar o Tempo: Você age livremente durante 1d4+1 rodadas.
Univ	Desejo^X: Como <i>desejo restrito</i> , com limites menores.

As magias apresentadas aqui estão em ordem alfabética (consulte Descrição das Magias).

Abençoar Água

Transmutação [Bem]
Nível: Clr 1, Pal 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Frasco de água tocado
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Esta transmutação imbui um frasco (0,5 litro) de água com energia positiva, transformando-a em água benta.

Componente Material: 2,5 kg de prata em pó (que valem 25 PO).

didas (portanto, toda ameaça é um sucesso decisivo). Esta transmutação não pode afetar armas que já tenham efeitos mágicos relacionados a sucessos decisivos, como uma arma afiada ou uma espada vorpal.

Abrir/Fechar

Transmutação
Nível: Brd 0, Fet/Mag 0
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Objeto pesado até 15 kg ou um portal que pode ser aberto ou fechado
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem pode abrir ou fechar (à sua escolha) uma porta, baú, caixa, janela, sacola, bolsa, garrafa, barril ou outro recipiente. Se qualquer coisa impedir (como uma tranca na porta ou no baú), a magia fracassa. Além disso, a magia só pode abrir ou fechar objetos pesando 15 kg ou menos. Então portas, baús ou objetos similares feitos para criaturas enormes podem estar além da capacidade do efeito dessa magia. Foco: Uma chave de bronze.

Acalmar Animais

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Animal 1, Drd 1, Rgr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Animais a menos de 9 m entre si
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Esta magia acalma e aquietá animais, deixando-os dóceis e inofensivos. Somente criaturas com Inteligência de 1 ou 2 podem ser afetadas. Todos os alvos devem ser da mesma espécie e estarem a menos de 9 m entre si. Jogue 2d4 + nível de conjurador para determinar a quantidade total de DV afetados. Os animais atrozes ou treinados para atacar ou guardar podem realizar

um teste de resistência. Os animais que não tenham sido treinados não têm direito ao teste (um druida poderia acamar um urso ou lobo normal sem maiores problemas, mas seria mais difícil afetar um cão de guarda treinado).

As criaturas afetadas permanecem no local onde estão e não atacam ou fogem. Elas não estão indefesas e se defendem normalmente se forem atacadas. Qualquer ameaça (fogo, um predador faminto, um ataque iminente) dissipa a magia.

Acalmar Emoções

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Brd 2, Clr 2, Ordem 2
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Área: Criaturas numa dispersão de 6 m de raio
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia acalma as criaturas agitadas. O conjurador não tem controle sobre as criaturas afetadas, mas a magia pode impedir que criaturas enraivecidas ataquem ou que criaturas calmas se agitem. As criaturas afetadas não podem realizar ações violentas (mas são capazes de se defender) ou qualquer coisa destrutiva, exceto se proteger. Qualquer ação agressiva ou dano que ameace a vida da criatura dissipa a magia imediatamente.

Esta magia neutraliza imediatamente (mas não dissipa) qualquer bônus de moral concedido por magias como bênção, boa esperança e fúria, além de anular a habilidade de bardo de inspirar coragem e a fúria do bárbaro. Ela também anula quaisquer efeitos de medo e remove a condição de confusão dos seus alvos. Enquanto a magia permanecer ativa, as magias neutralizadas não surtem efeito. Quando amimar emoções terminar, a magia original volta a ser eficaz sobre a criatura – caso sua duração não tenha terminado.

Adivinhação

Adivinhação
Nível: Clr 4, Conhecimento 4
Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocês

Duração: Instantânea

Como *augúrio*, porém mais poderosa. Esta magia pode fornecer conselhos úteis em resposta a uma questão relacionada a um objetivo, evento ou atividade que ocorrerá dentro de (no máximo) uma semana. Este parecer pode ser tão simples quanto uma frase curta ou surgir na forma de uma rima ou profecia obscura.

Por exemplo, suponha a seguinte pergunta: Estamos fazendo bem em nos aventurar nas ruínas do templo de Erythnul? O Mestre sabe que um poderoso troll, que protege 10.000 PO e um escudo +1 espreita na entrada, mas estima que o grupo poderia derrotar o troll depois de um combate difícil. Sendo assim, a resposta da adivinhação poderia ser Óleo em punho e chamas ardentes conduzirão à riqueza os meus crentes. Em todos os casos, é o Mestre quem controla a quantidade e qualidade das informações que o personagem recebe. Se os personagens não agirem rápido, as condições podem mudar e a informação pode se tornar inútil (por exemplo, o troll pode abandonar as ruínas e levar o tesouro consigo).

A chance básica para uma adivinhação correta é 70% +1% por nível de conjurador (máximo 90%). O mestre ajusta essa chance quando as circunstâncias incomuns exigem (por exemplo, quando já foram tomadas as devidas precauções contra adivinhações divinas). Se esta jogada de verificação da adivinhação fracassar, o conjurador saberá que a magia fracassou, a menos que haja outra magia enviando informações falsas contra sua adivinhação.

Assim como em augúrio, diversas adivinhações sobre o mesmo assunto conjuradas pelo mesmo personagem fornecem o mesmo resultado (tanto na jogada de verificação quanto na resposta) da primeira adivinhação.

Componentes Materiais: Incenso e oferendas em sacrifício apropriadas à sua divindade que, juntas, equivalham a 25 PO (no mínimo).

Agilidade do Gato

Transmutação

Nível: Brd 2, Drd 2, Rgr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (infensiva)

Resistência à Magia: Sim

A criatura transmutada se torna mais graciosa, ágil e adquire maior coordenação. Esta magia concede +4 de bônus de aprimoramento na Destreza, adicionando os benefícios normais na CA, testes de resistência de Reflexos e outros usos do modificador de Destreza.

Componente Material: Um pouco de pelo de gato.

Agilidade do Gato em Massa

Transmutação

Nível: Brd 6, Drd 6, Fet/Mag 6

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1 criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona de forma idêntica a *agilidade do gato* mas afeta diversas criaturas.

Ajuda

Encantamento (Compulsão) [Ação-Mental]

Nível: Clr 2, Bem 2, Sorte 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (infensiva)

Essa magia concede ao alvo +1 de bônus de moral para jogadas de ataque e testes de resistência contra efeitos de medo, além de 1d8 + nível do conjurador (máximo de +10) pontos de vida temporários.

Alarme

Abjuração

Nível: Brd 1, Rgr 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emanação de 6 m de raio centrada em um ponto no espaço

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia emite um aviso mental ou audível sempre que uma criatura de tamanho Miúdo ou maior invadir ou tocar a área protegida. Uma criatura que fale a senha (determinada no momento da conjuração) não dispara o alarme. É preciso decidir se o alarme será mental ou audível no momento da conjuração.

Alarme Mental: Um alarme mental alerta o conjurador (e somente ele) desde que esteja a menos de 1,5 km da área protegida. Ele receberá um aviso mental que o acordará se estiver dormindo, mas não perturbará sua concentração. Uma magia silêncio não tem efeito sobre um alarme mental.

Alarme Audível: Um alarme audível produz o som de uma sineta; qualquer criatura a menos de 18 m da área protegida poderá ouvi-lo claramente. Reduza a distância em 3 m para cada porta fechada e em 6 m a cada parede entre a pessoa e o alarme. Em condições silenciosas, o som pode ser ouvido a até 54 m de distância. O alarme continua durante 1 rodada. As criaturas dentro da área de uma magia silêncio não conseguem ouvir o alarme.

As criaturas etéreas ou astrais não disparam o alarme.

O alarme pode se tornar permanente através da magia permanência.

Focos: Um pequeno sino e um fio de prata bem fino.

Aliado Extra-Planar

Conjuração (Convocação) [veja o texto para aliado extra-planar menor]

Nível: Clr 6

Efeito: Um ou dois elementais ou criaturas planares convocados, totalizando 12 DV no máximo, todos a menos de 9 metros entre si quando surgirem

Essa magia é semelhante a *aliado extra-planar menor*, exceto que o personagem é capaz de convocar uma única criatura de 12 DV (ou menos) ou duas criaturas do mesmo tipo cujos Dados de Vida totalizem 12 DV. As criaturas concordam em ajudar o personagem, mas exigem um favor em troca.

Custo de XP: 250 XP.

Aliado Extra-Planar Maior

Conjuração (Convocação) [veja o texto para aliado extra-planar menor]

Nível: Clr 8

Efeito: Até três elementais ou criaturas planares convocados, totalizando 18 DV no máximo, todos a menos de 9 metros entre si quando surgirem

Essa magia é semelhante a *aliado extra-planar menor*, exceto que o personagem é capaz de convocar uma

única criatura de 18 DV (ou menos) ou até três criaturas do mesmo tipo cujos Dados de Vida totalizem 18 DV. As criaturas concordam em ajudar o personagem, mas exigem um favor em troca.

Custo de XP: 500 XP.

Aliado Extra-Planar Menor

Conjuração (Convocação) [veja texto]

Nível: Clr 4

Componentes: V, G, FD, XP

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Um elemental ou criatura planar convocado com até 6 DV

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Através dessa magia, o personagem solicita que sua divindade envie um elemental ou criatura planar (de 6 DV ou menos), a escolha da divindade. Se o personagem não servir a nenhum deus específico, a magia é um pedido genérico atendido por uma criatura que compartilhe a mesma tendência filosófica que ele. Se souber o nome de uma criatura específica, o personagem pode solicitá-la dizendo seu nome durante a magia (embora seja possível obter uma criatura diferente de qualquer forma).

O personagem solicita à criatura que realize uma tarefa em troca de um pagamento. As tarefas podem ser simples (leve-nos voando através do abismo ou ajude-nos na batalha) ou complexas (espione nosso inimigo ou proteja-nos em nossa aventura nessa masmorra). O personagem deve ser capaz de se comunicar com a criatura para realizar os acordos sobre as tarefas.

A criatura convocada requisita um pagamento por seus serviços. Esse pagamento pode ter várias formas: uma doação de ouro ou itens mágicos a um templo aliado, um presente diretamente à criatura ou alguma outra ação por parte do personagem que combine com a tendência e os objetivos da criatura. Independentemente disso, esse pagamento deve ser feito antes da criatura concordar em realizar qualquer serviço. Essa negociação exige pelo menos 1 rodada, então qualquer ação realizada pela criatura começa uma rodada depois de sua convocação.

Uma tarefa que gaste 1 minuto por nível de conjurador requer um pagamento de 100 PO por DV da criatura convocada. Para as tarefas que exijam mais de uma hora por nível do conjurador, a criatura solicita um pagamento de 500 PO por Dado de Vida. Uma tarefa muito longa, que demore até um dia por nível do conjurador, exigirá um pagamento de 1.000 PO por DV.

Uma tarefa sem riscos exige apenas metade desse pagamento, enquanto uma especialmente arriscada requer um presente maior. Poucas criaturas aceitam uma tarefa que pareça suicídio (lembre-se que as criaturas convocadas realmente são eliminadas quando morrem, diferente das criaturas invocadas). Entretanto, se uma tarefa está fortemente relacionada com a ética da criatura, o Mestre poderá reduzir ou mesmo não solicitar um pagamento. Por exemplo, uma criatura celestial convocada para lutar contra demônios poderá exigir um presente com apenas metade do valor normal.

No final da tarefa ou quando a duração do acordo terminar, a criatura retorna para seu plano de origem (depois de informar o personagem caso seja apropriado e possível).

Observação: Quando o personagem utiliza essa magia para convocar uma criatura do ar, do caos, da terra, do mal, do fogo, do bem, da ordem ou da água, a magia se torna uma magia do tipo da criatura. Por exemplo, aliado extra-planar menor é uma magia de fogo quando convoca um elemental do fogo.

Custo de XP: 100 XP.

CAPÍTULO II: MAGIAS

Alterar Fórmula

Transmutação
Nível: Animal 9, Drd 9, Fet/Mag 9
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível (D)

Essa magia funciona como *metamorfose*, mas permite que o personagem assuma a forma de qualquer criatura não única (de qualquer tipo) entre Minúsculo e Colossal. A forma assumida não pode ter mais que o dobro do nível do conjurador em Dados de Vida (até o máximo de 50 DV). Ao contrário de *metamorfose*, esta magia permite assumir formas incorpóreas ou gasosas.

O personagem adquire todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais (de ataque ou qualidades) da forma selecionada, mas perde suas próprias habilidades sobrenaturais. O personagem também adquire o tipo da nova forma (por exemplo, dragão ou besta mágica) no lugar de seu próprio tipo. A nova forma não o desorienta. As partes do corpo ou equipamento que sejam separadas ou decepadas do personagem não revertem à forma original.

Ele pode se transformar em qualquer coisa familiar uma vez a cada rodada, como uma ação livre. A mudança acontece imediatamente antes da ação regular ou imediatamente depois, mas nunca durante a ação. Por exemplo: o personagem está em combate e assume a forma de um fogo-fátuo; quando a forma não é mais útil, ele poderá se transformar em um golem de pedra e partir. Quando estiver sendo perseguido, poderá se transformar em uma pulga, esconder-se em um cavalo e então escapar. A partir daí, poderá se tornar um dragão, uma formiga ou qualquer coisa familiar.

Se usar esta magia para criar um disfarce, ele recebe +10 de bônus no teste de Disfarces.

Foco: Uma argola de jade que custe pelo menos 1.500 PO, que deve ser colocada na cabeça durante a conjuração (o foco se mescla a nova forma quando o personagem se altera).

Alterar-se

Transmutação
Nível: Brd 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 10 minutos/nível (D)

O conjurador assume a forma de uma criatura do mesmo tipo que o seu (como humanóide ou besta mágica). A nova forma deve pertencer, no máximo, a uma categoria de tamanho superior ao tamanho normal do conjurador. O máximo de DV da forma assumida equivale ao nível de conjurador do alvo, limitado 5 DV. Ele é capaz de se transformar num membro da sua própria raça ou em si mesmo.

O conjurador conserva seus valores de habilidade, classe, nível, pontos de vida, tendência, bônus base de ataque, bônus base de resistência, ataques e qualidades sobrenaturais e habilidades similares à magia (exceto aqueles que exigem uma parte do corpo que a nova forma não possui, como uma boca para um sopro ou olhos para um ataque visual). Ele também conserva todos os ataques especiais e qualidades extraordinárias derivados dos seus níveis de classe (como a habilidade fúria de um bárbaro), mas perde qualquer característica proveniente de sua forma normal e não dos seus níveis de classe (como a presença aterradora de um dragão).

Caso a nova forma seja capaz de falar, o personagem poderá se comunicar normalmente. Ele também conserva quaisquer habilidades de conjuração que tinha na forma original, mas a nova forma precisa ser capaz

de falar de forma inteligível (a.e., falar um idioma) para usar componentes verbais e ter membros capazes de manipulação precisa para usar componentes gestuais ou materiais.

O conjurador adquire as qualidades físicas da nova forma, mas conserva sua própria consciência. As qualidades físicas incluem: tamanho natural, capacidade de movimento comum (como um deslocamento para cavar, escalar, andar, nadar e voar com asas, até um deslocamento máximo de 36 m para movimento aéreo ou 18 m para outros movimentos), bônus de armadura natural, armas naturais (como garras, mordidas, etc.), bônus racial de perícia, talentos raciais adicionais e qualidades físicas comuns (presença ou ausência de asas, número de extremidades e assim por diante). Um corpo com membros adicionais não permite que sejam realizados mais ataques que o normal (nem mesmo combatendo com duas armas).

O conjurador não recebe nenhum ataque ou qualidade especial extraordinário que não esteja relacionado com as qualidades físicas, como visão no escuro, visão na penumbra, percepção às cegas, cura acelerada, regeneração, faro, etc. O conjurador não recebe nenhum ataque ou qualidade especial sobrenatural ou similar a magia da nova forma. O tipo e subtipo do conjurador permanecem os mesmos, independente da transformação. É impossível assumir a forma de qualquer criatura que pertença a um modelo, mesmo que o modelo não altere o tipo ou subtipo da criatura.

É possível alterar livremente as qualidades físicas específicas da nova forma (como cor e textura de cabelo ou cor da pele) dentro das opções normais para aquele tipo de criatura. As características físicas significantes da nova forma (como altura, peso e sexo) também estão sob controle do conjurador, mas devem estar dentro dos limites da nova forma. O personagem estará efetivamente disfarçado como um membro comum da raça de sua nova forma. Se usar esta magia para criar um disfarce, o personagem recebe +10 de bônus nos testes de Disfarces.

Quando a mudança ocorre, seu equipamento (se houver), continua vestido ou carregado pela nova forma (se ela for capaz de vestir ou carregar o item), ou se funde na nova forma e se torna temporariamente ineficaz. Quando voltar para sua forma verdadeira, quaisquer objetos previamente fundidos na nova forma reaparecerão no mesmo local do corpo do personagem que ocupavam previamente, tornando-se novamente funcionais. Quaisquer novos itens que ele vestiu ou apanhou enquanto assumia a nova forma, mas é incapaz de carregar na forma normal, cairão no chão e aqueles que o personagem consegue vestir ou carregar com uma parte do corpo (boca, mãos ou similares) em ambas as formas estarão no mesmo lugar quando ele retornar para sua forma verdadeira. Qualquer parte do corpo ou pedaço do equipamento que for separado do personagem reverterá à forma verdadeira.

Amaldiçoar Água

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Frasco de água tocado
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Esta transmutação infunde energia negativa num frasco (500 ml) com água, transformando-a em água profana. A água profana causa dano a seres planares Bons, do mesmo modo que a água benta causa dano aos mortos-vivos.

Componente Material: 2,5 kg de prata em pó (25 PO).

Amolecer Terra e Pedra

Transmutação [Terra]
Nível: Drd 2, Terra 2
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)
Área: Um quadrado de 3 metros/nível; veja texto
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Quando esta magia é conjurada, toda a terra ou pedra natural não trabalhada na região afetada amolece. A terra molhada se torna lama grossa, terra seca se torna areia ou pó e a pedra se torna argila macia, que é facilmente partida ou moldada. O personagem afeta um quadrado de 3 metros de área com uma profundidade entre 30 a 120 cm, dependendo da dureza e da elasticidade do terreno no local escolhido (decisão do Mestre). As pedras mágicas, encantadas, lapidadas ou trabalhadas não são afetadas. As criaturas de terra ou pedra também não são afetadas.

Uma criatura na lama precisa obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou ficará presa durante 1d2 rodadas, incapaz de se mover, atacar ou conjurar magias. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência pode mover-se através da lama com metade de seu deslocamento, mas não pode realizar uma Investida ou correr.

A terra solta não é tão incômoda quanto a lama, mas todas as criaturas na área têm seu deslocamento reduzido à metade e não podem correr ou realizar uma Investida.

A pedra transformada em argila não atrapalha o movimento, mas lhe permite cortar, moldar ou escavar uma área que não seria possível antes. Por exemplo, um grupo de aventureiros tentando sair de uma caverna pode usar esta magia para amolecer uma parede. Apesar de *amolecer terra e pedra* não afetar pedras trabalhadas ou lapidadas, os tetos das cavernas ou as paredes de uma colina podem ser afetados. Normalmente, isso causa um deslizamento de terra ou um desabamento quando o material se solta da parede ou do teto.

Uma quantidade considerável de dano estrutural pode ser causado a uma construção (como uma parede ou torre) amolecendo a terra sob ela, fazendo-a afundar. Porém, a maior parte das estruturas bem construídas sofrerá apenas dano com essa magia, mas não serão destruídas.

Ampliar Animais

Transmutação
Nível: Drd 5, Rgr 4, Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Alvos: Até um animal (Imenso ou menor)/2 níveis, todos a menos de 9 m entre si
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Os animais selecionados aumentam até o dobro de seu tamanho e pesam oito vezes mais que o normal.

Este aumento de tamanho gera vários efeitos: o tamanho da criatura aumenta em uma categoria (de Grande para Enorme, por exemplo), concede +8 de bônus de tamanho na Força e +4 de bônus de tamanho na Constituição (e, por conta disso, 2 pontos de vida adicionais por DV) e impõe -2 de penalidade de tamanho na Destreza. O bônus de armadura natural da criatura aumenta em 2 pontos. A mudança de tamanho também afeta os modificadores na CA, jogadas de ataque e dano do animal, como indica a Tabela 2-2 no *Livro do Mestre*. O espaço e alcance do animal mudam

conforme indicado na Tabela 8-4, mas seu deslocamento não é afetado.

A magia também concede a cada alvo Redução de Dano 10/mágica +4 de bônus de resistência nos testes de resistência.

Caso o espaço seja insuficiente para o crescimento, a criatura cresce o máximo possível e pode realizar um teste de Força (usando sua Força recém-aumentada) para romper qualquer obstáculo nesse processo. Se fracassar no teste, ela diminuirá sem se ferir pelos materiais que a estão obstruindo – esta magia não pode ser usada para esmagar uma criatura aumentando o seu tamanho.

Todo equipamento vestido ou carregado por um animal será similarmente aumentado pela magia, embora essa mudança não afete nenhuma propriedade mágica de qualquer equipamento. Qualquer item aumentado que se separe da criatura retorna instantaneamente ao seu tamanho normal.

Essa magia não comanda ou influencia os animais.

Múltiplos efeitos mágicos que aumentam o tamanho não se acumulam, o que significa (entre outras coisas) que é impossível usar uma segunda conjuração dessa magia para aumentar ainda mais o tamanho de um animal que já esteja sob o efeito da primeira conjuração.

Ampliar Plantas

Transmutação

Nível: Drd 3, Planta 3, Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvos ou Área: Veja texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A magia *ampliar plantas* tem efeitos diferentes dependendo da versão escolhida:

Crescimento: Esse efeito faz uma vegetação normal (grama, urzes, arbustos, trepadeiras, espinhos, árvores, vinhas) em um alcance Longo (120 metros + 12 metros/nível) se tornar espessa e alta. As plantas se emaranham para formar um bosque cerrado ou uma selva, onde as criaturas precisam abrir caminho para prosseguir. O deslocamento cai para 1,5 metro ou 3 metros para criaturas Grandes (ou maiores). O Mestre pode permitir um deslocamento maior para criaturas muito pequenas ou muito grandes. A área deve ter arbustos e árvores para que essa magia funcione.

Se o personagem preferir, a área pode ser uma circunferência de 30 metros de raio, um hemisfério de 45 metros de raio ou um quarto de circunferência com 60 metros de raio. Ele pode também escolher lugares dentro da área que não serão afetados.

Enriquecer: Esse efeito afeta plantas com um alcance de 750 km, aumentando seu potencial de produtividade durante o próximo ano em um terço acima do normal.

Em várias comunidades rurais, clérigos ou druidas conjuram essa magia na época da plantação como parte dos festivais de primavera.

Ampliar plantas serve como contra mágica e dissipa *enfraquecer plantas*.

Essa magia não tem efeito em criaturas plantas.

Analizar Encantamento

Adivinhação

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um objeto ou criatura por nível de conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Não

O conjurador descobre magias e propriedades mágicas presentes num determinado número de objetos ou criaturas. A cada rodada, ele pode examinar uma única criatura ou objeto visível usando uma ação livre. No caso de itens mágicos, o personagem descobre como ele funciona, como ativá-lo e quantas cargas ainda restam (caso seja apropriado). Para objetos e criaturas com magias ativas sobre si, ele determina cada magia, seu efeito e seu nível de conjurador.

Um objeto portado por outra criatura pode realizar um teste de resistência de Vontade (se o portador desejar). Caso obtenha sucesso, o conjurador não descobre nada sobre o objeto além daquilo que seus olhos podem distinguir. Um objeto que obtenha sucesso no teste de resistência não pode ser afetado por outra magia *analizar encantamento* durante as próximas 24 horas.

Analizar encantamento não funciona quando é usado em artefatos (veja o *Livro do Mestre* para obter detalhes sobre artefatos).

Foco: Uma pequena lente de rubi ou safira em uma armação de ouro. A gema deve custar ao menos 1.500 PO.

Âncora Planar Menor

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Efeito: Até três elementais ou criaturas planares, totalizando 18 DV, todos a menos de 9 metros entre si quando surgirem

Essa magia é semelhante a *âncora planar menor*, exceto que o personagem é capaz de convocar uma única criatura de 18 DV (ou menos) ou até três criaturas do mesmo tipo cujos Dados de Vida totalizem 18 DV. Cada criatura faz uma tentativa independente para escapar com um teste de resistência e deve ser individualmente persuadida a ajudar o personagem.

Âncora Planar Menor

Conjuração (Convocação) [veja texto]

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Um elemental ou criatura planar convocado com até 6 DV

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Não e Sim; veja o texto

Conjurando esta magia é um ato perigoso: ela atrairá uma criatura de outro plano para uma armadilha especialmente preparada, que deve estar dentro do alcance da magia. A criatura convocada é mantida na armadilha até concordar em realizar uma tarefa em troca de sua Uberdade.

Para criar a armadilha, o personagem precisa usar a magia círculo mágico com o foco voltado para o interior. O tipo de criatura a ser capturado deve ser conhecido e declarado. Se o personagem desejar convocar uma criatura específica, ele deve usar o nome próprio dessa criatura quando estiver conjurando a magia.

A criatura deve realizar um teste de resistência de Vontade. Se obtiver um sucesso, ela resiste à magia. Caso contrário, ela é imediatamente transportada a armadilha (a Resistência à Magia não impede a criatura de ser convocada). Ela pode escapar da armadilha contrapondo sua Resistência à Magia contra o teste de conjurador do personagem, usando qualquer viagem dimensional ou com um teste de Carisma (CD 15 +1/2 do nível do conjurador + modificador de Carisma). Ela pode tentar cada método uma vez por dia. Caso se liberte, pode fugir ou atacar o conjurador. Uma âncora dimensional conjurada sobre a criatura impediria fugas através da viagem dimensional. Também é possível empregar um diagrama de convocação (veja *círculo mágico contra o mal*) para tomar a armadilha mais segura.

Se a criatura não escapar da armadilha, o personagem pode mantê-la presa durante algum tempo. Ele tentará convencê-la a realizar uma tarefa, descrevendo-a e talvez oferecendo alguma ríspido de recompensa. Deve ser realizado um teste de Carisma resistido pelo Carisma da criatura. O Mestre determina um bônus entre +0 e +6 ao teste do personagem baseado no serviço e na recompensa. Se a criatura vencer o teste, ela recusará o serviço. A cada 24 horas, novas ofertas, subornos e coisas do tipo podem ser oferecidos (ou os antigos oferecidos novamente). Isso pode se repetir até que a criatura concorde, se liberte ou até o personagem decidir se livrar dela usando outra magia. As tarefas impossíveis ou comandos fora de propósito nunca serão aceitos. Se o personagem obtiver 1 no teste de Carisma, a criatura se liberta e poderá escapar ou atacá-lo.

Quando a tarefa terminar, a criatura só precisa informar o conjurador para ser instantaneamente enviada ao seu plano de origem. Ela pode se vingar depois. Se as instruções envolverem alguma tarefa ampla, que o alvo não pode completar usando seus próprios recursos (como espere aqui ou defenda esta área contra ataques), a magia permanece ativa durante 1 dia por

Um raio esverdeado parte da mão do conjurador. Ele precisa realizar um ataque de toque à distância para atingir o alvo. Qualquer criatura ou objeto atingido é envolvido por um campo esmeralda brilhante que bloqueia completamente o movimento dimensional. As formas de movimento bloqueadas por âncora dimensional incluem *projecção astral*, *piscar*, *porta dimensional*, *passeio etéreo*, *forma etérea*, *portal*, *labirinto*, *viagem planar*, *andar nas sombras*, *teletransporte* e as habilidades mágicas ou psíquicas similares. Ela também impede a utilização de um portal ou círculo de teletransporte enquanto a magia permanece ativa.

A âncora dimensional não prejudica o movimento de criaturas que já estejam na forma astral ou etérea e não bloqueia a percepção ou os ataques extra-dimensionais, como o olhar de um basilisco. Além disso, não impede que as criaturas invocadas desapareçam quando a duração de sua invocação terminar.

Âncora Planar

Conjuração (Convocação) [veja o texto para *âncora planar menor*]

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Efeito: Até três elementais ou criaturas planares, totalizando 12 DV, todos a menos de 9 metros entre si quando surgirem

Essa magia é semelhante a *âncora planar menor*, exceto que o personagem é capaz de convocar uma única criatura de 12 DV (ou menos) ou até três criaturas do mesmo tipo cujos Dados de Vida totalizem 12 DV. Cada criatura faz uma tentativa independente para escapar com um teste de resistência e deve ser individualmente persuadida a ajudar o personagem.

Âncora Planar Maior

Conjuração (Convocação) [veja texto para *âncora planar menor*]

CAPÍTULO 11: MAGIAS

nível do conjurador e a criatura adquire uma chance imediata de se libertar. Observe que um alvo esperto pode subverter algumas instruções.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo. Por exemplo, *âncora planar menor* é uma magia da água quando usada para convocar um elemental da água.

Andar no Ar

Transmutação [Ar]

Nível: Ar 4, Clr 4, Drd 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada (Imensa ou menor)

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura afetada pode caminhar pelo ar como se estivesse em terreno sólido. O maior ângulo possível de subida ou descida é de 45°, usando metade do deslocamento normal.

Um vento forte (30 km/h ou mais) pode empurrar uma criatura caminhando no ar. No final de sua rodada, o vento empurra a criatura 1,5 m para cada 7,5 km por hora de velocidade. O Mestre define se a criatura sofre penalidades adicionais devido a ventos excepcionalmente fortes ou turbulentos, como perda de controle sobre o movimento ou dano físico ao ser atirada de um lado para o outro.

Caso a magia termine enquanto a criatura estiver suspensa, a magia o fará pousar suavemente. A criatura flutuará para baixo a 18 m/rodada durante 1d6 rodadas. Se atingir o solo nesse período, aterrissará com segurança. Caso contrário, cairá a distância restante, sofrendo 1d6 pontos de dano a cada 3 m de queda. Quando um efeito de dissipar visar essa magia, a criatura também aterrissa dessa forma, como se a duração tivesse acabado. Isso não acontece se ela for anulada por um *campo antimágia*.

É possível conjurar andar no ar sobre uma montaria especialmente treinada, para que ela possa cavalgar no ar. Essa montaria deve ser treinada com a perícia Adestrar Animais (conta como um truque). Isso exige uma semana de trabalho e um teste de Adestrar Animais (CD 25).

Andar nas Sombras

Ilusão (Sombra)

Nível: Brd 5, Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Até uma criatura tocada/nível

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Para utilizar a magia *andar nas sombras*, o personagem deve estar em uma área bastante escura. Ele e qualquer criatura tocada são transportados através das sombras até o limite do Plano Material, onde ele se encontra com o Plano das Sombras. O efeito é em grande parte ilusório, mas o caminho é semi-real. O personagem pode levar mais de uma criatura consigo (de acordo com seu nível), mas todas devem estar em contato físico.

Na região das sombras, o personagem pode se deslocar a 75 km por hora, movendo-se normalmente na fronteira do Plano das Sombras, embora rapidamente em relação ao Plano Material. Dessa forma, essa magia pode ser usada para realizar uma viagem rápida, percorrendo a distância desejada no Plano das Sombras e então retornando ao Plano Material.

Por causa da realidade nublada entre o Plano das Sombras e o Plano Material, o personagem não percebe os detalhes dos terrenos ou áreas pelas quais passou e nem sabe perfeitamente onde a viagem acabará. É impossível julgar a distância certa, tornando a magia virtualmente inútil para um batedor ou espião. Além disso, quando a magia terminar, o personagem é desviado em 1d10x300 metros para uma direção horizontal aleatória do destino da viagem. Se isso positionar o conjurador dentro de um objeto sólido, ele será desviado a 1d10x300 metros na mesma direção. Se isso ainda deixar o personagem (e qualquer criatura com ele) dentro de um objeto sólido, ele será desviado para o espaço disponível mais próximo, mas essa atividade deixa todas as criaturas fatigadas (sem teste de resistência).

Andar nas sombras: também pode ser usado para viajar até outros planos que se encontram com o Plano das Sombras, mas isso exige caminhar no Plano das Sombras até atingir a fronteira do outro plano de existência. A jornada pelo Plano das Sombras exige 1d4 horas.

Qualquer criatura tocada pelo personagem quando andar nas sombras for conjurada pode viajar até a fronteira do Plano das Sombras. Elas podem optar por segui-lo, explorar o plano ou retornar para o Plano Material (50% de chance para cada uma das duas últimas caso elas fiquem perdidas ou sejam abandonadas pelo personagem). As criaturas que não desejam acompanhá-lo podem realizar um teste de resistência de Vontade, e não serão afetadas se obtiverem sucesso.

Animação Ilusória

Ilusão (Sensação)

Nível: Fet/Mag 8, Enganação 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Um cubo de 9 metros/nível (M)

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade desacredita (se interagir); veja texto

Resistência à Magia: Não

Esta magia combina vários elementos para criar uma poderosa proteção contra espionagem mágica ou observação direta. Quando conjurar a magia, o personagem define o que pode ou não ser observado na área. A ilusão criada deve ser descrita em termos gerais. Assim, é possível determinar que a ilusão mostrará o próprio personagem e outra criatura jogando xadrez enquanto a magia permanecer ativa, mas não se pode determinar que haverá uma pausa no jogo de xadrez, um jantar, e depois a partida continuará. O personagem é capaz de fazer uma encruzilhada parecer vazia e quieta, mesmo com um exército marchando por ela. Ele pode dizer que ninguém será observado (inclusive estranhos que passem pela área), que as tropas não sejam detectadas ou mesmo que uma a cada cinco pessoas ou unidades seja visível. Depois de determinar as condições, elas não podem ser alteradas.

As tentativas de observar a área detectam automaticamente a imagem criada e nenhum teste de resistência é permitido para revelar a ilusão. Cria-se uma visão e som apropriado à ilusão. Por exemplo, um grupo de pessoas sob as árvores pode ser mostrado como um local tranquilo com pássaros cantando.

A observação direta permite um teste de resistência (como qualquer ilusão normal), se existir uma causa para não se acreditar nela. Certamente, os observadores na área suspeitariam se um exército desaparecesse em um local e aparece em outro. Nem mesmo entrar na área garante o direito a um teste de resistência ou cancela a ilusão, desde que as criaturas escondidas tenham a cautela de evitar aquelas que estejam sob efeito da magia.

Animar Corda

Transmutação

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Objeto similar a uma corda, tamanho máximo 15 m + 1,5 m/nível (veja texto)

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador pode animar um objeto mundano similar a uma corda, incluindo cordões, fios, linhas e cabos. O tamanho máximo considera uma corda de 2,5 cm de diâmetro. Reduza o tamanho em 50% para cada 2,5 cm de diâmetro adicionais e aumente o tamanho em 50% cada vez que a espessura se dividir pela metade. Os comandos possíveis são enrolar (formar uma pilha arrumada), enrolar e dar nó, laço, laço e nó e os opostos de todos eles (desenrolar, etc.). Um comando pode ser dado a cada rodada usando uma ação de movimento, como se estivesse direcionando uma magia ativa.

A corda pode enredar uma criatura que estiver a menos de 30 cm – o alcance máximo da corda para atacar – portanto, ela deve ser atirada próxima ao alvo. Isso exige um ataque de toque à distância bem-sucedido. A corda possui um incremento de distância de 3 m; a corda típica possui 2 PV, CA 10 e pode ser rompida com um teste de Força (CD 23). A corda não causará dano, mas pode ser utilizada para enredar ou imobilizar um oponente que fracassar em um teste de resistência de Reflexos. Os conjuradores enredados precisam realizar um teste de Concentração (CD 15) para lançar magias. Uma criatura enredada é capaz de escapar com um teste de Arte da Fuga (CD 20).

Nem a corda nem seus nós são considerados mágicos.

A magia fornece um bônus de +2 a qualquer teste de Usar Cordas realizado com uma corda animada.

Esta magia não anima objetos carregados ou usados por uma criatura.

Animar Objetos

Transmutação

Nível: Brd 6, Caos 6, Clr 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Um objeto Pequeno/nível de conjurador (veja texto)

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Com esta magia, o personagem concede mobilidade e algo similar à vida aos objetos inanimados. Depois, o objeto (ou objetos) animado ataca qualquer alvo indicado imediatamente. O objeto pode ser feito de qualquer material mundano – madeira, metal, pedra, tecido, couro, cerâmica, vidro, etc. É possível animar um objeto Pequeno ou menor (como uma cadeira) por nível de conjurador ou uma quantidade equivalente de objetos maiores. Considere que um objeto Médio (como um gaveteiro) equivale a dois objetos Pequenos, um objeto Grande (como uma mesa) equivale a quatro, um objeto Enorme a oito, um Imenso a dezenas e um Colossal a trinta e dois. O conjurador pode mudar o alvo ou alvos dessa magia usando uma ação de movimento, como se estivesse direcionando uma magia ativa.

As estatísticas dos objetos animados podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*.

A magia não pode animar objetos usados ou carregados por uma criatura.

Um objeto animado pode se tornar permanente através da magia permanência.

Animar Plantas

Transmutação

Nível: Drd 7, Planta 7

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma planta Grande/3 níveis de conjuradora ou todas as plantas dentro do alcance (veja texto)

Duração: 1 rodada/nível ou 1 hora/nível (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia concede mobilidade e algo similar à vida a plantas inanimadas. Depois, cada planta animada ataca qualquer alvo indicado imediatamente, como se fosse um objeto animado pertencente à categoria de tamanho apropriada. É possível animar uma planta Grande (como uma árvore) a cada 3 níveis de conjurador ou uma quantidade equivalente de plantas maiores. Considere que uma planta Enorme equivale a duas plantas Grandes ou menores, uma planta Imensa equivale a quatro e uma planta Colossal a oito. O conjurador pode mudar o alvo ou alvos dessa magia usando uma ação de movimento, como se estivesse direcionando uma magia ativa.

As estatísticas dos objetos animados podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*, embora as plantas menores que Grande não possuem dureza, a menos que o Mestre determine o contrário.

Esta magia não afeta criaturas do tipo planta (como Entes), assim como também não afeta material vegetal morto (como uma túnica de algodão ou uma corda de cânhamo).

Constrição: Como alternativa, é possível imbuir um grau de mobilidade a todas as plantas dentro do alcance, permitindo que elas se entrelacem nas criaturas na área afetada. Este uso da magia duplica o efeito da magia contrição. A Resistência à Magia não impede que as criaturas sejam enredadas. Esse efeito permanece ativo durante uma hora por nível de conjurador.

Antipatia

Encantamento (Compulsão) [Ação mental]

Nível: Drd 9, Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 hora **Alcance:** Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um local (até um cubo de 3 m/nível) ou um objeto

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade parcial

Resistência à Magia: Sim

Essa magia é capaz de fazer um objeto ou local emanar vibrações que repelem um tipo específico de criatura ou as criaturas inteligentes de uma determinada tendência. O tipo escolhido de criatura a ser afetado deve ser especificado – sejam dragões vermelhos, gigantes da colina, homens-ratos, lamas ou vampiros. Os grupos maiores, como goblínoides, não são específicos o bastante. Do mesmo modo, uma tendência específica precisa ser definida – por exemplo, Caótico e Mau, Caótico e Bom, Leal e Neutro ou Neutro.

As criaturas do tipo ou da tendência escolhida sentem uma ânsia desesperada para abandonar a área ou evitar o item afetado. Essa compulsão as obriga a abandonar a área ou o objeto, evitando-a e não retornando até que a magia termine. Uma criatura que obtenha sucesso em um teste de resistência poderá ficar na área ou tocar o item, mas se sentirá desconfortável. Este desconforto reduz o valor de Destreza da criatura em 4 pontos.

Antipatia serve de contramágica e dissipa simpatia.

Componente Material Arcano: Um pedaço de alumínio mergulhado em vinagre.

Apagar

Transmutação

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um pergaminho ou duas páginas

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Apagar remove um texto, mágico ou mundano, de um pergaminho ou de até duas páginas de papel, papiro ou superfícies similares. Ela remove *runas explosivas*, *símbolo de proteção*, o *selo da serpente sépia*, *marca aracana* mas não remove *escrita ilusória* ou *símbolo*. As escritas comuns são imediatamente apagadas se o conjurador tocá-las e ninguém mais estiver segurando o objeto – nesse último caso, há 90% de chance de apagar a inscrição. As escritas mágicas precisam ser tocadas e o personagem deve obter sucesso num teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra CD 15. Um resultado 1 ou 2 natural sempre representa uma falha. Se o conjurador fracassar em apagar as *runas explosivas*, um *símbolo de proteção* ou o *selo da serpente sépia*, a magia será ativada acidentalmente.

Aprisionamento

Abjuração

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Quando o personagem conjura *aprisionamento* e toca uma criatura, ela é enterrada num estado de animação suspensa (veja a magia *estase temporal*) em uma pequena esfera abaixo da superfície da terra. O alvo permanecerá nesse local, a menos que a magia libertação seja conjurada no local onde ocorreu o aprisionamento. Uma investigação mágica com uma *bola de cristal*, a magia *localizar objeto* ou outras adivinhações similares não revelam o fato da criatura estar aprisionada, mas discernir localização revela. Uma magia *desejo* ou *milagre* não libertará o alvo, mas indicará onde ele está enterrado. Se o personagem souber o nome da vítima e alguns detalhes sobre a vida dela, o alvo sofre -4 de penalidade em seu teste de resistência.

Aprisionar a Alma

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M (F); veja texto

Tempo de Execução: 1 ação padrão ou veja texto

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura

Duração: Permanente; veja texto

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim; veja texto

Aprisionar a alma absorve a força vital de uma criatura (e seu corpo material) para o interior de uma gema.

A gema mantém a entidade aprisionada indefinidamente ou até ser quebrada e a força vital ser liberada, o que permite a materialização de seu corpo. Se a criatura aprisionada for um uma criatura poderosa de outro plano (o que poderia significar um personagem aprisionado por um habitante de outro plano quando ele não estiver no Plano Material), pode-se exigir o cumprimento de uma tarefa em troca da liberdade. Caso contrário, a criatura somente conseguirá partir depois que a gema for quebrada.

Dependendo da versão selecionada, a magia pode ser ativada de duas formas.

Magia Completa: Primeiro, a magia deve ser completada pronunciando sua palavra de ativação, usando uma ação padrão como uma magia normal conjurada sobre o alvo. Isso permite a utilização da Resistência à Magia (se houver) e um teste de resistência de Vontade para anular ao efeito. Se o nome da criatura também for pronunciado, qualquer Resistência à Magia é ignorada e a CD do teste de resistência aumenta em 2 pontos. Se o alvo obter sucesso no teste de resistência ou na Resistência à Magia, a gema se quebra.

Objeto Armadilha: O segundo método é mais traíçoeiro, pois depende do alvo aceitar um objeto com a palavra de ativação da magia inscrita, aprisionando a alma dela imediatamente na armadilha. Para usar este método, o nome da criatura e a palavra de ativação da magia devem estar inscritos no objeto quando a gema é encantada. Uma magia simpatia também pode ser usada sobre o objeto. Assim que o alvo tocar o objeto, sua força vital é transferida para a gema, sem aplicar a Resistência à Magia ou realizar um teste de resistência.

Componente Material: Antes de conjurar a magia, o personagem precisa encontrar uma gema de pelo menos 1.000 PO para cada Dado de Vida da criatura a ser aprisionada (por exemplo, uma gema de 10,000 PO para aprisionar uma criatura de 10 DV). Se a gema não for valiosa o bastante, ela se quebrará quando a magia for conjurada. (Apesar dos personagens não conhecerem os conceitos de nível ou Dado de Vida, o valor da gema necessária para aprisionar um indivíduo pode ser pesquisado. Lembre-se que esse valor pode mudar com o tempo, conforme a criatura adquirir mais Dados de Vida.)

Foco (Somente para Objeto Armadilha): Se o método de objeto armadilha for usado, um objeto de ativação especial, preparado conforme descrito acima, será necessário.

Área Escorregadia

Conjuração (Criação)

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos ou Área: Um objeto ou um quadrado de 3 metros

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

A magia *área escorregadia* recobre a superfície afetada com uma substância gordurosa e escorregadia. Qualquer criatura na área quando a magia for conjurada precisa obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou cairá. Esse teste de resistência deve ser realizado no turno da criatura em todas as rodadas que ela permanecer na área. Uma criatura pode andar ou atravessar a área escorregadia usando metade de seu deslocamento com um teste de Equilíbrio (CD 10). Um fracasso nesse teste significa que a criatura não poderá se deslocar naquela rodada (e deverá realizar um teste de resistência de Reflexos ou cairá), enquanto um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 pontos indica uma queda (veja a perícia Equilíbrio para obter detalhes).

O Mestre deve ajustar o teste de resistência de acordo com as circunstâncias. Por exemplo, uma criatura realizando uma Investida em uma encosta teria poucas chances de evitar o efeito, mas sua chance de sair da área é quase total (quer queira, quer não).

A magia *área escorregadio* pode ser utilizada para tornar um item escorregadio – por exemplo, uma corda, uma escada ou o cabo de uma espada. Os objetos que não estejam em uso são sempre afetados, mas os objetos que estiverem em uso por criaturas usam o teste de resistência de Reflexos do portador para evitar o efeito. Se esse teste fracassar, a criatura derruba imediatamente o item. É necessário realizar o teste de resistência a cada

CAPÍTULO II: MAGIAS

rodada que a criatura tentar segurar ou usar o objeto afetado. Uma criatura usando uma armadura ou roupa escorregadia tem +10 de bônus de circunstância nos testes de Arte da Fuga e Agarrar para resistir ou escapar das manobras Agarrar ou Imobilização.

Componente Material: Couro de porco ou manteiga.

Arca Secreta de Leomund

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Veja texto

Alvos: Um baú e até 30 cm de objetos/nível do conjurador

Duração: Sessenta dias ou até ser dissipada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem é capaz de esconder uma arca no Plano Etéreo e invocá-la conforme desejar durante sessenta dias. A arca pode comportar até 30 cm³ de material por nível do conjurador (independente do tamanho da arca, que deve ser 90 cm x 60 cm x 60 cm). Se houver uma criatura viva na arca, existe 75% de chance da magia simplesmente fracassar. Uma vez escondida, o personagem conseguirá invocá-la se concentrando (uma ação padrão) e ela aparecerá adjacente a ele.

A arca deve ser muito bem construída e cara, fabricada pelos melhores mestres artesãos. Caso seja de madeira, deve-se utilizar ébano, sândalo ou similar, com as cantoneiras, ferragens e pregos de platina. Caso seja de marfim as partes de metal devem ser de ouro. As arcas de bronze, cobre ou prata devem ter ferragens de prata ou electrum (um metal valioso). O custo da arca nunca é inferior a 5.000 peças de ouro. Uma vez construída, o personagem precisa criar uma pequena réplica (dos mesmos materiais e perfeita em cada detalhe), de modo que a miniatura seja uma cópia exata da arca. A réplica custa 50 PO. O personagem somente é capaz de possuir 1 par dessas arcas simultaneamente – mesmo desejo não permite criar mais. Esses recipientes não são mágicos e podem ser fabricados com fechaduras, proteções e similares, como um arca normal.

Para esconder a arca, o personagem conjura a magia tocando a arca e a réplica, escondendo a primeira no Plano Etéreo. O conjurador precisa da réplica para invocar a arca. Após sessenta dias, existe 5% de chance cumulativa por dia do baú ser irrecuperavelmente perdido. Se a miniatura da arca se perder ou ser destruída, não existe chance alguma, mesmo com a magia desejo, de recuperar a arca, exceto com uma expedição extra-planar.

Seres vivos na arca comem, dormem e envelhecem normalmente e morrem caso fiquem sem comida, ar, água ou qualquer coisa que precisem para sobreviver.

Foco: A arca e a réplica.

Arma Abençoada

Transmutação

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Uma clava de carvalho ou bordão munido tocado

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

A própria clava de carvalho ou bordão de madeira do conjurador se torna uma arma com +1 de bônus de melhoria para jogadas de ataque e dano. Um bordão recebe esse bônus de melhoria em suas duas extremidades. Ele causa dano como se fosse uma arma de duas categorias de tamanho maior (uma clava ou bordão

Pequeno transmutado causaria 1d8 pontos de dano, um Médio infligiria 2d6 e um Grande causaria 3d6), +1 devido ao bônus de melhoria. Esse efeito só ocorre quando a arma for empunhada pelo conjurador. Caso contrário, a arma funcionará como um objeto comum, que não foi alvo dessa magia.

Arma Espiritual

Evocação [Energia]

Nível: Clr 2, Guerra 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Uma arma mágica de energia

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma arma feita de energia surge e ataca os oponentes a distância, da forma que o conjurador direcioná-la, causando 1d8 pontos de dano de energia por golpe, +1 ponto a cada três níveis de conjurador (máximo +5 no 15º nível). A arma assume a forma da arma predileta da divindade do conjurador ou de uma arma com algum significado ou simbolismo espiritual para ele (veja abaixo) e possui a mesma margem de ameaça e multiplicador de sucesso decisivo da arma real. Ela ataca o oponente escolhido, realizando um ataque na rodada da conjuração e outro a cada rodada subsequente em seu turno. Ela utiliza o bônus base de ataque do conjurador (permitindo ataques múltiplos nas rodadas seguintes) mais o modificador de Sabedoria como bônus de ataque. Ela é considerada uma magia e não uma arma, portanto afeta as criaturas que possuem Redução de Dano. Como um efeito de energia, ela consegue atingir criaturas incorpóreas sem a chance de falha normalmente associada à elas. Ela sempre ataca a partir da direção do personagem e não recebe ou concede bônus de flanquear a outro combatente. Os talentos do conjurador (como Foco em Arma) ou ações de combate (como Investida) não têm efeito na arma. Se a arma ultrapassar o alcance da magia, a linha de visão do conjurador ou não receber comandos, ela retornará para o lado do personagem e ficará flutuante.

A cada rodada depois da primeira, é possível utilizar uma ação padrão para redirecionar a arma para um novo alvo. Caso contrário, ela continuará a atacar o mesmo alvo anterior. Cada vez que a arma mudar de alvo, ela desfere somente um ataque. Nas rodadas subsequentes em que golpear o mesmo adversário, ela poderá realizar ataques múltiplos, se o bônus base de ataque do conjurador permitir. Mesmo se a arma espiritual for uma arma de ataque à distância, utilize o alcance da magia e não o incremento de distância da arma normal; mudar o alvo ainda exige uma ação padrão.

A *arma espiritual* não pode ser atacada ou sofrer dano de ataques físicos, mas dissipar magia, desintegrar, esfera da aniquilação e um bastão de cancelamento a afetam. A CA da arma espiritual contra ataques de toque é 12 (10 + bônus de tamanho de um objeto Miúdo).

Se uma criatura atacada possuir Resistência à Magia o personagem realiza um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) contra a Resistência à Magia na primeira vez que a *arma espiritual* golpear o alvo. Caso não supere a RM da criatura, a arma será dissipada. Caso contrário, a arma afetará normalmente essa criatura enquanto a magia permanecer ativa.

Normalmente, a arma criada é uma réplica de energia da arma pessoal da divindade do personagem e muitas vezes possui um nome próprio. Um clérigo que não adore uma divindade criará uma arma baseada em sua tendência. Um clérigo Neutro que não venere um deus criará uma arma de qualquer tendência, de acordo com a tendência adequada ao momento. As armas de cada deus e tendência são:

Deus	Arma
Tendência	Espirital
<i>Boccob:</i>	Bordão; "Cajado de Boccob"
<i>Corellon Larethian:</i>	Espada longa, "Sahandrian"
<i>Ehlonna:</i>	Arco longo, "Jenevier"
<i>Erythnul:</i>	Maça-estrela, "Agonia"
<i>Fharlanghn:</i>	Bordão, "Amigo do Viajante"
<i>Garl Glittergold:</i>	Machado de batalha, "Arumdina"
<i>Gruumsh:</i>	Lança, "Lança Sangrenta"
<i>Heironeous:</i>	Espada longa, "Arauto da Justiça"
<i>Hextor:</i>	Mangual, "Executor"
<i>Kord:</i>	Espada Larga, "Kelmar"
<i>Moradin:</i>	Martelo de Guerra, "Martelo Espiritual"
<i>Nerull:</i>	Foice Longa, "Ceifadora da Vida"
<i>Obad-Hai:</i>	Bordão, "Toque da Tempestade"
<i>Olidammara:</i>	Sabre, "Ataque Rápido"
<i>Pelor:</i>	Maça, "Cetro Solar"
<i>St. Cuthbert:</i>	Maça, "A Maça de Cuthbert"
<i>Vecna:</i>	Adaga, "Arrependimento"
<i>Wee Jas:</i>	Adaga, "Discrição"
<i>Yondalla:</i>	Espada curta, "Lâmina da Cornucópia"
<i>Caos:</i>	Machado de Batalha, "A Lâmina da Mudança"
<i>Mal:</i>	Mangual Leve, "O Flagelo das Almas"
<i>Bem:</i>	Martelo de Guerra, "O Martelo da justiça"
<i>Ordem:</i>	Espada longa, "A Espada da Verdade"

Arma Mágica

Transmutação

Nível: Clr 1, Pal 1, Fet/Mag 1, Guerra 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Arma tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (infotensiva, objeto)

Resistência à Magia: Sim (infotensiva, objeto)

Essa magia concede +1 de bônus de melhoria para uma arma nas jogadas de ataque e dano. Um bônus de melhoria não se acumula com o bônus de uma arma obra-prima nas jogadas de ataque.

Não se pode conjurar essa magia sobre armas naturais, como um ataque desarmado (veja *presa mágica*). O ataque desarmado de um monge é considerado uma arma e pode ser aprimorado com essa magia.

Arma Mágica Maior

Transmutação

Nível: Clr 4, Pal 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros +1,5 metro/2 níveis)

Alvos: Uma arma ou cinqüenta projéteis (todos em contato entre si no momento da conjuração)

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (infotensiva, objeto)

Resistência à Magia: Sim (infotensiva, objeto)

Essa magia é similar a *arma mágica*, exceto pelo bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, que será +1 a cada quatro níveis de conjurador (máximo +5).

Uma alternativa é afetar até cinqüenta flechas, virote ou balas. Os projéteis devem ser do mesmo tipo e estar juntos (na mesma aljava ou outro recipiente). Os projéteis, mas não as armas de arremesso, perdem a transmutação quando são disparados. Considere os shuriken como um projétil, não uma arma de arremesso, em relação a essa magia.

Componentes Materiais: Pó de cal e carbono.

Arma do Rompimento

Transmutação

Nível: Clr 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Efeito: 1 arma de corpo a corpo

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto) (veja texto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

Esta magia faz com que uma arma branca se torne letal contra os mortos-vivos. Qualquer morto-vivo com um total de DV igual ou inferior ao nível do conjurador precisará obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou será completamente destruído quando for atingido em combate pela arma encantada. A RM não se aplica ao efeito de destruição.

Armadilha

Transmutação

Nível: Rgr 2, Drd 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 3 rodadas

Alcance: Toque

Alvos: Um círculo de cipó, corda e tira de couro mundanos com 60 cm de diâmetro +60 cm/nível

Duração: Até ser disparada ou destruída

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia permite criar um laço que funciona como uma armadilha mágica. A armadilha pode ser feita de qualquer cipó, cordão ou tira de couro. Quando conjurar *armadilha* sobre ele, o objeto se incorpora aos arredores (CD 23 para os personagens com a habilidade encontrar armadilhas localizá-la). Uma ponta do laço se enrola em torno de um ou mais membros da criatura que pisar no círculo. A cabeça de um verme ou de uma serpente pode ficar presa, por exemplo.

Se uma árvore forte e flexível estiver próxima ao local, a *armadilha* pode ficar amarrada nela. A magia curva a árvore, direitando-a quando o laço for ativado, causando 1d6 pontos de dano à criatura presa e erguendo-a do chão através do membro ou membros presos. Se não houver uma árvore próxima, o objeto se enrosca na criatura, prendendo-a, mas não causa dano.

A armadilha é mágica. Para escapar, a criatura precisa obter sucesso em um teste de Arte da Fuga (CD 23) ou em uma teste de Força (CD 23), que exige uma ação de rodada completa. A armadilha possui CA 7 e 5 pontos de vida. Escapar da armadilha quebra o laço e dissipa a magia.

Armadilha de Fogo

Abjuração [Fogo]

Nível: Drd 2, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Objeto tocado

Duração: Permanente ou até ser descarregada (D)

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade; veja texto

Resistência à Magia: Sim

A *armadilha de fogo* gera uma explosão de fogo quando um invasor abre o item protegido. Ela é capaz de proteger qualquer objeto que tenha um mecanismo de abertura (livros, caixas, garrafas, cestas, caixões, portas, gavetas, etc.).

Ao conjurar a magia, o personagem escolhe um ponto no item como seu centro. Quando alguém abrir indevidamente o item, uma explosão de fogo preenche uma área de 1,5 m de raio em torno do centro da magia. As chamas causam 1d4 pontos de dano +1 por nível de conjurador (máximo +20). O item protegido pela armadilha não é afetado pela explosão.

Nenhuma outra magia de proteção pode ser conjurada sobre o mesmo item.

Uma magia *arrombar* anula *armadilha de fogo*. *Dissipar magia* que não obtenha sucesso não dispara a armadilha.

Sob a água, essa magia causa metade do dano e cria uma grande nuvem de vapor.

O conjurador, assim como qualquer outra pessoa vinculada ao objeto, consegue usá-lo normalmente. Vincular um objeto sob efeito da magia à uma pessoa geralmente envolve uma palavra secreta que o personagem pode compartilhar com seus amigos.

Observação: As armadilhas mágicas como *armadilha de fogo* são difíceis de detectar e desarmar. Um ladino (e somente um ladino) é capaz de usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD de ambas será 25 + nível da magia (CD 27 para *armadilha de fogo* de um druida ou CD 29 para a versão arcana).

Componente Material: 250 gramas de pó de ouro (25 PO) espalhadas sobre o objeto protegido.

Armadilha de Leomund

Ilusão (Sensação)

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Objeto tocado

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia faz uma tranca ou outro pequeno mecanismo parecer uma armadilha a qualquer criatura capaz de detectar armadilhas. A magia é conjurada sobre qualquer dispositivo ou mecanismo de abertura, como uma fechadura, dobradiça, ferrolho, tampa de rolha, tampa de rosca ou trameia. Um personagem que tentar detectar a armadilha, ou usar qualquer magia ou instrumento para detecção, terá certeza absoluta que há uma armadilha genuína no mecanismo. Obviamente, essa magia é ilusória e nada acontece se o mecanismo for aberto. O propósito principal dessa ilusão é assustar ladrões ou obrigá-los a perder minutos preciosos tentando remover a armadilha.

Se outra *armadilha de Leomund* estiver ativa a menos de 15 metros de distância, uma nova conjuração fracassa automaticamente.

Componentes Materiais: Um pedaço de pirita encostada no local a ser encantando, enquanto um pó especial, que custa 50 PO para ser preparado, é jogado sobre ele.

Armadura Arcana

Conjuração (Criação) [Energia]

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não

Um campo de força invisível, mas tangível, envolve o alvo da *armadura arcana*, concedendo +4 de bônus de armadura na CA. Diferente das armaduras normais, a *armadura arcana* não possui nenhuma penalidade de armadura, chance de falha de magia arcana ou redução de deslocamento. Como a *armadura arcana* é composta de energia, as criaturas incorpóreas não podem atravessá-la como fazem com as armaduras normais.

Foco: Um pedaço de couro endurecido.

Arrombar

Transmutação

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma porta, caixa ou baú com uma área de até 3 m /nível

Duração: Instantânea; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A magia *arrombar* abre portas emperradas, barreadas, trancadas, imobilizadas ou protegidas com uma *tranca arcana*. Ela abre portas secretas, assim como arcas e baús trancados ou que tenham mecanismos complicados. Ela também enfraquece soldas, algemas e correntes (desde que sirvam para permanecer fechadas). Se usada para abrir uma porta com *tranca arcana*, a magia não remove a *tranca arcana*, mas simplesmente suspende seu funcionamento durante 10 minutos. Em todos os outros casos, a porta não se tranca ou fica emperrada novamente. *Arrombar* não ergue portões fechados ou obstáculos similares (como uma ponte levadiça) e não afeta cordas, cipós, etc. O efeito é limitado pela área. Um conjurador de 3º nível é capaz de lançar a magia *arrombar* em uma porta de 9 m ou menor (por exemplo, uma porta padrão de 1,20 m por 2,10 m). Cada magia pode remover dois dispositivos de uma abertura ou porta. Logo, se uma porta estiver trancada, barrada e imobilizada ou trancada quatro vezes, abri-la exigiria duas magias *arrombar*.

Assassino Fantasmagórico

Ilusão (Fantasma) [Medo, de Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura viva

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir), então Fortitude parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma imagem fantasmagórica da criatura mais temida que o alvo possa imaginar, simplesmente reunindo os medos do subconsciente em algo que o consciente seja capaz de visualizar a besta mais horrível para aquela vítima. Apenas o alvo da magia consegue enxergar o *assassino fantasmagórico* e o conjurador distingue apenas uma forma sombria. Primeiro, a vítima realiza um teste de resistência de Vontade para reconhecer a imagem como sendo irreal. Se fracassar, o fantasma toca a criatura e ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou morrerá de medo. Mesmo com um sucesso no teste de resistência de Fortitude, o alvo sofre 3d6 pontos de dano.

Se o alvo do *assassino fantasmagórico* obtiver sucesso em desacreditar e estiver usando um *elmo da telepatia*, a besta pode se virar contra o conjurador, que deve desacreditá-la ou ser alvo de seu medo mais mortal.

Astúcia da Raposa

Transmutação

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura transmutada se torna mais esperta. A magia concede +4 de bônus de aprimoramento de Inteligência, concedendo os benefícios normais às perícias baseadas em Inteligência e às demais características que utilizam esse modificador. Os magos (e outros conjuradores que dependem da Inteligência) afetados por essa magia não adquirem magias adicionais devido ao aumento da Inteligência, mas as CDs das magias que eles conjuram enquanto estiverem sob esse efeito são elevadas. Essa magia não concede pontos de perícias adicionais.

Componente Material Arcano: Um pouco de pêlo ou estrume de uma raposa.

Astúcia da Raposa em Massa

Transmutação

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 metros entre si

Essa magia funciona como *astúcia da raposa*, mas afeta diversas criaturas.

Ataque Certeiro

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Veja texto

O personagem adquire uma intuição temporária do futuro imediato durante seu próximo ataque. Sua próxima jogada de ataque (se acontecer antes do final da próxima rodada) recebe +20 de bônus de intuição. Além disso, ele não será afetado pela chance de falha aplicada a ataques contra alvos camuflados.

Foco: Uma pequena réplica de um alvo para arqueiros.

Ataque Visual

Necromancia [Mal]

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 criatura viva

Duração: 1 rodada/três níveis (veja texto)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

É possível afetar somente uma criatura viva por rodada. Ela será alvo de um ataque visual. Dependendo da quantidade de DV do alvo, este ataque pode gerar 3 efeitos diferentes:

DV Efeito

10 ou mais Enjoada

5-9 Apavorada, enjoada

4 ou menos Letárgica, apavorada e enjoada. Estes efeitos são cumulativos e concorrentes.

Enjoada: Dores e febre repentina acometem o corpo do alvo. Ele sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícia e habilidade. Uma criatura afetada por esta magia permanece enjoada durante 10 minutos por nível de conjurador.

Este efeito não pode ser anulado por *remover doenças* ou *cura completa*, mas *remover maldição* é eficaz.

Apavorada: A vítima fica apavorada durante 1d4 rodadas. Após o término desse efeito, ela permanecerá abalada durante 10 minutos por nível de conjurador e ficará apavorada novamente caso veja o conjurador durante esse período. Este é um efeito de medo.

Letárgica: O alvo cai num estado de coma catafórico durante 10 minutos por nível de conjurador. Durante esse período, ela não pode ser acordada por qualquer método, exceto efeitos de dissipar magia. Este não é um efeito de sono e, portanto, os elfos são afetados.

Esta magia dura 1 rodada para cada 3 níveis de conjurador. É preciso usar uma ação de movimento por rodada depois da primeira para afetar outro alvo.

Aterrorizar

Necromancia [Medo, de Ação Mental]

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura/3 níveis de conjurador, todas a menos de 9 metros entre si

Duração: 1 rodada/nível ou 1 rodada, veja o texto de causar medo

Teste de Resistência: Vontade parcial

Resistência à Magia: Sim

Essa magia funciona como *causar medo*, mas afeta todas as criaturas com menos de 6 DV.

Componente Material: Um pedaço de osso de um morto-vivo (esqueleto, zumbi, carniçal, lívido ou múmia).

Augúrio

Adivinhação

Nível: Clr 2

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Um *augúrio* pode informar se uma ação em particular trará resultados bons ou ruins no futuro imediato. Por exemplo, se um grupo está pensando em destruir um selo estranho que mantém um portal fechado, *augúrio* pode indicar se isso é uma boa ideia.

A chance para receber uma resposta com algum significado é de 70% +1% por nível de conjurador (máximo de 90%); o Mestre faz o teste secretamente e pode determinar que uma pergunta é tão clara que o sucesso é automático (ou tão vaga que não há chance de sucesso). Se o *augúrio* funcionar, o clérigo recebe uma dessas respostas:

“Êxito” (se a ação provavelmente trará bons resultados).

“Fracasso” (para maus resultados).

“Êxito e fracasso” (para ambos).

“Nada” (para ações que não trarão resultados bons ou maus – necessariamente).

Se a magia fracassar, o personagem recebe o resultado “nada”. Um clérigo que recebe essa resposta não sabe se a magia fracassou ou obteve sucesso.

O *augúrio* só prevê cerca de 30 minutos no futuro, logo, qualquer coisa que possa acontecer depois disso não afetará o resultado. Portanto, a magia ignora as consequências de longo prazo da ação. Todos os augúrios conjurados pela mesma pessoa sobre o mesmo assunto usam o resultado do primeiro augúrio.

Componente Material: Incenso com valor de 25 PO.

Foco: Um conjunto de varetas, ossos ou instrumentos similares com valor de 25 PO, no mínimo.

Aumentar Pessoa

Transmutação

Nível: Fet/Mag 1, Força 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 humanóide

Duração: 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia aumenta instantaneamente uma criatura, dobrando sua altura e multiplicando seu peso por 8. Este aumento aumenta em uma categoria o tamanho da criatura. Ela recebe +2 de bônus de tamanho na Força, -2 de penalidade na Destreza (mínimo de 1) e -1 de penalidade nas jogadas de ataque e CA devido ao tamanho.

Um humanóide Grande ocupa um espaço de 3 m e tem alcance natural de 3 m. Esta magia não altera o deslocamento do alvo.

Caso não haja espaço para que a criatura dobre de tamanho, ela atingirá o crescimento máximo permitido e poderá realizar um teste de Força (com seu valor de Força recém alterado pela magia) para remover quaisquer barreiras que estejam impedindo seu crescimento. Caso fracasse neste teste, ela encolhe sem sofrer dano por esmagamento – esta magia não pode ser usada para esmagar uma criatura aumentando seu tamanho.

Todo equipamento usado ou carregado pela criatura também é afetado de maneira similar pela magia. As armas brancas e de disparo afetadas pela magia causam mais dano (Tabela 2-2 no *Livro do Mestre*). Outras propriedades mágicas não são afetadas por esta magia. Qualquer item aumentado que seja largado pelo alvo retorna ao seu tamanho normal (incluindo armas de disparo e arremesso). Isso significa que as armas de arremesso causarão dano normalmente (como se tivessem seu tamanho original), mas os projéteis causam dano conforme a arma que os disparou. As propriedades mágicas dos itens aumentados não são afetadas por esta magia – uma *espada +1* aumentada ainda será apenas +1, uma varinha do tamanho de um bastão ainda será considerada uma varinha, uma poção tamanho gigante precisa ser consumida em quantidade maior para surtir o mesmo efeito, e assim por diante.

Os diversos efeitos mágicos que aumentam o tamanho não se acumulam, o que significa, entre outras coisas, que é impossível usar uma segunda conjuração desta magia sobre uma criatura já aumentada para quadruplicar seu tamanho original.

Aumentar pessoa serve de contramágica e dissipar reduzir pessoa.

Esta magia pode se tornar permanentes através da magia *permanência*.

Componente Matinal: Um punhado de pó de ferro.

Aumentar Pessoa em Massa

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Alvo: 1 humanóide/nível, todos a menos de 9 m entre si

Como aumentar pessoa, mas afeta diversos humanóides.

Aura Mágica de Nystul

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 1, Magia 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Um objeto tocado pesando até 2,5 kg/nível

Duração: Um dia/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum; veja texto

Resistência à Magia: Não

O personagem altera a aura de um objeto, mascarando-o contra as magias *detectar* (e magias com capacidades similares) como um item mundano, um item mágico de outro tipo, ou como alvo de um efeito específico. É possível mascarar uma espada normal para ser detectada como uma *espada vorpal +2* ou uma *espada vorpal +1* ser identificada como uma *espada +1* ou mesmo uma espada comum.

Se o objeto sob efeito da *aura mágica de Nystul* for alvo da magia *identificação* ou examinado de forma similar, o examinador reconhecerá que a aura é falsa e detectará as qualidades reais do item se obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade. Se fracassar, ele acredita na aura e nenhum outro teste revelará qual as verdadeiras características do alvo.

Se a aura do item for excepcionalmente poderosa (um arte fato, por exemplo), a *aura mágica de Nystul* não é capaz de afetá-lo.

Observação: Uma arma, escudo ou armadura mágica deve ser um equipamento (obra-prima), então uma espada comum levantaria suspeitas se tivesse uma aura mágica, por exemplo.

Foco: Um pequeno pedaço de seda, que deve ser passado sobre o objeto que receberá a aura.

Aura Profana

Abjuração [Mal]

Nível: Clr 8, Mal 8

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 metros

Alvos: Uma criatura/nível em uma explosão de 6 metros de raio centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Uma escuridão malévolas envolve os alvos, protegendo-os de ataques, fornecendo lhe resistência às magias conjuradas por criaturas bondosas e enfraquecendo as criaturas bondosas que os atacarem. Essa abjuração gera quatro efeitos:

Primeiro, cada criatura protegida recebe +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência para os testes de resistência. Diferente de *proteção contra o mal*, esse benefício se aplica a todos os ataques e não apenas aos golpes desferidos por criaturas Boas.

Segundo, a criatura protegida adquire Resistência à Magia 25 contra as magias com o descriptor [Bem] ou conjuradas por criaturas Boas.

Terceiro, a abjuração bloqueia a possessão e influências mentais, da mesma forma que *proteção contra o bem*.

Finalmente, caso uma criatura bondosa atinja uma criatura protegida em combate corpo a corpo, o atacante sofrerá 1d6 pontos de dano temporário de Força (um teste de resistência de Fortitude anula o efeito).

Foco: Um pequeno relicário contendo alguma relíquia sagrada, como um pedaço de um pergaminho com textos profanos. O relicário custa no mínimo 500 PO.

Aura Sagrada

Abjuração [Bem]

Nível: Clr 8, Bem 8

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Área: 6 metros

Alvos: Uma criatura/nível dentro de uma explosão com 6 metros de raio

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Uma aura brillante de energia divina envolve o alvo, protegendo-o de ataques, concedendo-lhe resistência às magias conjuradas por criaturas malignas

e cegando as criaturas malignas que o atacarem. Essa abjuração gera quatro efeitos.

Primeiro, cada criatura protegida recebe +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência para os testes de resistência. Diferente de *proteção contra o mal*, esse benefício se aplica a todos os ataques e não apenas aos golpes desferidos por criaturas Más.

Segundo, cada criatura protegida recebe Resistência à Magia 25 contra magias com o descriptor [Mal] ou conjuradas por criaturas Más.

Terceiro, a abjuração bloqueia a possessão e influências mentais, da mesma forma que *proteção contra o mal*.

Finalmente, caso a criatura maligna atinja uma criatura protegida em combate corpo a corpo, o atacante ficará cego (um teste de resistência de Fortitude anula o efeito, como *cegueira/surdez*, mas contra a CD da aura sagrada).

Foco: Um pequeno relicário contendo alguma relíquia sagrada, como um pedaço do manto de um santo ou um pergaminho com textos sagrados. O relicário custa no mínimo 500 PO.

Auxílio Divino

Abjuração

Nível: Clr 1, Pal 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto

Invocando a força e a sabedoria de sua divindade, o personagem recebe +1 de bônus de sorte para jogadas de ataque e dano a cada três níveis de conjurador (mínimo +1, máximo +6). O bônus não se aplica ao dano causado por magias.

Banimento

Abjuração

Nível: Clr 6, Fet/Mag 7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma ou mais criaturas extra-planares, todas a menos de 9 m entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

A magia *banimento* é uma versão mais poderosa da magia *expulsão*. Ela permite expulsar até 2 DV de criaturas de outros planos por nível de conjurador para seu plano natal. Para afetar uma criatura, é preciso empunhar uma substância ou objeto que ela odeie, tema ou que se oponha a ela de alguma forma. Para cada objeto ou substância, o conjurador recebe +1 de bônus no teste de conjurador para superar a RM do alvo (se houver) e +2 na CD do teste de resistência. Por exemplo, se a magia fosse conjurada sobre um demônio que odiasse a luz e fosse vulnerável à água benta e a armas de ferro frio, o conjurador poderia usar ferro, água benta e uma tocha. Os três itens adicionariam +3 ao teste para superar a RM do demônio e somariam +6 à CD da magia.

Se o Mestre desejar, alguns itens raros podem funcionar com o dobro de força (cada um fornecendo +2 contra a RM e +4 para a CD).

Foco Arcano: Qualquer item que o alvo não goste (opcional, veja acima)

Banquete de Heróis

Conjuração (criação)

Nível: Brd 6, Clr 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Banquete para uma criatura/nível

Duração: 1 hora mais 12 horas; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria um enorme banquete, incluindo uma mesa magnífica, cadeiras, pratos, talheres, comida e bebida. O banquete exige 1 hora para ser consumido e seus efeitos benéficos não aparecem antes desse período. Cada criatura que participou do banquete é curada de qualquer doença, enjôo e náusea; tornam-se imunes a veneno durante 12 horas e recebem 1d8 pontos de vida temporários +1 ponto a cada 2 níveis de conjurador (máximo +10) depois de ingerir uma bebida similar a um néctar que faz parte do banquete. A comida deliciosa que é consumida fornece a cada participante do banquete +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e testes de resistência de Vontade; essas criaturas se tornam imunes aos efeitos de medo durante 12 horas.

Se o banquete for interrompido por alguma razão, a magia é dissipada e todos os seus efeitos são anulados.

Barreira de Lâminas

Evocação [Energia]

Nível: Clr 6, Bem 6, Guerra 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Uma barreira de lâminas giratórias com comprimento de 6 m/nível ou uma muralha circular de lâminas giratórias com 1,5 m de raio/2 níveis; ambas as formas têm 6 m de altura

Duração: 1 min/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade ou evita (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria uma parede imóvel e vertical de lâminas afiadas. Qualquer criatura que tentar ultrapassar a *barreira de lâminas* sofre 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d6), mas um teste de Reflexos reduz o dano à metade.

As criaturas que estiverem dentro da área da barreira quando ela for conjurada também sofrem o dano, como se estivessem tentando atravessá-la. Essas criaturas podem evitar a barreira (terminando dentro ou fora dela, à critério do personagem) sem sofrer qualquer dano se obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

A barreira fornece cobertura (+4 de bônus na CA, +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos) contra quaisquer ataques desferidos através dela.

Benção

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Clr 1, Pal 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 15 m

Área: Todos os aliados dentro de uma explosão de 15 m, centrada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A *benção* preenche os seus aliados com coragem. Eles recebem +1 de bônus de moral em suas jogadas de ataque e nos testes de resistência contra efeitos de medo.

A *benção* serve de contramágica e dissipa maldição menor.

Blasfêmia

Evocação [Mal, Sônica]

Nível: Clr 7, Mal 7

CAPÍTULO II: MAGIAS

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Área: Criaturas Boas ou Neutras numa dispersão de 12 m de raio, centrada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Qualquer criatura que não seja maligna dentro da área da magia blasfêmia sofre os seguintes efeitos:

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Pasma
Nível de conjurador -1	Enfraquecida, parma
Nível de conjurador -5	Paralisada, enfraquecida, parma
Nível de conjurador -10	Morta, paralisada, enfraquecida, parma

Os efeitos são cumulativos e concorrentes. Nenhum teste de resistência é permitido contra estes efeitos.

Pasma: A criatura não pode realizar nenhuma ação durante 1 rodada, embora consiga se defender normalmente.

Enfraquecida: O valor de Força da criatura é reduzido em 2d6 pontos durante 2d4 rodadas.

Paralisada: A criatura ficará paralisada e indefesa durante 1d10 minutos.

Morta: As criaturas vivas morrem. Os mortos-vivos são destruídos.

Além disso, se o personagem estiver em seu plano natal, as criaturas extra-planares que não sejam malignas são instantaneamente banidas de volta aos seus planos de origem. As criaturas banidas não podem retornar durante 24 horas. Esse efeito acontece mesmo se as criaturas não ouvirem a *blasfêmia*. Caso obtenham sucesso num teste de resistência de Vontade (com -4 de penalidade) as criaturas evitam o efeito de banimento.

Criaturas cuja quantidade de dados de vida excede o nível do conjurador não são afetadas por esta magia.

Boa Esperança

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]

Nível: Brd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura viva/nível, todas a menos de 9 metros entre si

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia infunde uma esperança poderosa em seus alvos. Cada criatura afetada recebe +2 de bônus de moral nos testes de resistência, jogadas de ataque e dano e testes de habilidade e perícia.

Boa esperança serve de contra mágica e dissipa desespero esmagador.

Boca Encantada

Ilusão (Sensação)

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura ou objeto

Duração: Permanente até ser dissipada.

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: sim (objeto)

Essa magia cria uma *boca encantada* no objeto ou criatura escolhida, que aparece repentinamente e pronuncia uma mensagem na próxima vez que um determinado evento ocorrer. A mensagem, de até 25 palavras, precisa pertencer a qualquer idioma conhecido pelo conjurador e deve ser possível pronunciá-la em um intervalo de 10 minutos. A *boca encantada* não expressa componentes verbais, palavras de comando ou ativa efeitos mágicos. No entanto, se move de acordo com as palavras articuladas; se ela for coloca em uma estátua, a boca da estátua se move e parece estar falando. A *boca encantada* pode ser colocada em uma árvore, rocha ou qualquer outro objeto ou criatura.

A magia funciona quando as condições específicas são compridas, conforme determinado no momento da conjuração. Os comandos podem ser tão genéricos ou específicos quanto o personagem desejar, embora somente gatilhos auditivos e visuais possam ser usados. Por exemplo: "Fale somente quando uma velha senhora humana carregando um saco se sentar com as pernas cruzadas aqui ao lado". Os disfarces e ilusões podem enganar o efeito. Uma escuridão natural não atrapalha um gatilho visual, mas *escuridão mágica* e *invisibilidade* atrapalham. Um deslocamento furtivo e a magia *silêncio* prejudicam os gatilhos auditivos. Os gatilhos auditivos podem ser selecionados entre tipos genéricos de sons (passos, metal batendo) ou para um barulho ou palavra específica (quando uma gota cair ou alguém dizer "Bu!"). As ações podem ser consideradas gatilhos quando puderem ser vistas e ouvidas. Por exemplo, "Fale quando qualquer criatura tocar a estátua" é um comando aceitável se a criatura estiver visível. Uma boca encantada não diferencia tendência, nível, Dado de Vida ou classe, exceto pela indumentária externa.

O alcance máximo para um gatilho equivale a 4,5 metros por nível de conjurador, então um conjurador de 6º nível poderia comandar uma *boca encantada* a reagir a um gatilho num raio de 27 metros. Independente do alcance, ela só pode responder a gatilhos visíveis e auditivos e a ações na linha de visão ou distância audível.

A *boca encantada* pode se tornar permanente com a magia permanência.

Componentes Materiais: Um punhado de favos de mel e um jade de 10 PO.

Bola de Fogo

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Dispersion de 6 metros de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

A magia *bola de fogo* é uma explosão de fogo que detona com um ruído grave e causa 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 10d6) a qualquer criatura na área afetada. Os objetos que não sejam carregados ou empunhados por nenhuma criatura também sofrem o dano. A explosão gera uma pressão desrespeitável.

O personagem aponta o dedo e determina o alcance (distância e altura) onde a *bola de fogo* deve explodir. Uma pedra em chamas parte do seu dedo, e, a menos que colida com algum corpo ou barreira sólida, detonará em uma explosão de fogo na distância selecionada. Um impacto anterior resultará em uma detonação antes do local escolhido. Se ele tentar enviar a bola de fogo através de uma passagem estreita, como uma seteira, precisa atingir o local com um ataque de toque à distância ou a pedra colidirá com a barreira e detonará antecipadamente.

A *bola de fogo* incendeia materiais combustíveis e causa dano a objetos na área afetada. Ela pode derreter

metais com baixo ponto de fusão, como latão, chumbo, ouro, prata ou bronze. Se o dano causado a uma barreira for capaz de destruir seu material, a *bola de fogo* se alastrará depois da barreira, se a área permitir, caso contrário, ela simplesmente derruba a barreira como qualquer outro efeito capaz de fazê-lo.

Componentes Materiais: Uma pequena bola de guano e enxofre.

Bola de Fogo Controlável

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 7

Duração: Até 5 rodadas (veja texto)

Similar a *bola de fogo*, mas esta magia é mais poderosa e pode ser detonada até cinco rodadas depois que a magia foi conjurada. A explosão de fogo causa 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 20d6).

A pedra brilhante criada por esta magia pode detonar imediatamente se o conjurador desejar, mas é possível determinar um adiamento de até 5 rodadas. É preciso decidir o período de adiamento ao completar a conjuração, sendo impossível alterar essa decisão, a menos que alguém arremesse a pedra (veja a seguir). Se decidir pelo adiamento, a pedra brilhante ficará no local até detonar. Uma criatura seria capaz de apanhar a pedra e arremessá-la, como uma arma de arremesso (incremento de distância de 3 m). Se uma criatura tocar ou mover a pedra na rodada anterior à detonação, existe 25% de chance dela explodir durante o arremesso.

Bom Fruto

Transmutação

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvos: 2d4 frutos frescos tocados

Duração: Um dia/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Conjurando *bom fruto* sobre um punhado de frutos recém-colhidos, o personagem transforma 2d4 deles em itens mágicos. Ele (assim como qualquer outro druida de 3º nível ou superior) conseguirá distinguir imediatamente os frutos afetados. Cada fruto transmutado alimenta uma criatura de tamanho Médio como se fosse uma refeição normal. O fruto também recupera 1 ponto de dano quando é ingerido; a mesma criatura não é capaz de recuperar mais de 8 pontos de vida em um mesmo período de 24 horas.

Bordão de Magia

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: toque

Alvos: Bordão de madeira tocado

Duração: Permanente até ser descarregado (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem armazena uma magia que ele possa conjurar num bordão de madeira. Somente uma magia pode ser guardada em um mesmo bordão simultaneamente e o druida não pode ter mais de um *bordão de magia*. Ele é capaz de conjurar a magia preparada no bordão como se tivesse preparado, mas não a subtrai do seu limite diário de magias daquele dia. Ele precisa fornecer qualquer componente material necessário para conjurar a magia quando armazená-la no objeto.

Foco: O bordão onde a magia será armazenada.



Brilho

Evocação [Fogo]
Nível: Brd 0, Drd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvos: Explosão de luz

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Esse truque cria uma explosão de luz brilhante. Se o conjurador fizer a luz aparecer diretamente na face de uma única criatura, ela ficará ofuscada durante 1 minuto, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência. As criaturas que não enxergam, assim como as criaturas já ofuscadas, não são afetadas por *brilho*.

Cajado Vivo

Transmutação

Nível: Drd 7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: O cajado empunhado

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O druida transforma um cajado especialmente preparado em uma criatura Enorme similar a um ente, com cerca de 7,2 m de altura. Ao colocar a ponta do cajado no chão e pronunciar uma palavra especial para concluir a magia, o cajado se transforma em uma criatura que se parece e luta como um ente (veja o *Livro dos Monstros*). O cajado-ente o defende e obedece a qualquer comando falado. Porém, ele não é um ente verdadeiro; ele não é capaz de conversar com entes de verdade ou controlar árvores. Se o cajado-ente for

reduzido a 0 pontos de vida ou menos, se transformará em pó e será destruído. Caso contrário, poderá ser usado como foco para conjurar novamente a magia. O cajado-ente estará sempre em estado perfeito quando for criado, independente dos ferimentos que tenha sofrido na última transformação.

Foco: O cajado, que deve ser especialmente preparado. O bordão precisa ser um galho sólido, cortado de um carvalho, freixo ou teixo, e então curtido, moldado e polido (um processo que gasta 28 dias). Não é possível se aventurar ou engajar-se em outras atividades extenuantes durante esse período.

Caminhar na Água

Transmutação [Água]

Nível: clr 3, Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Uma criatura tocada/nível

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

As criaturas transmutadas podem caminhar sobre qualquer líquido como se fosse terra firme. Lama, óleo, neve, areia moedaça, água corrente, gelo e até lava podem ser atravessados facilmente – os pés do alvo flutuam entre 2,5 cm e 5 cm acima da superfície. As criaturas que estiverem atravessando lava derretida ainda sofrem o dano devido ao calor, pois estão perto da fonte. O alvo será capaz de andar, correr, realizar Investidas ou se deslocar como se a superfície fosse terreno normal.

Se a magia for conjurada sob a água (ou quando os alvos estiverem parcial ou completamente submersos em algum líquido), os alvos sobem para a superfície com deslocamento de 18 m por rodada, até que possam ficar de pé sobre ela.

Caminhar em Árvores

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Drd 5, Rgr 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível ou até ser gasta; veja texto

O personagem adquire a habilidade de entrar em árvores e deslocar-se entre o interior delas. A primeira árvore que ele entra e todas as outras devem ser da mesma espécie, estar vivas e possuir um diâmetro igual ou maior que a cintura do conjurador. Ao entrar em um carvalho (por exemplo), ele saberá instantaneamente a localização de todos os outros carvalhos dentro do alcance da magia (veja a seguir) e pode escolher sair em outro local ou simplesmente sair da árvore onde está. Pode-se escolher qualquer árvore do tipo apropriado dentro da distância do transporte, conforme indicado na tabela a seguir

Tipo de Árvore	Distância de Transporte
Carvalho, freixo, teixo	900 metros
Olmo, tília	600 metros
Outras efêmeras	450 metros
Qualquer conífera	300 metros
Todas as outras árvores	150 metros

O personagem pode se mover de uma árvore para outra uma vez por nível de conjurador (entrar em uma árvore é considerado um único movimento). A magia permanece ativa até o final da sua duração ou até que o conjurador saia de uma árvore. Numa floresta de carvalhos, um druida de 10º nível conseguiria executar 10 transportes durante 10 rodadas, viajando até 9.000

CAPÍTULO 11: MAGIAS

metros (9 quilômetros). Cada transporte utiliza uma ação de rodada completa.

Se preferir, ele pode ficar no interior de uma árvore sem se deslocar, mas será expelido quando a duração da magia terminar. Se a árvore onde estiver escondido for derrubada ou queimada, o personagem morrerá se não sair antes do processo ser concluído.

Caminhar no Vento

Transmutação [Ar]

Nível: Clr 6, Drd 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Você e uma criatura tocada/3 níveis

Duração: 1 hora/nível (D); veja texto

Teste de Resistência: Nenhum e Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não e Sim (inofensiva)

O personagem modifica as substâncias de seu corpo para se transformar em vapor (como a magia *forma gasosa*) e deslocar-se pelo ar, provavelmente em grandes velocidades. Ele é capaz de carregar outras criaturas consigo, mas cada uma age de modo independente.

Normalmente, um caminhante do vento voará com um deslocamento de 3 metros com capacidade de perfeita. Se o alvo desejar, um vento mágico o empurrará com deslocamento de até 180 m por rodada (90 km/h), com capacidade de manobra ruim. Eles não ficam invisíveis, mas adquirem uma aparência translúcida de vapor. Se estiver vestindo branco, existe 80% de chance de serem confundidos com nuvens, névoa, vapor ou algo similar.

Um caminhante do vento recupera sua forma física quando desejar e pode voltar a forma de vapor posteriormente. Cada mudança de forma exige 5 rodadas, que são deduzidas na duração da magia (assim como o tempo gasto na forma física). Conforme indicado acima, o personagem é capaz de dissipar o efeito. Ele pode até dissipá-la de um caminhante escolhido sem afetar os demais.

Durante o último minuto da magia, os caminhantes do vento descem automaticamente a 18 m por rodada (uma descida total de até 180 m), mas são capazes de pousar mais rapidamente se quiserem. Essa descida serve como aviso que a magia está prestes a acabar.

Campo Antimagia

Abjuração

Nível: Clr 8, Magia 6, Proteção 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Emanação de 3 m de raio centrada no conjurador

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Veja texto

O conjurador é cercado por uma barreira invisível que acompanha seus movimentos. O espaço interno desta barreira impede a passagem da maioria dos efeitos mágicos, incluindo magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Do mesmo modo, impede o funcionamento de qualquer item mágico em seu interior.

Um campo antimagia neutraliza qualquer magia ou efeito mágico usado dentro dele, que invada ou seja conjurado em sua área, mas não os dissipá. Por exemplo, uma criatura sob os efeitos de *velocidade* não conservaria os benefícios da magia no interior do campo, mas a magia continuaria a funcionar além da área afetada. O tempo transcorrido dentro do campo antimagia é considerado na duração da magia suprimida.

As criaturas invocadas ou convocadas e os mortos-vivos incorpóreos desaparecem quando entram em

um campo antimagia. Elas reaparecem no mesmo local depois que o campo se dissipar. O tempo transcorrido durante esse 'desaparecimento' é considerado normalmente na duração da conjuração que sustenta a criatura. Se o personagem conjurar um campo antimagia numa área ocupada por uma criatura invocada que tenha Resistência à Magia, será preciso realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra a RM da criatura para fazê-la desaparecer (os efeitos de conjurações instantâneas, como criar água, não são afetados por um campo antimagia, pois não há efeitos ativos desse tipo de magia, apenas um resultado).

As criaturas normais (um troll comum em vez de um troll conjurado) podem entrar no campo, assim como os projéteis comuns. Ainda que uma espada encantada não receba seus benefícios mágicos na área, ela ainda é uma espada (e uma obra-prima). A magia não afeta constructos imbuídos com magia durante sua criação, mas que se tornam auto-suficientes (exceto se foram invocados, quando são tratados como qualquer criatura invocada). Os elementais, criaturas planares e mortos-vivos corpóreos não são afetados, a menos que tenham sido invocados. Porém, as habilidades similares à magia ou sobrenaturais dessas criaturas podem ser temporariamente suprimidas pelo campo.

Dissipar Magia não remove o campo antimagia. Dois ou mais campos antimagia sobre o mesmo espaço não se neutralizam. Certas magias, como *muralha de energia*, *esfera prismática* e *muralha prismática* não são afetadas por um campo antimagia. Os artefatos, os semi-deuses e os deuses de posto superior não são afetados por um efeito mortal como este (consulte o *Livro do Mestre* para obter maiores detalhes sobre artefatos).

Se o personagem é maior que a área da barreira, qualquer parte de seu corpo que estiver além dela não será afetada.

Componentes Materiais Arcanos: Um pouco de ferro em pó ou pedaços de ferro.

Canção da Discórdia

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]

Nível: Brd 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Criaturas em uma dispersão de 6 metros de raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia faz as criaturas que estiverem na área afetada se voltarem contra elas mesmas em vez de enfrentar seus inimigos. Cada criatura afetada tem 50% de chance de atacar o alvo mais próximo a cada rodada. Determine o comportamento de cada criatura a cada rodada, no começo de seu turno. Uma criatura que não ataque o personagem mais próximo estará livre para agir normalmente na sua rodada.

As criaturas forçadas pela canção da discórdia a atacar seus companheiros empregam todos os métodos que dispõem, escolhendo suas magias mais letais e as táticas de combate mais vantajosas. No entanto, elas não atacam alvos que estejam inconscientes.

Canção de Ninar

Encantamento (Compulsão) [de ação mental]

Nível: Brd 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Criaturas vivas dentro de uma explosão de 3 metros de raio

Duração: Concentração + 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Qualquer criatura na área afetada que fracassar em um teste de resistência de Vontade ficará sonolenta e desatenta, sofrendo -5 de penalidade nos testes de Ouvir e Observar e -2 de penalidade nos testes de resistência de Vontade contra efeitos de sono enquanto a canção de ninar permanecer ativa. A duração da magia se estende enquanto o conjurador se concentrar +1 rodada por nível de conjurador.

Cancelar Encantamento

Abjuração

Nível: Brd 4, Clr 5, Sorte 5, Pal 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo ou Alvos: Até uma criatura por nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Esse efeito de dissipação liberta as criaturas de encantamentos, transmutações e maldições. *Cancelar encantamento* pode reverter um efeito instantâneo, como *carne para pedra*. Para cada efeito, o personagem realiza um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador, máximo +15) contra CD 11 + nível do conjurador do efeito. Um sucesso indica que a criatura se libertou da magia, maldição ou efeito. Para itens mágicos amaldiçoados, a CD é 25.

Se a magia não puder ser neutralizada por *dissipar magia* em função de uma propriedade especial, cancelar encantamento só afetará as magias de 5º nível ou inferiores. Por exemplo, *rogar maldição* não pode ser anulada por *dissipar magia*, mas *cancelar encantamento* é capaz de afetá-la.

Se o efeito advém de um item mágico permanente, como uma espada amaldiçoadas, *cancelar encantamento* não remove a maldição do item, mas libera a vítima dos seus efeitos, mantendo o item amaldiçoados. Por exemplo, um item amaldiçoados pode modificar a tendência de seu dono. *Cancelar encantamento* permite que a vítima se liberte do objeto (e recupere sua tendência anterior), mas a maldição do item continua intacta e afetará a próxima criatura que empunhá-la – mesmo que esta criatura já tenha sido alvo de cancelar encantamento anteriormente.

Cão Fiel de Mordenkainen

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Cão de guarda fantasmagórico

Duração: 1 hora/nível do conjurador ou até ser descarregado, então 1 rodada/nível do conjurador, veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem conjura um cão de guarda fantasmagórico que é invisível para qualquer criatura, exceto ele. Ele protegerá a área onde foi conjurado (ele não se move). O cão começa a latir alto imediatamente quando uma criatura Pequena ou Grande se aproxima a 9 metros dele. As criaturas que estavam a 9 metros do animal quando ele foi conjurado podem se deslocar livremente na área, mas se saírem e voltarem, ativarão o latido. O cão é capaz de ver criaturas invisíveis e etereias, mas não reage a ilusões, embora reaja a ilusões de sombra.

Se um intruso se aproximar a 1,5 metro do cão, ele pára de latir e tenta morder o intruso (bônus base de ataque +10, 2d6+3 pontos de dano de perfuração) uma vez por rodada. Ele recebe os bônus apropriados para criaturas invisíveis. Considera-se que o cão possui uma ação preparada para morder os intrusos, assim ele

realiza sua jogada de ataque antes da ação do invasor. Sua mordida equivale a uma arma mágica em relação à Redução de Dano e ele não pode ser atacado, somente dissipado.

A magia permanece ativa durante 1 hora por nível de conjurador. Depois que o animal começar a latir, a duração será reduzida para 1 rodada por nível de conjurador. Se o conjurador estiver a mais de 30 metros de distância do fantasma, a magia é dissipada.

Componentes Materiais: Um pequeno apito de prata, um pedaço de osso e um fio.

Carne para Pedra

Transmutação

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O alvo e todo seu equipamento se transformam em uma estátua inerte e sem consciência. Se a estátua resultante desta magia for quebrada ou danificada, a criatura (se voltar a seu estado original) sofrerá o dano e deformidades equivalentes. A criatura não está morta, mas também não parece viva quando é observada por magias como *visão da morte*. Somente as criaturas feitas de carne podem ser afetadas por esta magia.

Componentes Materiais: Limo, água e pedra.

Carvalho Vivo

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Árvore tocada

Duração: Um dia/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia transforma um carvalho em um protetor ou guardião. A magia só pode ser conjurada em uma única árvore simultaneamente; enquanto *carvalho vivo* estiver ativa, é impossível conjurá-la novamente em outra árvore. O alvo deve estar a menos de 3 metros da residência do personagem ou a menos de 90 metros de algo que ele queira guardar ou proteger.

A magia deve ser conjurada em um carvalho Enorme e saudável. Uma frase de gatilho de até uma palavra por nível é colocada sobre o carvalho. Por exemplo, “Ataque qualquer pessoa que chegue perto sem primeiro dizer ‘visco sagrado’” é uma frase gatilho de onze palavras que poderia ser usada por um personagem de 11º nível ou superior. A magia transforma a árvore em um ser animado como um ente (veja o *Livro dos Monstros*). Se o Mestre permitir, pode-se definir estatísticas inferiores quando *carvalho vivo* for conjurada sobre uma árvore menor.

Se a magia *carvalho vivo* for dissipada, a árvore cria raízes onde estiver. Caso esteja livre, tentará voltar para sua localização original antes de enraizar-se.

Cativar

Encantamento (Feitiço) [Dependente de Idioma, Ação Mental, Sônico]

Nível: Brd 2, Clr 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Qualquer quantidade de criaturas

Duração: Até 1 hora

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Se o personagem tiver a atenção de um grupo de criaturas, poderá usar esta magia para mantê-las enfeitiçadas. Para conjurar a magia, é necessário falar ou cantar sem interrupção durante 1 rodada. Depois disso, todos os alvos afetados prestam atenção completa ao conjurador, ignorando tudo o que acontece ao seu redor. A atitude deles será considerada “amistosa” enquanto o efeito da magia permanecer ativo (veja o *Livro do Mestre* para obter informações sobre atitudes). Todas as criaturas de raças ou religiões inimigas recebem +4 de bônus nos seus testes de resistência.

As criaturas com 4 DV ou mais e/ou Sabedoria 16 ou superior mantêm a consciência de seus arredores e sua atitude será indiferente. Elas recebem novos testes de resistência se perceberem ações contrárias às suas expectativas.

O encantamento permanece ativo enquanto o personagem falar ou cantar, limitado a 1 hora. Todos os cativados não realizam nenhuma outra ação enquanto o conjurador falar ou cantar e debater o assunto ou sua atuação durante 1d3 rodadas depois disso. Todas as criaturas que entram na área da magia sofrem seus efeitos, a menos que obtenham sucesso em seu teste de resistência. A magia termina (mas ainda continua durante 1d3 rodadas) se o conjurador perder a concentração ou realizar qualquer outra ação além de falar ou cantar.

Caso as criaturas que não sejam afetadas pela magia tomarem atitudes pouco amigáveis ou hostis contra o conjurador, todos os alvos podem realizar um teste de Carisma coletivo para dissipar a magia. Este teste é realizado pelo personagem contra o Carisma mais elevado da audiência e os demais utilizam a ação Prestar Auxílio. A bagunça dissipá a magia se o conjurador perder esse teste resistido de Carisma. Somente um teste resistido é permitido por ativação desta magia.

Se um membro da audiência for atacado (ou se tornar alvo de uma ação hostil), a magia termina e a audiência se torna imediatamente pouco amigável (ou hostil, para os membros da audiência com 4 DV ou mais ou Sabedoria 16 ou superior).

Causar Medo

Necromancia [Medo, Ação Mental]

Nível: Brd 1, Clr 1, Morte 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva com 5 DV ou menos

Duração: 1d4 rodadas ou 1 rodada (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade parcial

Resistência à Magia: Sim

A criatura afetada fica amedrontada. Caso o alvo obtenha sucesso no teste de resistência de Vontade, ficará apenas abalado durante uma rodada. As criaturas com 6 Dados de Vida ou mais são imunes aos efeitos dessa magia. Cansar medo serve de contramágica e dissipá remover medo.

Cegueira/Surdez

Necromancia

Nível: Brd 2, Clr 3, Fet/Mag 2

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem utiliza o poder da necromancia para causar cegueira ou surdez (à critério do conjurador) na criatura selecionada.

Cerrar Portas

Abjuração

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros - 1 3 metros/nível)

Alvos: Um portal de até 6 m /nível

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia tranca magicamente uma porta, portão, janela ou persiana de madeira, metal ou pedra. A magia afeta o portal como se tivesse sido fechado e trancado normalmente. Uma magia *arrumar* ou um sucesso em *dissipar magia* elimina a magia *cerrar portas*. Adicione 5 pontos à Classe de Dificuldade para arrumar ou quebrar um portal afetado com essa magia.

Chama Contínua

Evocação [Luz]

Nível: Clr 3, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Objeto tocado

Efeito: Chama mágica ilusória

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Uma chama, equivalente em brilho a uma tocha, surge no objeto tocado. O fogo se parece com uma chama normal, mas não gera calor e não usa oxigênio. A chama pode ser coberta e escondida, mas não pode ser apagada.

As magias de *luz* funcionam como contra-mágica e dissipam as magias de *escuridão* de mesmo nível ou inferior.

Componente Material: Pó de rubi (valor de 50 PO) despejado no item que vai carregar a chama.

Chuva de Meteoros

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Quatro dispersões de 12 metros; veja texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Reflexos para reduzir à metade; veja texto

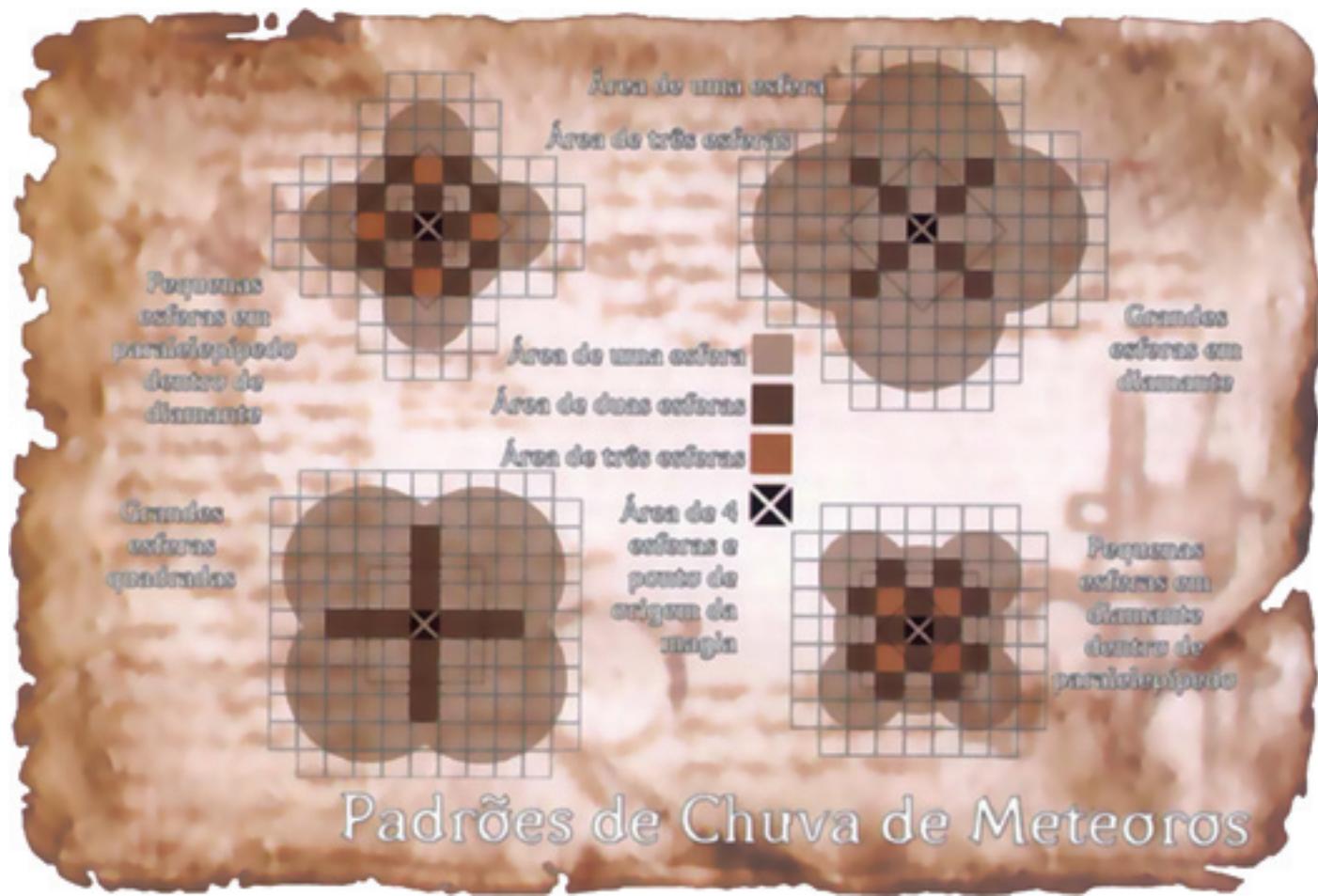
Resistência à Magia: Sim

A *chuva de meteoros* é uma magia muito poderosa e espetacular, similar à *bola de fogo* em muitos aspectos. Quando é conjurada, quatro esferas de 60 cm de diâmetro são lançadas da palma da mão do personagem até o ponto de impacto escolhido. As esferas de meteoro deixam um rastro flamejante.

Se uma esfera for disparada em uma criatura específica, o personagem deve realizar um ataque de toque à distância para acertar o alvo com o meteoro. Qualquer criatura acertada por uma dessas esferas sofre 2d6 pontos de dano de concussão (sem teste de resistência) e não poderá realizar o teste de resistência contra o dano de fogo da esfera (veja abaixo). Se a esfera não atingir o alvo, ela simplesmente explode na intersecção mais próxima do quadrado daquela criatura.

Quando a esfera atinge seu destino, ele explode numa dispersão de 12 metros de raio, causando 6d6 pontos de dano de fogo a cada criatura na área. Se a criatura estiver na área de mais de uma esfera, ela deve realizar os testes de resistência separados contra cada uma. A resistência ao fogo se aplica ao dano de cada esfera individualmente.

CAPÍTULO 11: MAGIAS



Ciclone

Evocação [Ar]

Nível: Ar 8, Drd 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: Ciclone com largura de 3 metros na base e 9 metros no topo e 9 metros de altura

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria um poderoso ciclone de ventos muito rápidos, que se move através do ar, sobre a terra ou água com deslocamento de 18 metros por rodada. O personagem é capaz de se concentrar para controlar cada movimento do ciclone ou especificar uma rota simples, como se mover para a frente, movimentar-se em zigzag, círculos, etc. Direcionar ou alterar o movimento programado do ciclone exige uma ação padrão. O ciclone sempre se desloca durante o turno do conjurador. Se o ciclone sair do alcance da magia, se deslocará aleatoriamente durante 1d3 rodadas – possivelmente ameaçando o personagem e seus aliados – e então se dissipará. O personagem não consegue recuperar o controle, mesmo se ele voltar a entrar na área de alcance da magia.

Qualquer criatura Grande ou menor que entre em contato com o ciclone precisa obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerá 3d6 pontos de dano. As criaturas Médias ou menores que fracassem em seu primeiro teste precisam realizar um segundo para evitar serem sugadas pelo ciclone e ficarem suspensas por ventos poderosos, sofrendo 1d8 pontos de dano por rodada sem direito a outro teste de resistência. O conjurador pode forçar o ciclone a expelir qualquer criatura sempre que desejar, jogando-a onde o ciclone estiver no momento.

Círculo Mágico contra o Bem

Abjuração [Mal]

Nível: Clr 3, Mal 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Essa magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, mas é similar a *proteção contra o caos* em vez de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura que não seja maligna.

Círculo Mágico contra o Caos

Abjuração [Ordem]

Nível: Clr 3, Ordem 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Essa magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, mas é similar a *proteção contra o caos* em vez de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura que não seja Leal.

Círculo Mágico Contra o Mal

Abjuração [Bem]

Nível: Clr 3, Bem 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Área: Emanação de 3 metros de raio, centrada na criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não; veja texto

Todas as criaturas dentro da área recebem os efeitos da magia *proteção contra o mal* e nenhuma criatura que não seja Boa é capaz de invadir essa área. É preciso superar a Resistência à Magia da criatura para isolá-la (como a terceira função de *proteção contra o mal*), mas os bônus de deflexão, a resistência e a proteção ao controle mental são aplicados, independentes da RM do inimigo.

Essa magia tem uma versão alternativa que o conjurador deve escolher ao conjurá-la. Um *círculo mágico contra o mal* pode ser voltado para o interior em vez de para o exterior. Nesse caso, a magia aprisiona uma criatura convocada (pelas magias *âncora planar menor*, *âncora planar* e *âncora planar maior*, por exemplo), que não seja Boa, durante 24 horas por nível de conjurador, supondo que a magia de convocação seja executada dentro de 1 rodada da conjuração do círculo mágico. A criatura é incapaz de atravessar o círculo que a aprisiona. Se a criatura for muito grande para ser comportada na área da magia, o efeito agirá como uma *proteção contra o mal* somente contra a criatura convocada.

Um *círculo mágico* é ineficaz como uma armadilha. Se o círculo de pô de prata for removido no processo, a conjuração é neutralizada, o efeito termina imediatamente. A criatura presa não pode sair para fora do círculo, d'ireta ou indiretamente, mas outras criaturas podem. Se a criatura convocada tiver Resistência a Magia, ela pode tentar neutralizar a armadilha uma vez por dia. Se o personagem fracassar no teste de conjurador, a criatura estará livre e destruirá o círculo. Uma criatura capaz de qualquer forma de viagem dimensional (*projeção astral*, *piscar*, *porta dimensional*, *forma etérea*, *portal*, *viagem planar*, *andar nas sombras*, *teletransporte* ou habilidades similares) simplesmente sairá do círculo usando essa habilidade. O personagem é capaz de impedir a fuga extra-dimensional da criatura conjurando uma magia *âncora dimensional* nela, mas deve fazê-lo antes da criatura agir. Se obtiver sucesso, a *âncora* permanece ativa enquanto o *círculo mágico* existir. A criatura não consegue atravessar o *círculo mágico*, mas seus ataques à distância (armas de ataque à distância, magias, habilidades mágicas, etc.) conseguem. A criatura pode atacar qualquer alvo que alcançar com seus ataques à distância, exceto o próprio círculo.

O personagem pode adicionar um diagrama especial (uma figura de confinamento bidimensional sem lacunas ao longo da circunferência, acrescida de

vários selos mágicos) para tornar o *círculo mágico* mais seguro. Desenhar o diagrama exige 10 minutos e um teste de identificar Magia (CD 20). O Mestre realiza o teste secretamente. Se o teste fracassar, o diagrama será ineficaz. Pode-se escolher 10 para elaborar o diagrama, caso o personagem não esteja sob nenhum tipo de pressão devido ao tempo para completar a tarefa. Nesse caso, o processo também gastaria 10 minutos. Se o tempo não é um fator importante, o personagem pode escolher 20, mas perderá 3 horas e 20 minutos para concluir a tarefa.

Se obtiver sucesso no diagrama, o personagem será capaz de conjurar a magia *âncora dimensional* no *círculo mágico* uma rodada antes de qualquer magia de convocação. A *âncora* aprisionará qualquer criatura convocada no *círculo mágico* durante 24 horas por nível de conjurador. Uma criatura não pode usar sua RM contra um *círculo mágico* preparado com um diagrama e nenhuma de suas habilidades ou ataques são capazes de atravessar o diagrama. Se a criatura realizar um teste de Carisma para se libertar da armadilha (veja a magia *âncora planar menor*), a CD aumenta em 5 pontos. A criatura é imediatamente liberada se algo destruir o diagrama – mesmo uma folha seca que caia sobre os desenhos. No entanto, a criatura não consegue prejudicar o diagrama sozinha, direta ou indiretamente, conforme descrito acima.

Os efeitos dessa magia não se acumulam com *proteção contra o mal* e vice-versa.

Componente Material Arcano: Um pouco de pó de prata, que o personagem utiliza para desenhar um círculo de 90 cm de diâmetro no chão ao redor da criatura a ser aprisionada ou protegida.

Círculo Mágico Contra a Ordem

Abjuração [Caos]

Nível: Clr 3, Caos 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Essa magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, mas é similar a *proteção contra a ordem* em vez de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura que não seja caótica.

Círculo da Morte

Necromancia [Morte]

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Várias criaturas vivas em uma explosão de 12 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Um *círculo da morte* absorve a força de criaturas vivas, matando-as instantaneamente.

A magia é capaz de matar 1d4 DV de criaturas vivas por nível de conjurador (máximo 20d4). As criaturas com menos DV são afetadas primeiro; entre as criaturas com a mesma quantidade de Dados de Vida, as criaturas mais próximas do ponto de origem da explosão serão afetadas primeiro. Nenhuma criatura com 9 DV ou mais será afetada e os Dados de Vida insuficientes para afetar uma criatura são desperdiçados.

Componente Material: Pó de pérola negra com um valor mínimo de 500 PO.

Círculo de Teletransporte

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 0 metros

Efeito: Círculo de 1,5 metro de raio que teletransporta aqueles que o ativarem

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O personagem cria um círculo no chão ou em outra superfície horizontal que transporta qualquer criatura que tocar suas extremidades ou entrar na área afetada, similar a *teletransporte maior*. Uma vez que o destino do círculo seja escolhido, é impossível alterá-lo. A magia fracassa se o círculo tentar transportar as criaturas para o interior de um objeto sólido, um local desconhecido que não seja familiar ou que o conjurador não obteve uma descrição precisa, ou para outro plano.

O círculo é tênue e quase impossível de ser percebido. Para impedir que as criaturas o ativem por acidente, deve-se marcá-lo de algum modo, colocando-o sobre uma plataforma mais elevada, por exemplo.

O *círculo de teletransporte* pode se tornar permanente com a magia permanência. Um *círculo de teletransporte* permanente que seja neutralizado ficará inativo durante 10 minutos e então voltará a funcionar normalmente.

Observação: As armadilhas mágicas que utilizam o *círculo de teletransporte* são difíceis de detectar e desarmar. Um ladino (e somente um ladino) é capaz de utilizar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD para ambas será 25 + nível da magia, ou 34 para um círculo de teletransporte.

Componente Material: Pó de âmbar para cobrir a área do círculo (custo de 1.000 PO).

Clariaudiência /Clarividência

Adivinhação (Vidência)

Nível: Brd 3, Conhecimento 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: Sensor mágico

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Clariaudiência/clarividência cria um sensor mágico invisível num local específico, que permite ao conjurador analisar um certo lugar e ouvir ou enxergar (a critério do jogador) tudo que acontece nele. A distância entre o conjurador e o alvo da magia não importa, mas o lugar deve ser conhecido – um local familiar ou óbvio (atrás de uma porta, depois de uma esquina ou em meio a um grupo de árvores). Assim que o personagem escolher o ponto de origem, o sensor não conseguirá se mover, mas é possível girá-lo em todas as direções para visualizar melhor a área. Diferente de outras magias de adivinhação, essa magia não permite que os sentidos sobrenaturais ou aprimorados magicamente funcionem através do sensor. Se o local escolhido estiver sob escuridão mágica, o personagem não enxergará nada. Caso seja naturalmente escuro, será possível enxergar uma área de 3 m de raio em torno do centro da magia. A magia funciona apenas no mesmo plano de existência do conjurador.

Foco Arcano: Um pequeno chifre (para ouvir) ou um olho de vidro (para enxergar).

Clone

Necromancia

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 0 m

Efeito: Um clone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria uma duplicata de um ser vivo. Se a criatura original morrer, a alma será transferida para

o *clone*, criando um substituto (desde que a alma esteja livre e deseje voltar; veja Ressuscitando os Mortos). Os restos mortais do corpo original, caso existam, tornam-se matéria inerte e não podem mais retornar à vida. Se o criador chegou ao final de sua vida natural (morreu de causas naturais), essa magia fracassa automaticamente.

Para criar a duplicata, o conjurador precisa ter um pedaço de carne (não podem ser unhas, cabelo, escamas ou similares) retirado da criatura viva original, com um volume de 5 cm³ no mínimo. O pedaço de carne não precisa ser fresco, mas não pode estar decomposto (conservado através da magia *descanso tranquilo*, por exemplo). Quando a magia é conjurada, a duplicada precisa ser mantida em laboratório durante 2d4 meses.

Quando o *clone* é completado, se o alvo original estiver morto, sua alma invade a réplica. Ele é fisicamente idêntico e possui a mesma personalidade e memórias do original. Em qualquer outro aspecto, trate o *clone* como se ele fosse o personagem original ressuscitado dos mortos, incluindo a perda de 1 nível ou 2 pontos de Constituição (se o original pertencia ao 1 nível). Se este ajuste de Constituição reduzir este valor para 0, a magia fracassa. Se a criatura original perdeu níveis depois que a amostra de carne foi retirada, morrendo com um nível inferior ao nível do *clone*, utilize o nível mais baixo.

A magia duplica somente o corpo e a mente do original, não seu equipamento.

Uma duplicata pode crescer enquanto o original ainda estiver vivo, enquanto a alma não estiver disponível, mas a criatura resultante será apenas um amontoado de carne inerte que apodrecerá caso não seja preservada.

Componentes Materiais: O pedaço de carne e vários suprimentos de laboratório (com custo de 1.000 PO).

Foco: Equipamento especial para laboratório (custo de 500 PO).

Cólera da Ordem

Evocação [Ordem]

Nível: Ordem 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (50 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Criaturas que não sejam Leais dentro de uma explosão que preenche um cubo de 9 metros

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem canaliza poder da ordem para atingir seus inimigos. O poder adquire a forma de um desenho tridimensional de energia. Apenas criaturas Caóticas ou Neutras (mas não Leais) são afetadas pela magia.

Ela causa 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo 5d8) contra criaturas Caóticas (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo 10d6, contra extra-planares Caóticos), deixando-as pasmas durante 1 rodada. Um sucesso em um teste de resistência de Vontade reduz o dano à metade e anula o efeito *pasmar*.

A magia infinge apenas metade do dano contra criaturas que não são sejam Caóticas, nem Leais, e não as deixa pasmas. Elas podem reduzir o dano a metade novamente (para um quarto do resultado) com um sucesso no teste de resistência de Vontade.

Coluna de Chamas

Evocação [Fogo]

Nível: Clr 5, Drd 4, Sol 5, Guerra 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Cilindro (3 m de raio, 12 m de altura)

CAPÍTULO II: MAGIAS

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

A *coluna de chamas* cria uma coluna vertical de fogo sagrado. A magia causa 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 15d6). Metade será dano de fogo, mas o restante é o resultado de fogo do poder divino, logo não é possível ignorá-lo ou reduzi-lo com *proteção contra elementos* (fogo), *escudo de fogo* (*escudo de fogo*) ou magias similares.

Comandar Mortos-Vivos

Necromancia

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1 morto-vivo

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Esta magia concede algum controle sobre um morto-vivo. Assumindo que o alvo seja inteligente, ele percebe as palavras e ações do conjurador de modo mais favorável (trate sua atitude como se fosse "amistosa"). Ele não irá atacá-lo enquanto a magia permanecer ativa. O conjurador pode tentar dar ordens para o alvo, mas precisa obter sucesso em um teste resistido de Carisma para convencê-lo a realizar qualquer tarefa incomum (não são permitidas novas tentativas). Um morto-vivo inteligente comandado nunca obedece a ordens claramente suicidas ou obviamente perigosas, mas pode acreditar que a única chance de salvá-lo é fazendo algo muito perigoso (veja *enfeitiçar pessoa*).

Um morto-vivo sem inteligência (como um esqueleto ou zumbi) não pode realizar um teste de resistência contra esta magia. Quando se comanda uma criatura sem inteligência, só é possível se comunicar através de comandos básicos como "venha aqui", "vá para lá", "lute", "fique parado" e assim por diante. Os mortos-vivos sem valor de Inteligência não resistem a ordens suicidas ou obviamente perigosas.

Qualquer atitude do conjurador ou de seus aliados aparentes que ameace o morto-vivo comandado (independente de sua Inteligência) dissipa o efeito da magia.

Os comandos não são telepáticos. O morto-vivo deve ser capaz de escutá-los.

Componentes Materiais: Um pedaço de carne crua e uma lasca de osso.

Comandar Plantas

Transmutação

Nível: Drd 4, Planta 4, Rgr 3

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Até 2 DV/nível de criaturas tipo planta, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia concede algum controle sobre uma ou mais criaturas do tipo planta. As plantas afetadas serão capazes de compreender o conjurador e elas percebem suas palavras e ações de modo mais favorável (trate sua atitude como se fosse "amistosa"). Elas não irão atacá-lo enquanto a magia permanecer ativa. O conjurador pode tentar dar ordens ao alvo, mas precisa obter sucesso em um teste resistido de Carisma para convencê-lo a realizar qualquer tarefa incomum (não são permitidas novas tentativas). Uma planta comandada nunca obedece a ordens claramente suicidas ou obviamente perigosas,

mas pode acreditar que a única chance de salvá-la é fazendo algo muito perigoso (veja *enfeitiçar pessoa*).

É possível afetar um número de criaturas do tipo planta cujo total combinado de DV não excede o dobro do nível do conjurador.

Comando

Encantamento (Compulsão) [Dependente de Idioma, Ação Mental]

Nível: Clr 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pronuncia uma única palavra de comando para o alvo, e ele obedecerá da melhor e mais rápida forma possível. É possível escolher uma das seguintes opções:

"Aproxime-se": No seu próprio turno, o alvo se desloca na direção do personagem da forma mais rápida e direta possível durante 1 rodada. A criatura não pode executar nenhuma outra ação além de se mover nesse turno e provoca ataques de oportunidade normalmente durante o deslocamento.

"Largue": No seu próprio turno, o alvo larga qualquer coisa que estiver segurando. Ele não é capaz de apanhar qualquer um destes itens até seu próximo turno.

"Caia": No seu próprio turno, o alvo se joga no chão e permanece caído durante uma rodada. Ele poderá agir normalmente enquanto estiver caído, mas sofre todas as penalidades apropriadas.

"Fuja": No seu próprio turno, o alvo se desloca na direção contrária ao conjurador, da forma rápida possível, durante 1 rodada. Ele não pode executar nenhuma outra ação durante este turno e provoca ataques de oportunidade normalmente durante o deslocamento.

"Pare": O alvo permanece no lugar durante uma rodada. Ele não é capaz de realizar nenhuma ação, mas não estará indefeso.

Se a vítima for incapaz de cumprir seu comando durante o próprio turno, a magia fracassa automaticamente.

Comando Maior

Encantamento (Compulsão) [Dependente de Idioma, Ação Mental]

Nível: Clr 5

Alvos: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 rodada/nível

Similar a *comando*, mas é possível afetar uma criatura por nível e as atividades continuam depois da primeira rodada. No início de cada turno após o primeiro, as criaturas afetadas devem realizar outro teste de resistência para libertar-se do efeito. Todas as criaturas devem obedecer a um mesmo comando.

Compor

Transmutação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: Veja texto

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvos: Até 30 cm³ /nível; veja texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem pode converter um tipo qualquer de material em um produto manufaturado do mesmo material. Assim, é possível fazer uma ponte de madeira

de uma pilha de lenha, corda a partir de cânhamo, roupas usando linha ou lã, e assim por diante. As criaturas e itens mágicos não podem ser criados ou transmutados com a magia *compor*. A qualidade do item criado pela magia é compatível com a qualidade dos materiais utilizados. Se o material for algum mineral, o alvo terá no máximo 3 cm³ por nível em vez de 30 cm³ por nível.

O personagem precisa realizar o teste de Ofícios apropriado para *compor* artigos que exijam um alto nível de detalhamento (jóias, espadas, vidro, cristal, etc.).

O tempo de execução da magia é uma rodada completa para cada cubo de 30 cm³ (ou 3 cm³) de material a ser afetado.

Componente Material: Material original que custe o mesmo valor da matéria-prima necessária para fazer o item a ser criado.

Compreender Idiomas

Adivinhação

Nível: Brd 1, Clr 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocês

Duração: 10 minutos/nível

O conjurador pode entender as palavras pronunciadas por uma criatura ou ler uma mensagem escrita num idioma incompreensível. Em ambos os casos, é necessário tocar o objeto ou a criatura. Entretanto, a habilidade de ler não assegura a compreensão do material, simplesmente seu sentido literal. Note que a magia também não permite escrever ou comunicar-se usando uma linguagem desconhecida.

É possível ler uma página (250 palavras) por minuto. Os escritos mágicos não podem ser decifrados, mas torna-se evidente que são inscrições arcana ou divinas. Essa magia muitas vezes é útil para decifrar mapas de tesouro, mas pode ser enganada por certas magias de proteção (como *página secreta* ou *escrita ilusória*). Ela não decifra códigos ou revela mensagens escondidas em meio a textos normais.

Esta magia pode se tornar permanente através da magia permanência.

Componentes Materiais Arcanos: Uma pitada de fuligem e alguns grãos de sal.

Comunhão

Adivinhação

Nível: Clr 5

Componentes: V, G, M, FD, XP

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocês

Duração: 1 rodada/nível

O conjurador pode contar seu deus – ou seus agentes dele – e fazer indagações possíveis de serem respondidas com sim ou não (um clérigo sem divindade específica conta um deus filosoficamente aliado). É possível fazer uma pergunta por nível de conjurador. As respostas são dadas de acordo com o conhecimento do deus, "Indeterminado" é uma resposta aceitável, pois os seres poderosos dos Planos Exteriores não são necessariamente oniscientes. Quando uma resposta de uma palavra não for suficiente ou contrária aos interesses do deus, o Mestre pode substituí-la por uma pequena frase (até cinco palavras).

Na melhor das hipóteses, a magia fornecerá informação para ajudar o personagem a se decidir. Se o personagem não se concentrar na conversação, discutir as respostas com outros personagens ou ignorar a magia enquanto executa outras ações, ela será dissipada.

Componentes Materiais: Água benta (ou profana) e incenso.

Custo de XP: 100 XP

Comunhão Com a Natureza

Adivinhação

Nível: Animal 5, Drd 5, Rgr 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocé

Duração: Instantânea

O personagem se une com a natureza e obtém informações sobre a região ao seu redor. É possível descobrir até três fatos sobre os seguintes temas: o terreno, as plantas, os minerais, os cursos d'água, a população, os animais em geral, a presença de criaturas, a presença de criaturas antinaturais poderosas ou o estado geral daquele ambiente natural. Por exemplo, o conjurador poderia determinar a localização de qualquer morto-vivo poderoso, a localização de todas as grandes fontes de água pura e a localização de qualquer construção (registradas como pontos cegos).

Em locais abertos, a magia afeta uma área de 1,5 km por nível de conjurador. Em locais naturais subterrâneos – cavernas, tumbas, etc. – o alcance é limitado a 30 m por nível de conjurador. A magia não funciona em locais onde a natureza foi substituída por construções (como cidades ou subterrâneos).

Condição

Adivinhação

Nível: Clr 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Uma criatura viva tocada/3 níveis

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Quando o personagem deseja obter informações sobre seus companheiros afastados, a magia *condição* lhe permite monitorar mentalmente suas posições relativas e saúde geral. Ele é capaz de determinar a direção e a distância das criaturas e qualquer condição que as esteja afetando: ileso, ferido, incapacitado, chocado, inconsciente, morrendo, enjoado, em pânico, atordoado, envenenado, doente, confuso, etc. Depois da magia ser conjurada sobre os alvos, a distância entre eles e o conjurador não afeta a magia, enquanto todos estiverem no mesmo plano de existência. Se o alvo mudar, de plano ou morrer, a magia deixa de funcionar sobre ele.

Cone Glacial

Evocação [Frio]

Nível: Fet/Mag 5, Água 6

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Explosão em cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

O *cone glacial* produz uma área de frio extremo, originada na mão do conjurador, que se propaga para frente em um cone que absorve o calor e causa 1d6 pontos de dano de frio por nível de conjurador (máximo 15d6).

Componentes Materiais Arcanos: Um pequeno cristal ou cone de vidro.

Confundir Detecção

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura ou objeto com tamanho de um cubo de 30 cm

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Não

Usando essa magia, o personagem confunde as informações das magias de adivinhação que revelam auras (*detectar o mal*, *detectar magia*, *discernir mentiras*, etc.). Quando conjurar a magia, o personagem escolhe um alvo e outro objeto dentro do alcance. Enquanto a magia permanecer ativa, o alvo será detectado como o outro objeto. Nenhum dos alvos pode realizar testes de resistência contra esse efeito. As magias de detecção fornecem informações baseadas no segundo objeto, ignorando as características do alvo genuíno, a menos que o conjurador da detecção obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade. Por exemplo, o personagem seria capaz de redirecionar as magias de detecção conjuradas sobre para uma árvore existente na área afetada: ele seria identificado como não maligno, incapaz de mentir, mundano, de tendência Neutra e assim por diante. Essa magia não afeta outros tipos de magias de adivinhação (como *augúrio*, *detectar pensamentos*, *clarividência/clariaudiência*, etc.).

Confusão

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 3, Fet/Mag 4, Enganação 4

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Todas as criaturas numa explosão de 4,5 m de raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia faz com que as vítimas fiquem confusas e incapazes de escolher conscientemente suas ações. Enquanto a magia permanecer ativa, no início do turno de cada criatura afetada, jogue 1d% e consulte o resultado na tabela a seguir para determinar as ações do alvo naquela rodada.

1d% Comportamento

01-10	Ataca o conjurador com armas brancas ou de combate a distância (ou se aproxima do conjurador caso seja impossível atacar).
11-20	Age normal mente.
21-50	Não faz nada exceto balbuciar incoerentemente.
51-70	Foge do conjurador da melhor forma possível.
71-100	Ataca a criatura mais próxima (nem caso, um familiar é considerado o próprio personagem).

Um personagem *confuso* que não puder executar a ação indicada não fará, mas balbuciará incoerentemente. Os oponentes não obtêm qualquer vantagem para atacar um personagem *confuso*. Qualquer criatura confusa que sofrer um ataque, contra-atacará automaticamente na próxima oportunidade, desde que ainda esteja sob os efeitos da magia quando isso acontecer. Um personagem confuso não é capaz de desferir ataques de oportunidade contra qualquer criatura que ele não esteja atacando diretamente (seja sua vítima mais recente ou uma criatura que acabou de atacá-lo).

Componentes Materiais Arcanos: Três cascas de nozes.

Confusão Menor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 1

Componentes: V, G, FD

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 criatura viva

Duração: 1 rodada

Esta magia faz com que uma única criatura fique confusa durante 1 rodada. Veja a magia *confusão* para determinar o efeito exato dessa condição.

Conjuração de Sombra

Ilusão (Sombra)

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvos: Veja texto

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir); varia; veja texto

Resistência à Magia: Sim; veja texto

O personagem usa o material do Plano das Sombra para criar ilusões semi-reais de uma ou mais criaturas, objetos ou energias. A *conjuração de sombras* pode imitar qualquer magia de conjuração (invocação) ou conjuração (criação) de feiticeiro ou mago de 3º nível ou inferior. As conjurações terão 1/5 (20%) da força dos objetos ou criaturas reais, mas as criaturas que acreditarem em sua existência serão afetadas com sua força total.

Qualquer criatura que interagir com o objeto, energia ou criatura conjurada deve realizar um teste de resistência de Vontade para reconhecer sua natureza ilusória.

As magias que causam dano, como a *flecha ácida de Melf*, causam o efeito normal, a menos que o alvo obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade. Cada criatura que desacredite a magia sofrerá apenas 20% do dano do ataque. Se o ataque gerar algum outro efeito além do dano, esse efeito também possui 20% de chance de acontecer. Independente do resultado do teste de resistência para desacreditar, uma criatura afetada deve realizar o teste de resistência normal da magia imitada, mas a CD será a mesma da *conjuração de sombras* (5º nível), em vez do nível normal da magia copiada. Além disso, o efeito criado pela conjuração de sombras permite a utilização da Resistência à Magia, mesmo que a magia original não permita.

Os objetos ou substâncias de sombra, como uma *névoa obscuracente*, geram efeitos normais, exceto contra os alvos que desacreditaram a magia. Contra os descrentes, elas têm 20% de chance de obter sucesso. As criaturas de sombras possuem 1/5 dos pontos de vida normais da criatura de seu tipo (mesmo que não sejam reconhecidas como sombra). Elas causam dano normal e possuem todas as habilidades e fraquezas da criatura original. Porém, as criaturas que perceberam que elas são ilusões sofrerão 1/5 (20%) do dano da criatura e todas as habilidades especiais que não causam dano letal terão somente 20% de chance de funcionar (determine separadamente cada habilidade e cada personagem afetado). Além disso, os bônus na CA da criatura também equivalem a 1/5 do normal (então um bônus total de +7 na CA, resultando em CA 17, se tornaria +1 resultando em CA 11).

As criaturas que obtenham sucesso em seus testes de resistência enxergam a *conjuração de sombras* como imagens translúcidas, sobrepostas a sombras disformes.

Os objetos obtêm sucesso automático em seus testes de resistência de Vontade contra essa magia.

Conjuração de Sombra Maior

Ilusão (Sombra)

Nível: Fet/Mag 7

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Essa magia funciona como *conjuração de sombras*, mas é capaz de imitar qualquer magia de conjuração (invocação) ou conjuração (criação) de feiticeiro ou mago de 6º nível ou inferior. As conjurações ilusórias causam 3/5 (60%) de dano em descrentes e efeitos que não causam dano têm 60% de chance de funcionar contra esses alvos.

Consagrado

Evocação [Bem]

Nível: Clr 2

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emanação de 6 m de raio

Duração: 2 horas/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia abençoa uma área com energia positiva. Todos os testes de Carisma realizados para expulsar mortos-vivos dentro da área recebem +3 de bônus sagrado. Os mortos-vivos que invadirem a área sofrem um pequeno rompimento, que acarreta -1 de penalidade em todas as jogadas de ataque, dano e testes de resistência. É impossível criar ou invocar mortos-vivos dentro de uma área consagrada.

Se a área consagrada contiver um altar, templo ou algo dedicado ao seu deus, pantheon ou tendência, os modificadores acima são duplicados (+6 de bônus sagrado para Expulsão, -2 nas jogadas dos mortos-vivos).

Um personagem não pode consagrado uma área com um símbolo dedicado a um deus diferente do seu patrono.

Se a área consagrada contiver um altar, templo ou algo dedicado a outro deus, pantheon ou tendência, a magia consagrado amaldiçoa esta área, neutralizando sua conexão com a divindade ou poder pertinente. Esta função secundária, quando é utilizada, não garante os bônus e penalidades relacionados aos mortos-vivos conforme indicado acima.

Consagrado serve de contramágica e dissipa profanar.

Componentes Materiais: Um frasco de água benta e 2,5 kg (com valor de 25 PO) de pó de prata, que devem ser aspergidos na área.

Consertar

Transmutação

Nível: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 metros

Alvos: Um objeto de até 500 g

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

Consertar repara pequenas rachaduras ou rasgos em objetos (mas não distorções, como as causadas pela magia *torcer madeira*). A magia funde objetos metálicos quebrados como anéis, um elo de corrente, um medalhão ou o fio de uma adaga, considerando que estejam parcialmente quebrados. Os objetos de madeira e cerâmica com diversas rachaduras podem ser colados como se fossem novos. Um buraco em uma bolsa ou em um cantil de couro é completamente consertado. A magia é capaz de reparar um item mágico, mas as habilidades mágicas do item não serão restauradas. Para restaurar as habilidades de um item mágico danificado, consulte os talentos de criação de itens no Capítulo 5: Talentos. A magia não consegue consertar bastões, cajados e varinhas mágicas, nem afeta criaturas (inclusive constructos).



Um pégaso criado pela conjuração de sombras

Conspurcar

Evocação [Mal]

Nível: Clr 5, Drd 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 24 horas

Alcance: Toque

Alvos: Emanação de 12 metros de raio do ponto tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Veja texto

Conspurcar transforma uma área, construção ou estrutura em um lugar profano. Ela gera três efeitos principais.

Primeiro, o local ou estrutura é protegida com um efeito de *círculo mágico contra o bem*.

Segundo, todos os testes realizados para expulsar mortos-vivos sofrem -4 de penalidade profana, e os testes de fascinar mortos-vivos recebem +4 de bônus profano. A Resistência à Magia não se aplica a esse efeito (essa regra não se aplica à versão druídica da magia).

Finalmente, é possível imbuir um único efeito mágico no local *conspurcado*. Essa magia permanece ativa durante 1 ano e afeta toda a área selecionada, independente de sua duração, área e efeito normais. O personagem é capaz de escolher se a magia será ativada para todas as criaturas, todas as criaturas da sua fé ou tendência ou todas de outra fé ou tendência. Por exemplo, pode-se criar um efeito de benção para todas as criaturas de sua tendência ou fé, ou um efeito de *maldição menor* sobre as criaturas de tendência ou fé opostas ou inimigas. Ao término do ano, o efeito escolhido termina, mas pode ser renovado ou substituído simplesmente conjurando *conspurcar* novamente.

Os efeitos mágicos que podem ser aplicados são: *ajuda, âncora dimensional, benção, causar medo, detectar magia, detectar o bem, discernir mentiras, dissipar magia, escuridão profunda, escuridão, idiomas, movimentação livre, luz do dia, maldição menor, proteção contra a morte, proteção contra elementos, purgar invisibilidade, remover medo, resistência a energia, silêncio, suporar elementos e zona da verdade*. Os testes de resistência e a Resistência à Magia se aplicam normalmente contra esses efeitos. Veja a descrição de cada magia para obter detalhes.

Uma área pode sustentar uma única magia *conspurcar* (e o efeito mágico associado) simultaneamente.

Conspurcar pode ser usado como contramágica, mas não dissipa, *santificar*.

Componentes Materiais: Ervas, óleos e incenso com valor mínimo de 1.000 PO mais 1.000 PO por nível da magia a ser aplicada sobre a área.

Construir

Transmutação

Nível: Drd 1, Planta 1, Rgr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: Plantas numa dispersão de 12 m de raio

Duração: 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos parcial (veja texto)

Resistência à Magia: Não

Grama, trepadeiras, capim, arbustos e até pequenas árvores irão se enroscar nas criaturas na área de efeito, enredando-as. Elas podem se libertar e percorrer metade de seu deslocamento se usarem uma ação de rodada completa para realizar um teste de Força ou Arte da Fuga (CD 20). Uma criatura que obtenha sucesso num teste de resistência de Reflexos não ficará enredada, mas con-

seguirá percorrer somente metade de seu deslocamento na área afetada. A cada rodada, no turno do conjurador, as plantas tentam enredar novamente todas as criaturas que escaparam.

Observação: O Mestre pode alterar os efeitos da magia de acordo com a natureza das plantas que estão enredando os personagens.

Contato Extra-Planar

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Concentração

O personagem envia sua mente para outro plano de existência (um Plano Elemental ou qualquer outro plano remoto), com o objetivo de obter informação e conselho dos poderes encontrados lá (veja a tabela para as possíveis consequências e resultados dessa tentativa). Os poderes respondem em uma linguagem inteligível, mas como não apreciam esse tipo de contato, concederão apenas respostas curtas e breves. O Mestre responde a todas as questões com “sim”, “não”, “talvez”, “nunca”, “irrelevante” ou qualquer outra resposta de apenas uma palavra. O personagem deve se concentrar para sustentar a magia (uma ação padrão) e fazer uma pergunta por rodada. A pergunta é respondida pelo poder na mesma rodada. A cada dois níveis de conjurador, é possível fazer uma pergunta adicional.

As tentativas de contato com mentes muito distantes do seu plano aumentam as chances de ocorrer uma redução de Inteligência e Carisma, mas a possibilidade de entidade conhecer a resposta desejada (e contar a verdade) também aumenta. Uma vez atingidos os Planos Exteriores, o nível de poder da entidade contatada determina os efeitos da magia. Os efeitos aleatórios obtidos na tabela estão sujeitos a alterações do Mestre, devido à personalidade de deuses extra-planares.

Em raras ocasiões, esta adivinhação pode ser bloqueada por certas divindades ou forças.

Contingência

Evocação

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, Mf F

Tempo de Execução: Ao menos 10 minutos

(veja texto)

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 dia/nível (D) ou até ser descarregada

Contato Extra-Planar

Plano Contatado	Resposta Efetiva de Int/Car	Resposta Verdadeira	Resposta Não Sabe	Resposta Mente	Resposta Aleatória
Plano Elemental (Apropriado)	CD 7/1 semana (CD 7/1 semana)	01-34 (01-68)	35-62 (69-75)	63-83 (76-98)	84-100 (99-100)
Plano de Energia Positiva/Negativa	CD 8/1 semana	01-39	40-65	66-86	87-100
Plano Astral	CD 9/1 semana	01-44	45-67	68-88	89-100
Plano Externo, semideus	CD 10/2 semanas	01-49	50-70	71-91	92-100
Plano Externo, deus menor	CD 12/3 semanas	01-60	61-75	76-95	96-100
Plano Externo, deus intermediário	CD 14/4 semanas	01-73	74-81	82-98	99-100
Plano Externo, deus maior	CD 16/5 semanas	01-88	89-90	91-99	100

Evitar Redução Efetiva de Int/Car: O personagem precisa obter sucesso em um teste de Inteligência contra a CD indicada para evitar sofrer uma redução efetiva de Inteligência e Carisma. Se o teste fracassar, seus valores de Inteligência e Carisma são reduzidos para 8 durante o tempo indicado e o personagem será incapaz de conjurar magias arcana. Se perder Inteligência e Carisma, o efeito acontece depois que a primeira pergunta for realizada e nenhuma resposta for obtida (os números entre parênteses se referem a perguntas relativas ao Plano Elemental apropriado).

Resultado de um Contato Bem-sucedido: O Mestre joga 1d% e verifica o resultado na tabela:

Resposta Verdadeira: O personagem recebe uma resposta correta de uma palavra. Questões impossíveis de responder desse modo pela entidade são respondidas aleatoriamente.

Não Sabe: A entidade lhe diz que não sabe.

Mente: A entidade mente intencionalmente.

Resposta Aleatória: A entidade tenta mentir, mas não sabe a resposta, então inventa uma.

Controlar Água

Transmutação [Água]

Nível: Clr 4, Drd 4, Fet/Mag 6, Água 4

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Água em um volume de 3 m/nível x 3 m/nível x 60 cm/nível (M)

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)

Resistência à Magia: Não

Dependendo da versão escolhida, a magia *controlar água* aumenta ou reduz o nível da água.

Reducir: Diminui a água (ou líquido similar) até a profundidade mínima de 2,5 cm. A profundidade pode ser reduzida em até 60 cm por nível de conjurador. A água diminui sua profundidade num quadrado de até 3 m por nível de conjurador. Em massas de águas muito extensas e profundas, como nos oceanos, a magia cria um redemoinho que suga barcos e similares, representando um risco de naufrágio e impedindo-os de deixar a área se movimentando normalmente enquanto a magia permanecer ativa. Caso seja conjurada sobre um elemento da água ou outra criatura composta de água, a magia funciona como *lentidão* (Vontade anula). Ela não afeta outras criaturas.

Aumentar: Aumenta o nível da água (ou líquido similar) de modo similar à redução. Os barcos erguidos deste modo escorregam pelos lados da coluna de água. Se a área afetada incluir as margens de um rio, praias ou outra área de terra seca, a água será atirada sobre ela.

Em qualquer uma das versões, o personagem é capaz de reduzir uma das dimensões horizontais pela metade para duplicar a outra dimensão horizontal.

Componente Material Arcano: Um pouco de água (para aumentar) ou de pó (para reduzir).

Controlar o Clima

Transmutação

Nível: Ar 7, Clr 7, Drd 7, Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos (veja texto)

Alcance: 3 km

Área: Círculo de 3 km de raio centrado no conjurador (veja texto)

Duração: 4d12 horas (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem modifica as condições climáticas da área em que se encontra. A magia exige 10 minutos para ser conjurada e mais 10 minutos para manifestar seus efeitos. As condições do tempo atual são definidas pelo Mestre. O conjurador deve invocar um clima apropriado ao clima e à estação locais. É impossível nevar no verão, por exemplo.

Estação

Estação	Clima Possível
Primavera	Tornado, tempestade de raios, chuva de granizo ou calor
Verão	Chuva torrencial, onda de calor ou granizo
Outono	Tempo quente ou frio, névoa ou chuva
Inverno	Frio forte, neve ou degelo
Fim de Inverno	Ventos como furacão ou início de primavera (área costeira)

O personagem controla a tendência geral do clima, como a direção e a intensidade do vento. Não é possível controlar aplicações específicas do clima – por exemplo, o ponto de impacto dos raios ou a trajetória exata de um tornado.

Quando selecionar uma determinada condição climática, ela se manifestará 10 minutos depois (gra-

CAPÍTULO 11: MAGIAS

dualmente). O clima mantém a condição selecionada até o fim da duração da magia ou até o conjurador usar uma ação padrão para escolher outro tipo de clima (que se manifesta completamente 10 minutos depois). As condições contraditórias não são possíveis num mesmo momento – por exemplo, névoa e ventos fortes.

Controlar o clima pode acabar com fenômenos atmosféricos (naturais ou não), assim como criá-los.

Os druidas que conjuram esta magia dobram a duração e afetam um círculo de 4,5 km de raio.

Controlar Mortos-Vivos

Necromancia

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m +13 m/2 níveis)

Alvos: Até 2 DV/nível de mortos-vivos, a menos de 9 m entre si

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia permite que o personagem controle as ações de um ou mais mortos-vivos durante um curto período de tempo. Ele comanda as criaturas usando a voz, e elas o compreendem independente do idioma. Mesmo quando a comunicação verbal for impossível (dentro da área de uma magia *silêncio*, por exemplo), os mortos-vivos controlados não atacam o conjurador. Quando a duração da magia terminar, o alvo reassume seu comportamento normal. Os mortos-vivos inteligentes se lembrarão que foram controlados.

Componentes Materiais: Um pequeno pedaço de osso e carne crua.

Controlar Plantas

Transmutação

Nível: Drd 8, Planta 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Até 2 DV/nível de criaturas tipo planta, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Não

Esta magia permite que o personagem controle as ações de uma ou mais criaturas do tipo planta durante um curto período de tempo. Ele comanda as criaturas usando a voz e elas o compreendem, independente do idioma. Mesmo quando a comunicação verbal for impossível (dentro da área de uma magia *silêncio*, por exemplo), as plantas controladas não atacam o conjurador. Quando a duração da magia terminar, o alvo reassume seu comportamento normal.

Os comandos suicidas ou auto-destrutivos serão simplesmente ignorados.

Controlar os Ventos

Transmutação [Ar]

Nível: Ar 5, Drd 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 12 m/nível

Área: Cilindro de 12 m/nível de raio, 12 m de altura

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Não

Essa magia é capaz de alterar a força do vento. É possível alterar a direção horizontal dos ventos, sua ascendência ou descendência, e aumentar ou reduzir sua intensidade. A nova direção e força dos ventos persistem até que a magia termine ou o personagem altere sua

escolha (exige concentração). Ele é capaz de criar um olho com ventos tranqüilos, de até 24 m de diâmetro, no centro da área, ou limitar o efeito a uma área menor que a máxima (por exemplo, um tornado de 6 m de diâmetro localizado a 30 m de distância).

Direção do Vento: O conjurador deve escolher um desses quatro padrões básicos:

- Ventos descendentes, do centro para fora, com intensidade idêntica em todas as direções.

- Ventos ascendentes, de fora para o centro, com intensidade idêntica em todas as direções, subindo pouco antes de chegar ao centro (criando um “olho”).

- Uma rotação em sentido horário ou anti-horário em torno do centro

- Uma lufada com direção definida, cobrindo toda a área.

Intensidade do Vento: Para cada três níveis de conjurador, é possível aumentar ou diminuir a intensidade dos ventos em um nível (os efeitos da intensidade do vento são descritos no *Livro do Mestre*). A cada rodada, qualquer criatura na ventania precisa realizar um teste de resistência de Fortitude durante seu respectivo turno ou sofrerá os efeitos indicados.

- Ventos fortes (30+ km/h): tornam a navegação difícil.

- Ventos severos (45+ km/h): causa pequenos danos em barcos e construções.

- Ventania (75+ km/h): derruba a maior parte das criaturas voadoras, arranca pequenas árvores, derruba pequenas estruturas de madeira, arranca telhados e ameaça barcos.

- Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

- Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

• Tornado (220+ km/h): destrói todas as construções não fortificadas e muitas vezes arranca árvores grandes.

• Furacão (110+ km/h): destrói construções de madeira, arranca algumas árvores grandes e afunda a maioria das embarcações.

O ataque desarmado do personagem causa dano equivalente a uma clava para seu tamanho (1d4 para personagens Pequenos ou 1d6 para personagens Médios) e ele é considerado armado quando desfera ataques desarmados.

O peso dele é multiplicado por 10, fazendo-o afundar como uma pedra na água. No entanto, ele poderia sobreviver a uma pressão esmagadora e a falta de ar no fundo do oceano – pelo menos até a duração da magia acabar.

Componentes Materiais Arcanos: Um pequeno pedaço de ferro, pane de um golem de ferro, de uma armadura de herói ou de uma máquina de guerra.

Corrente de Relâmpagos

Evocação [Eletricidade]

Nível: Ar 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: Um alvo primário, mais um alvo secundário por nível (todos a menos de 9 m do alvo primário)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria uma descarga elétrica que se inicia como um raio na ponta dos dedos do personagem. Diferente de *relâmpago*, a corrente de *relâmpagos* atinge um objeto ou criatura inicialmente, então se dirige para outros alvos.

O relâmpago causa 1d6 pontos de dano de eletricidade por nível de conjurador (máximo 20d6) ao alvo primário. Depois, o relâmpago se divide para uma quantidade de alvos secundários equivalente ao nível do conjurador (máximo 20). Cada relâmpago secundário atinge um alvo e causa a metade do dano do alvo primário (arredondado para baixo). Por exemplo, um feiticeiro de 19º nível cria um relâmpago primário (19d6 pontos de dano) e até 19 relâmpagos secundários (cada um causa metade do dano do relâmpago primário). Todos os alvos podem realizar testes de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. O conjurador escolhe os alvos secundários, desde que todos estejam a menos de 9 m do alvo primário; ninguém pode ser atingido mais de uma vez. É possível uma quantidade inferior ao máximo de alvos secundários (por exemplo, para evitar atingir os aliados na área).

Foco: Um chumaço de pélo, um pedaço de âmbar, vidro ou um bastão de cristal e um alfinete de prata para cada um de seus níveis de conjurador.

Crescer Espinhos

Transmutação

Nível: Drd 3, Rgr 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Um quadrado de 6 metros/nível

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos parcial

Resistência à Magia: Sim

Qualquer vegetação rasteira na área se torna rígida e pontiaguda, sem mudar sua aparência. Em áreas de terra mais limpa, as raízes agem dessa forma. Geralmente, *crescer espinhos* pode ser conjurada em qualquer campo aberto, exceto na água, gelo, neve profunda, deserto arenoso ou deserto rochoso. Qualquer criatura a pé na área da magia sofre 1d4 pontos de dano perfurante para cada 1,5 m que se deslocar no interior ou através da área afetada.

Qualquer criatura que sofra dano por essa magia deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou sofrerá ferimentos nas pernas e pés que reduzirão

seu deslocamento pela metade. Essa penalidade no deslocamento permanece durante 24 horas ou até a criatura receber uma magia curar (que também recupera os pontos de vida perdidos). Outro personagem é capaz de remover a penalidade se gastar 10 minutos cuidando dos ferimentos e obtiver sucesso em um teste de Cura contra a CD da magia.

Crescer espinhos não pode ser desarmada com a perícia Operar Mecanismo.

Observação: As armadilhas mágicas como *crescer espinhos* são difíceis de detectar e desarmar. Um ladrão (e somente um ladrão) pode utilizar a perícia Procurar para localizá-las. A CD será 25 + nível da magia ou CD 28 para *crescer espinhos* (ou CD 27 para crescer espinhos conjurada por um ranger).

Criar Água

Conjuração (Criação) [Água]

Nível: Clr 0, Drd 0, Pal 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Até 8 litros de água/nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria água pura e potável como a água de chuva. A água pode ser criada em uma área tão pequena quanto o necessário para o líquido ou em uma área três vezes maior (criando goteiras e enchendo vários recipientes pequenos).

Observação: As magias de conjuração não podem criar substâncias ou objetos dentro de uma criatura. Um m³ de água pesa cerca de 1 tonelada.

Criar Alimentos

Conjuração (Criação)

Nível: Clr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Comida e água para três humanos ou um cavalo/nível durante 24 horas

Duração: 24 horas (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A comida criada por esta magia é uma refeição simples à sua escolha – altamente nutritiva, mas insípida. A comida apodrece e deixa de ser comestível em 24 horas, mas pode ser mantida em bom estado durante mais 24 horas caso *purificar alimentos* seja conjurada sobre ela. A água criada por esta magia é como a água de chuva fresca. A água não se estraga.

Criar Chamas

Evocação [Fogo]

Nível: Drd 1, Fogo 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 metro

Efeito: Chama na palma da mão

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma chama tão brilhante como uma tocha aparece na mão do conjurador. Ela não afeta o conjurador e nem seu equipamento.

Além de fornecer iluminação, as chamas podem ser arremessadas ou usadas para tocar um inimigo. O conjurador pode realizar um ataque de toque, causando 1d4+1 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo +5). Além disso, ele pode arremessar a chama a até 36 m como uma arma de arremesso. Para fazê-lo, o personagem realiza um ataque de toque à distância

(sem penalidade de distância) e causa o mesmo dano do ataque corpo a corpo. Assim que ele arremessa a chama, surgirá outra na sua mão. Cada ataque desferido reduz a duração da magia em 1 minuto. Se os ataques reduzirem a duração da magia para 0 minuto ou menos, a magia termina depois do ataque.

Essa magia não funciona sob a água.

Criar Itens Efêmeros

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: 0 metro

Efeito: Objeto mundano de matéria vegetal mona de até 30 cm³ /nível

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria objetos mundanos de matéria vegetal morta – roupas de linho, cordas de cânhamo, escadas de madeira, etc. O volume do item criado não pode exceder 30 cm³ por nível de conjurador. O personagem deve obter sucesso no teste da perícia apropriada para fabricar um item complexo, como um teste de Ofícios (arquearia) para criar uma seta de flecha corre ta mente.

A tentativa de usar qualquer objeto criado como componente material fracassa automaticamente.

Componente Material: Um pequeno pedaço do tipo de material do item a ser criado pouco de cânhamo torcido para criar uma corda e assim por diante.

Criar Itens Temporários

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 5

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Duração: Veja texto

Essa magia funciona como criar *itens efêmeros*, mas o personagem é capaz de criar objetos de natureza mineral: pedra, cristal, metal, etc. A duração do item varia conforme sua dureza e raridade, de acordo com a tabela abaixo:

Dureza e Raridade	Duração
Matéria Vegetal	2 horas/nível
Pedra, cristal e metais básicos	1 hora/nível
Metais preciosos	20 minutos/nível
Pedras preciosas	10 minutos/nível
Metais raros ¹	1 minuto/nível

¹ Inclui adamante, prata alquímica e mitral. O conjurador pode usar criar itens temporários para criar objetos de ferro frio. Veja o Livro do Mestre para obter detalhes.

Criar Mortos-Vivos

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 6, Morte 6, Mal 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 corpo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Muito mais poderosa que *criar mortos-vivos menor*, essa magia maligna permite que o conjurador crie mortos-vivos mais fortes: lívidos, carniçais, múmias e mohrgs (veja o Livro dos Monstros para obter mais informações sobre essas criaturas). O tipo de morto-vivo criado depende do nível, de acordo com a tabela abaixo:

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Nível do Conjurador	Morto-Vivo Criado
11 ou menos	Carnical
12-14	Lívido
15-17	Múmia
18 ou mais	Mohrg

É possível criar mortos-vivos menos poderosos, se o conjurador desejar. Por exemplo, no 16º nível, um clérigo maligno poderia criar um carnical ou um lívido em vez de uma múmia. Essa variação pode ser muito adequada, pois o morto-vivo não fica automaticamente sob o controle do conjurador. Ele poderá comandar o morto-vivo enquanto ele se forma, usando um teste de fascinar mortos-vivos (veja Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos).

Esta magia deve ser conjurada durante a noite.

Componentes Materiais: Um pote de barro com terra de túmulo e outro com água de pântano. A magia precisa ser conjurada sobre um corpo. É preciso colocar um ônix negro (no mínimo 50 PO por DV do morto-vivo) no olho ou na boca de cada corpo. A magia transforma estas gemas em pedras sem valor.

Criar Mortos-Vivos Maior

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 8, Morte 8, Fet/Mag 8

Similar a *criar mortos-vivos*, mas permite criar mortos-vivos mais poderosos e inteligentes: sombras, aparições, espíritos e devoradores (veja o *Livro dos Monstros* para obter mais informações sobre essas criaturas). O tipo de morto-vivo criado depende do nível, de acordo com a tabela abaixo:

Nível do Conjurador	Morto-Vivo Criado
15 ou menos	Sombra
16-17	Aparição
18-19	Espírito
20	Devorador

Criar Mortos-Vivos Menor

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 3, Morte 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: 1 ou mais corpos tocados

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia transforma corpos ou ossos de criaturas mortas em esqueletos ou zumbis, mortos-vivos que obedecem aos comandos pronunciados pelo conjurador. Os esqueletos e zumbis podem seguir o personagem ou ficar em um local e atacar qualquer criatura (ou um tipo específico de criatura) que invadir a área. Os mortos-vivos continuam animados até serem destruídos (um zumbi ou esqueleto destruído não pode ser reanimado).

Independentemente do tipo de morto-vivo criado com esta magia, não é possível obter mortos-vivos cujo total de Dados de Vida supere o dobro do nível do conjurador com uma única utilização de *criar mortos-vivos menor* (a magia profanar dobra esse limite).

Os mortos-vivos criados ficam sob o controle do personagem indefinidamente. Não importa quantas vezes esta magia seja conjurada, ele só conseguirá controlar até 4 DV de mortos-vivos por nível de conjurador. Quando exceder este valor, as criaturas mais recentes ficam sob seu controle e qualquer morto-vivo proveniente de magias anteriores ficam descontrolados (é possível escolher quais criaturas serão liberadas). Para os clérigos, os mortos-vivos controlados através da

habilidade fascinar mortos-vivos são desconsiderados nesse limite.

Esqueletos: Um esqueleto só pode ser criado a partir de um corpo ou esqueleto quase intacto. O corpo precisa ter ossada (logo, não é possível usar um esqueleto de verme púrpura, por exemplo). Se o esqueleto ainda tiver parte do corpo, a carne cairá dos ossos. As estatísticas de um esqueleto dependem de seu tamanho; as habilidades que a criatura tinha em vida são desconsideradas. Consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais detalhes.

Zumbis: Um zumbi só pode ser criado a partir de um corpo quase intacto. A criatura precisa ter uma anatomia exata (logo, não é possível criar um zumbi de um cubo gelatinoso, por exemplo). As estatísticas de um zumbi dependem de seu tamanho e não das habilidades que a criatura tinha em vida. Veja o *Livro dos Monstros* para obter mais detalhes.

Componente Material: Um ônix negro (valor de 25 PO/Dado de Vida do morto-vivo), inserido na boca ou olho de cada corpo. A magia transforma estas gemas em pedras sem valor.

Criar Passagens

Transmutação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Efeito: Abertura de 1,5 m por 2,4 m, 3 m de profundidade mais 1,5 m de profundidade a cada três níveis adicionais

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria uma passagem através de muralhas de madeira, tijolos ou pedras, mas não através de metal ou outros materiais mais resistentes. A passagem tem 3 metros de profundidade e mais 1,5 metros

adicional a cada três níveis de conjurador acima do 9º (4,5 m no 12º, 6 no 15º e um máximo de 7,5 m de profundidade no 18º nível). Se a espessura da muralha for superior à profundidade da passagem criada, então uma única *criar passagem* simplesmente abrirá um vão ou um túnel. Diversas conjurações de *criar passagens* podem formar uma passagem ininterrupta para superar muralhas muito espessas. Quando a duração de *criar passagens* terminar, as criaturas dentro da passagem são expelidas para a saída mais próxima. Se alguém ou o conjurador dissipar *criar passagens*, as criaturas dentro da passagem são expelidas para a saída mais distante, se houver duas, ou pela única saída se houver somente uma.

Componente Material: Um pouco de semente de gergelim.

Cubo de Energia

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, S, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Cubo com barras (cubo de 6 metros) ou cela sem janelas (cubo de 3 metros)

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia poderosa cria uma prisão cúbica imóvel e invisível com barras ou paredes sólidas (à escolha do conjurador).

As criaturas na área de efeito são aprisionadas, exceto se forem muito grandes para serem comportadas pelo cubo; nesse caso, a magia fracassa automaticamente. O *teletransporte* e outras formas de viagem astral são um método de fuga, mas as paredes ou barras também se estendem ao Plano Etéreo, bloqueando viagens etéreas.



Semelhante à magia muralha de energia, o *cubo de energia* resiste a *dissipar magia*, mas é vulnerável a *desintegrar* e pode ser destruído por uma *esfera da aniquilação* ou um *bastão da anulação*.

Cubo com Barras: Essa versão da magia cria um cubo de 6 metros feito de faixas de energia (similar a magia *muralha de energia*) como barras. As faixas de energia têm 1 cm de largura e existem passagens de 1 cm entre elas. Qualquer criatura capaz de passar através de um espaço pequeno como esse conseguirá escapar; as demais ficarão presas. O personagem não consegue atacar uma criatura dentro de um cubo com barras, exceto com uma arma capaz de atravessar o espaço entre as faixas. Mesmo contra essas armas (como flechas ou ataques à distância similar), a criatura dentro do cubo com barras receberá os benefícios da cobertura. Todas as magias e os sopros de dragão atravessam os espaços entre as barras.

Cela sem Janelas: Essa versão da magia cria um cubo de 3 metros, sem entradas ou saídas. Paredes sólidas de energia se formam em todos os seis lados.

Componente Material: Pó de rubi no valor de 1.500 PO, que deve ser lançado no ar e desaparece quando a magia é conjurada.

Cúpula de Proteção Contra Vegetais

Abjuração

Nível: Drd 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Emanação de 3 m de raio centrada no conjurador

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

A *cúpula de proteção contra vegetais* cria uma barreira invisível e móvel que mantém todas as criaturas dentro da cúpula protegidas contra ataques de criaturas planta e plantas animadas. Assim como diversas magias de abjuração, forçar uma barreira contra criaturas isoladas dissipará a magia (veja Abjuração).

Cúpula de Proteção Contra a Vida

Abjuração

Nível: Animal 6, Clr 6, Drd 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: 3 m

Área: Emanação de 3 m de raio centrada no conjurador

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria um campo de energia móvel e circular que impede a entrada da maior parte dos seres vivos. O efeito inclui animais, aberrações, bestas mágicas, dragões, fadas, gigantes, humanóides, humanóides monstruosos, limos, plantas e insetos, mas não constructos, dementais, seres planares ou mortos-vivos (veja o *Livro dos Monstros* para obter maiores informações sobre os tipos de criatura).

Esta magia só pode ser usada defensivamente; forçar uma barreira de abjuração contra criaturas isoladas dissipará a magia (veja Abjuração).

Cura Completa

Conjuração [Cura]

Nível: Clr 6, Drd 7, Cura 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva) (veja texto)

Impondo sua mão sobre uma criatura viva, o personagem canaliza energia positiva que recupera 1d8 pontos de vida +1 por nível de conjurador (máximo +5).

Como os mortos-vivos utilizam energia negativa, esta magia lhes causa dano em vez de curar seus ferimentos. A Resistência à Magia dos mortos-vivos (se houver) se aplica normalmente contra esta magia e eles podem realizar um teste de resistência de Vontade para reduzir o dano à metade.

Curar Ferimentos Leves em Massa

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 5, Clr 5, Drd 6, Cura 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto

Alvos: 1 criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade metade (inofensiva) ou Vontade metade (veja texto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva) ou Sim (veja texto)

O personagem canaliza a energia positiva para recuperar 1d8 pontos de vida +1 por nível de conjurador (máximo +25) em cada uma das criaturas escolhidas.

Assim como outras magias de cura, *curar ferimentos leves em massa* causa dano em mortos-vivos em vez de curar seus ferimentos. Cada morto-vivo afetado pode realizar um teste de resistência de Vontade para reduzir o dano à metade.

Curar Ferimentos Mínimos

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 0, Drd 0

Como *curar ferimentos leves*, mas *curar ferimentos mínimos* só recupera 1 ponto de vida.

Curar Ferimentos Moderados

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 2, Clr 2, Drd 3, Cura 2, Pal 3, Rgr 3

Como *curar ferimentos leves*, mas *curar ferimentos moderados* recupera 2d8 pontos de vida +1 por nível do conjurador (máximo +10).

Curar Ferimentos Moderados em Massa

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 6, Clr 6, Drd 7

Como *curar ferimentos leves em massa*, mas *curar ferimentos moderados em massa* recupera 2d8 pontos de vida +1 por nível do conjurador (máximo +30).

Curar Montaria

Conjuração (Cura)

Nível: Pal 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Montaria tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia funciona como *cura completa*, porém afeta apenas a montaria especial do paladino (geralmente um cavalo de guerra).

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Dança Irresistível de Otto

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]

Nível: Brd 6, Fet/Mag 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura viva tocada

Duração: 1d4+1 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O alvo sente uma vontade irresistível de dançar e começa a fazê-lo, inclusive arrastando os pés e sapatando. O efeito da magia torna impossível ao alvo realizar qualquer ação além de saltar e girar. Esse efeito impõe -4 de penalidade na CA, -10 de penalidade nos teste de resistência de Reflexos e anula qualquer bônus na CA concedidas por escudos que o alvo utilizar. A dança provoca ataques de oportunidade a cada turno do alvo.

Dedo da Morte

Necromancia [Morte]

Nível: Drd 8, Fet/Mag 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura viva

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode matar uma única criatura viva dentro do alcance da magia. O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude para sobreviver ao ataque. Se obtiver sucesso no teste de resistência, ele ainda sofre 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +25). O alvo ainda pode morrer devido a esse dano, mesmo se obtiver sucesso em seu teste de resistência.

Descanso Tranquilo

Necromancia

Nível: Clr 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Corpo tocado

Duração: Um dia/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem preserva os restos de uma criatura morta para que não apodreçam. Isso aumenta o tempo limite para ressuscitá-la (veja *reviver os mortos*). Os dias decorridos sob a influência desta magia não são considerados para o tempo limite da ressurreição. Além disso, ela facilita (emocionalmente) o transporte de um corpo aliado.

A magia também funciona em partes da criatura, cinzas e similares.

Componentes Materiais Arcanos: Um punhado de sal e uma peça de cobre para cada olho que o corpo tenha (ou tinha).

Desejo

Universal

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V, XP

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvos, Efeito ou Área: Veja texto

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Desejo é a magia mais poderosa que um mago ou feiticeiro pode conjurar. Através de suas palavras, o personagem é capaz de alterar a realidade para satisfazer a sua vontade. Porém, mesmo um *desejo* possui limites.

Um *desejo* pode produzir um dos seguintes efeitos:

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro ou mago de 8º nível ou inferior, exceto se a magia pertencer a uma escola proibida para o conjurador.

- Duplicar qualquer outra magia de 6º nível ou inferior, exceto se a magia pertencer a uma escola proibida para o conjurador.

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro ou mago de 7º nível ou inferior, mesmo se a magia pertencer a uma escola proibida para o conjurador.

- Duplicar qualquer outra magia de 5º nível ou inferior, mesmo se a magia pertencer a uma escola proibida.

- Desfazer efeitos nocivos de várias magias, como *tarefa/missão* ou *insanidade*. Criar um item mundano com valor até 25.000 PO.

- Criar um item mágico ou adicionar poder a um item mágico existente.

- Conceder a uma criatura +1 de bônus inerente em um valor de habilidade. Entre duas e cinco magias *desejo* podem ser conjuradas sequencialmente para criar bônus inerentes de +2 a +5 na mesma habilidade (dois *desejos* para +2 de bônus inerente, 3 para +3 e assim por diante). Os bônus inerentes são instantâneos, logo não podem ser dissipados. *Observação:* Um bônus inerente não pode exceder +5 para cada valor de habilidade e os bônus inerentes para uma mesma habilidade não se acumulam, somente o melhor valor é aplicado.

- Curar ferimentos e doenças. Um único *desejo* pode ajudar uma criatura por nível do conjurador e todos os alvos devem ser curados do mesmo problema. Por exemplo, o personagem pode curar todo o dano que ele e seu grupo sofreram ou remover todos os efeitos de veneno de todos os seus companheiros, mas não pode fazer ambos com o mesmo *desejo*. Um *desejo* nunca pode recuperar pontos de experiência perdidos para conjurar magias ou a perda de nível ou Constituição devido a *ressurreição*.

- Ressuscitar os Mortos. Um *desejo* pode reviver uma criatura duplicando a magia *ressurreição*. Um *desejo* pode reviver uma criatura cujo corpo tenha sido completamente *destruído*, mas isso exige dois *desejos*, uma para recriar o corpo e outro para trazer a alma de volta. Um *desejo* não pode impedir que uma criatura perca um nível de experiência ao ser ressuscitada.

- Transportar viajantes. Um *desejo* pode transportar uma criatura por nível do conjurador de qualquer local, em qualquer plano, para qualquer outro local em qualquer plano, independente das condições. Um alvo que não deseje ser transportado pode realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito e a Resistência à Magia (se houver) se aplica.

- Desfazer um acontecimento ruim. Um *desejo* pode desfazer um evento recente. O *desejo* permite que uma jogada realizada na última rodada (inclusive em seu último turno) seja realizada novamente. A realidade é moldada para acomodar o novo resultado. Por exemplo, o *desejo* pode desfazer um sucesso num teste de resistência de um oponente, um sucesso decisivo de um ataque inimigo (tanto a jogada de ataque quanto o golpe decisivo), um fracasso em um teste de resistência de um aliado, etc. No entanto, a nova jogada pode ser tão ruim ou até pior que a original. Um alvo involuntário deve realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito e a Resistência à Magia (se houver) se aplica.

- Desfazer um acontecimento ruim. Um *desejo* pode desfazer um evento recente. O *desejo* permite que uma jogada realizada na última rodada (inclusive em seu último turno) seja realizada novamente. A realidade é moldada para acomodar o novo resultado. Por exemplo, o *desejo* pode desfazer um sucesso num teste de resistência de um oponente, um sucesso decisivo de um ataque inimigo (tanto a jogada de ataque quanto o golpe decisivo), um fracasso em um teste de resistência de um aliado, etc. No entanto, a nova jogada pode ser tão ruim ou até pior que a original. Um alvo involuntário deve realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito e a Resistência à Magia (se houver) se aplica.

É possível usar *desejo* para produzir efeitos maiores que esses, mas isso é perigoso. Esses *desejos* criam a possibilidade de atendimento parcial da solicitação

pelo Mestre (a própria magia pode corromper a vontade do conjurador, de modo a cumpri-la de forma literal, mas insatisfatória, ou apenas parcialmente satisfatória). Por exemplo, solicitar um *cajado do mago* poderia teletransportar o personagem diante do dono de um desses cajados. Desejar se tornar imortal pode aprisionar o personagem em uma jaula em um espaço extra-dimensional escondido (como a magia *aprisionamento*), onde ele poderá viver para sempre.

As magias duplicadas permitem testes de resistência e Resistência à Magia normalmente (mas a CD será de uma magia de 9º nível).

Componente Material: Quando o desejo duplica magias com componentes materiais com custo superior a 10.000 PO, o conjurador precisa fornecer esse componente.

Custo de XP: O custo mínimo de pontos de experiência para conjurar a magia desejo é 5.000 XP. Quando um desejo duplica uma magia que possui custo em XP, o conjurador precisa pagar 5.000 XP ou esse custo, o que for maior. Quando um desejo cria ou aprimora um item mágico, o conjurador precisa pagar o dobro do custo normal de XP de criação ou aprimoramento do item, mais um adicional de 5.000 XP.

Desejo Restrito

Universal

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvos: Veja texto

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Nenhum; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Um *desejo restrito* permite o personagem criar quase qualquer tipo de efeito, como os exemplos a seguir.

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de 6º nível ou inferior, exceto se a magia pertencer a uma escola proibida para o conjurador.

- Duplicar qualquer outra magia de 5º nível ou inferior, exceto se a magia pertencer a uma escola proibida para o conjurador.

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de 5º nível ou inferior, mesmo se a magia pertencer a uma escola proibida.

- Duplicar qualquer outra magia de 4º nível ou inferior, mesmo se a magia pertencer a uma escola proibida.

- Desfazer efeitos nocivos de muitas magias, como *tarefa/missão* ou *insanidade*.

- Produzir qualquer outro efeito cujo poder seja similar aos efeitos acima, como fazer com que uma criatura seja atingida automaticamente na rodada subsequente ou sofrer -7 de penalidade em seu próximo teste de resistência.

As magias duplicadas permitem testes de resistência e Resistência à Magia normalmente (mas a CD será de uma magia de 9º nível). Quando um desejo restrito duplica uma magia que possui custo em XP, o conjurador precisa pagar 300 XP ou esse custo, o que for maior. Quando um desejo restrito duplica magias com componentes materiais com custo superior a 1.000 PO, o conjurador precisa fornecer esse componente.

Custo de XP: 300 XP ou mais (leia acima).

Desespero

Necromancia [Medo, Ação Mental]

Nível: Clr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: 1 criatura viva

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia imbui um sentimento terrível de pavor sobre o alvo, fazendo-o ficar abalado.

Desespero Esmagador

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Área: Explosão em cone **Duração:** 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Um cone de *desespero* abate suas vítimas com grande tristeza. As criaturas afetadas sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, habilidade e pericia.

Desespero esmagador serve de contramágica e dissipá *boa esperança*.

Componente Material: Um frasco de lágrimas.

Desintegrar

Transmutação

Nível: Destruição 7, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial (objeto)

Resistência à Magia: Sim

Um raio fino e esverdeado salta da ponta do dedo do conjurador. É preciso obter sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. Uma criatura atingida pelo raio sofre 2d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 40d6). Caso ela tenha seu total de PV reduzido a 0 ou menos através dessa magia, ela será completamente desintegrada, restando somente um pouco de pó. O equipamento de uma criatura desintegrada não é afetado.

Quando é usada contra um objeto, esta magia desintegra um cubo de três metros de matéria mundana, portanto a magia desintegrará somente parte de objetos ou estruturas muito grandes. O raio afeta a matéria mágica ou a energia de natureza mágica, como a *mão vigorosa de Bigby* ou a *muralha de energia*, mas não afetará um *globo de invulnerabilidade* ou um *campo antimágia*.

A criatura ou objeto que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude só é afetado parcialmente. O alvo sofre 5d6 pontos de dano em vez de ser desintegrado. Caso ele tenha seu total de PV reduzido a 0 ou menos através dessa magia, será completamente desintegrado.

Somente a primeira criatura ou objeto atingido será afetado (ou seja, o raio só afeta um alvo por conjuração).

Componentes Materiais: Um imã e um punhado de pó.

Deslocamento

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Imitando a habilidade natural das panteras deslocadoras (consulte o *Livro dos Monstros*), o alvo parece

estar a cerca de 60 cm de sua localização verdadeira. Os ataques contra o alvo sofrem 50% de chance de falha, como se ele estivesse sob camuflagem total. Entretanto, ao contrário da camuflagem total, o deslocamento não impede que os inimigos o declarem como alvo normalmente. A magia *visão da verdade* revela sua localização verdadeira.

Componente Material: Uma pequena tira de pele de uma pantera deslocadora, enrolada como um laço.

Despedaçar

Evocação [Sônica]

Nível: Brd 2, Caos 2, Clr 2, Destruição 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área ou Efeito: Dispersão de 1,5 metro; ou um objeto sólido ou uma criatura cristalina

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto); Vontade anula (objeto) ou Fortitude para reduzir à metade; veja texto

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Despedaçar emite um som alto e agudo que despedaça objetos frágeis e mundanos, quebra um objeto sólido mundano ou causa dano a uma criatura cristalina.

Usado como ataque de área, *despedaçar* destrói os objetos mundanos de cristal, vidro, cerâmica ou porcelana, como garrafas, frascos, canecos, janelas, espelhos, etc. Todos os objetos em 1,5 m de raio do ponto de origem são partidos em dezenas de pedaços pela magia. Os objetos que pesem mais que 500 gramas por nível de conjurador não serão afetados, mas todos os outros objetos de composição adequada serão.

Por outro lado, pode-se usar a magia contra um único objeto sólido, independente de sua composição, que pese até 5 kg por nível de conjurador.

Usada contra uma criatura cristalina (de qualquer peso), *despedaçar* causa 1d6 pontos de dano sonoro por nível de conjurador (máximo 10d6); um teste de resistência de Fortitude reduz o dano a metade.

Componente Material Arcano: Um pedaço de mica.

Despertar

Transmutação

Nível: Drd 5

Componentes: V, G, FD, XP

Tempo de Execução: 24 horas

Alcance: Toque

Alvo: Animal ou árvore tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Usando esta magia, o personagem desperta uma inteligência humana em uma árvore ou animal. Para a magia ser concluída, o conjurador precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + DV do alvo ou DV que a árvore terá ao *despertar*).

O animal ou árvore desperto será amigável, mas não existe nenhuma conexão ou empatia especial entre ela e o personagem. No entanto, ela o servirá em tarefas ou missões específicas, caso sejam solicitadas.

Uma árvore desperta tem as características de um objeto animado (veja o *Livro dos Monstros*), será uma criatura do tipo planta e seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma equivalem a 3d6 (cada). As plantas despertadas adquirem a habilidade de mover seus galhos, raízes e vinhas e possuem sentidos similares aos humanos.

Um animal desperto adquire uma Inteligência de 3d6, +1d3 Carisma e +2 DV. Ele se tomará do tipo besta mágica (animal com progressão). Um animal desperto

não pode servir como companheiro animal, familiar ou montaria especial.

Uma árvore ou animal despeito pode falar um idioma que o personagem conheça, mais um para cada ponto de bônus de Inteligência da criatura (se houver).

Custo de XP: 250 XP.

Despistar

Ilusão (Idéia, Sensação)

Nível: Brd 5, sorte 6, Fet/Mag 6, Enganação 6

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos/Efeito: Você/uma duplicata ilusória

Duração: 1 rodada/nível (D) e concentração + 3 rodadas; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade desacredita (se interagir); veja texto

Resistência à Magia: Não

O personagem torna-se invisível (como em *invisibilidade aprimorada*, uma sensação) e ao mesmo tempo surge uma duplicata ilusória de si mesmo (como em *imagem maior*, uma idéia). O personagem então estará livre para ir para qualquer lugar, enquanto a duplicata se afasta. Ela aparece dentro do alcance da magia, mas se desloca da maneira que o personagem direcioná-la (o processo exige concentração na primeira rodada após a conjuração). O conjurador é capaz de fazer a ilusão aparecer exatamente em cima do seu corpo, para que os observadores não notem que a imagem surgiu quando ele se tornou invisível. Ele e sua duplicata podem se deslocar para direções diferentes ou opostas. A duplicata terá o mesmo deslocamento do personagem, fala e gesticula como se fosse real, mas não pode atacar ou conjurar magias, embora seja capaz de imitar uma conjuração.

A duplicata ilusória dura o tempo que o personagem se concentrar + 3 rodadas adicionais. Depois que a concentração terminar, a duplicata continuará executando a mesma atividade (por exemplo, rugindo por um corredor) até a duração da magia terminar. A *invisibilidade aprimorada* permanece ativa durante 1 rodada por nível de conjurador, independente da concentração.

Destruíção

Necromancia [Morte]

Nível: Clr 7, Morte 7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

Esta horrível magia elimina instantaneamente um alvo e consome completamente seus restos (exceto seus equipamentos e pertences) em fogo sagrado (ou profano). Se o teste de resistência de Fortitude do alvo obter sucesso, ele sofre 10d6 pontos de dano em vez de morrer. A única forma de ressuscitar um personagem que fracassou nesse teste de resistência é usar *ressurreição verdadeira* ou a magia *desejo* cuidadosamente preparada, seguida de *ressurreição* ou *milagre*.

Foco: Um símbolo sagrado (ou profano) especial com versos cingidos em prata de um anátema (custo de 500 PO).

Destruíção Rastejante

Conjuração (Invocação)

Nível: Drd 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)/30 m (veja texto)

Efeito: 1 exame de insetos/2 níveis

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A *destruição rastejante* invoca uma massa de insetos (1 enxame/2 níveis, máximo 10 enxames no 20º nível), que não precisam surgir necessariamente adjacentes (consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações sobre enxames).

O conjurador pode invocar o exame para que compartilhe o espaço com outras criaturas. Um exame permanece estacionário, atacando quaisquer criaturas na sua área, a menos que o conjurador ordene que a *destruição rastejante* se desloque (uma ação padrão). Usando uma ação padrão, também é possível ordenar que uma quantidade qualquer de exames avance na direção de uma presa num raio de 30 m. O conjurador não é capaz de ordenar que um exame se afaste mais de 30 m dele; caso o personagem se afaste além de 30 m de qualquer exame, este continuará parado no local, atacando qualquer criatura nesta área (embora possa ser comandado novamente quando o conjurador se aproximar a menos de 30 m).

Destrução Sagrada

Evocação [Bem]

Nível: Bem 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Explosão de 6 metros de raio

Duração: Instantânea (1 rodada); veja texto

Teste de Resistência: Vontade parcial; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem invoca poderes sagrados para destruir seus inimigos. Somente as criaturas Mais ou Neutras são afetadas pela magia; criaturas Boas são imunes.

A magia causa 1d8 pontos de dano a cada 2 níveis de conjurador (máximo 5d8) contra cada criatura maligna na área afetada (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo 10d6, em extra-planares malignos) cegando-as durante 1 rodada. Um sucesso em um teste de resistência de Vontade reduz o dano 1 metade e anula o efeito de cegar.

A magia infinge apenas a metade do dano em criaturas que não sejam Boas, nem Mais e elas não ficam cegas. Elas podem reduzir o dano a metade novamente (para um quarto do resultado) com um sucesso no teste de resistência de Vontade.

Destruir Mortos-Vivos

Necromancia

Nível: Clr 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M/FD

Área: Vários mortos-vivos na área de uma explosão de 12 metros de raio

Teste de Resistência: Vontade anula

Essa magia funciona como *círculo da morte*, exceto por destruir mortos-vivos conforme indicado acima.

Componente Material: O pó de um diamante esmagado custando pelo menos 500 PO.

Detectar Animais ou Plantas

Adivinhação

Nível: Drd 1, Rgr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 10 min/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem pode detectar um tipo específico de animal ou planta numa área de cone, direcionada conforme desejado. Ele deve pensar em uma espécie de animal ou planta enquanto executa a magia. A cada rodada, é possível mudar o tipo de animal ou planta. A quantidade de informação revelada depende do tempo gasto na observação de uma área específica ou da concentração em um tipo específico de animal ou planta.

1ª rodada: Presença ou ausência do tipo de planta ou animal naquela área.

2ª rodada: A quantidade de indivíduos do tipo específico na área e a condição do espécime mais saudável.

3ª rodada: A condição (veja abaixo) e a localização de cada indivíduo presente. Se o animal ou planta estiver fora da linha de visão, pode-se deduzir a direção geral, mas não sua localização exata.

Condições: Considere as seguintes condições para as criaturas alvo desta magia:

Normal: Possui pelo menos 90% de seus pontos de vida, não está doente.

Razoável: Entre 30 a 90% de seus pontos de vida.

Ruim: Até 30% de seus pontos de vida, sob efeito de alguma doença ou sofrendo de um ferimento incapacitante.

Fraca: 0 ou menos pontos de vida restantes, sob efeito de uma doença em estado terminal ou severamente incapacitada.

Se uma criatura se enquadrar em mais de uma categoria, a magia indica a pior.

A cada rodada, é possível analisar uma nova área. A magia atravessa barreiras com até 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

O Mestre determina se um tipo específico de animal ou planta está presente.

Detectar Armadilhas

Adivinhação

Nível: Drd 1, Rgr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 10 min/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador pode detectar fossos simples, abismos e armadilhas para animais, e armadilhas mecânicas construídas de materiais naturais. A magia não detecta armadilhas complexas, inclusive alçapões secretos.

A magia detecta alguns perigos naturais – areia movediça (como armadilha para animais), fossas ou covas (fossos) e possíveis erosões no solo (abismos). No entanto, ela não revela outras condições potencialmente perigosas, como uma caverna que fica inundada durante a chuva, uma construção pouco segura ou uma planta naturalmente venenosa. A magia não detecta armadilhas mágicas (a menos que elas utilizem buracos, abismos ou armadilhas naturais – veja a descrição da magia *armadilha*) ou dispositivos mecânicos muito complexos; as armadilhas inativas também escapam à detecção.

A quantidade de informação revelada depende do tempo gasto analisando a área ou local:

1ª rodada: Presença ou ausência de ameaças.

2ª rodada: Quantidade de ameaças e a localização de cada uma. Se uma ameaça estiver fora da linha de visão, o personagem descobre sua direção geral, mas não sua localização exata.

Cada Rodada Adicional: O tipo e funcionamento de cada armadilha.

A cada rodada, é possível analisar uma nova área. A magia atravessa barreiras com até 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Detectar o Bem

Adivinhação

Nível: Clr 1

Similar a *detectar o mal*, mas esta magia detecta auras de criaturas, paladinos ou clérigos de deuses Bons, magias e itens mágicos Bons, e o personagem estará vulnerável a uma aura bondosa avassaladora caso seja Mau.

Detectar o Caos

Adivinhação

Nível: Clr 1

Similar a *detectar o mal*, mas esta magia detecta auras de criaturas e clérigos de deuses Caóticos, magias e itens mágicos Caóticos, e o personagem estará vulnerável a uma aura Caótica avassaladora caso seja Leal.

Detectar Magia

Universal

Nível: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem detecta auras mágicas. A quantidade de informação obtida depende do tempo gasto para analisar uma área ou objeto específico:

1ª rodada: Presença ou ausência de auras mágicas.

2ª rodada: Quantidade de auras mágicas diferentes e a intensidade da aura mais poderosa.

3ª rodada: A intensidade e a localização de cada aura. Se os itens ou criaturas estiverem na linha de visão do conjurador, é possível realizar um teste de Identificar Magia para determinar a escola de magia envolvida em cada uma. Realize um teste por aura (CD 15 + nível da magia ou 15 + metade do nível de conjurador para um efeito que não seja uma magia).

As áreas mágicas, assim como diversos tipos de magias ou fortes emanações mágicas, podem confundir ou esconder as auras mais fracas.

Intensidade da Aura: O poder mágico e a intensidade de uma aura dependem do nível de conjurador da magia ou do item que está sendo analisado. Se uma aura se enquadra em mais de uma categoria de intensidade, a magia indica a mais forte.

Tempo de Existência da Aura: Quanto tempo uma aura permanece ativa depende de sua intensidade original (para as magias) ou de quando foi destruída (para criaturas ou itens mágicos). Se esta magia for direcionada sobre estes locais, ela indicará uma intensidade de aura “fraca” (a mais suave); o quanto esta aura perdura depende de sua intensidade original:

Intensidade Original	Duração
Fraca	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Poderosa	1d6x10 minutos
Avassalador	1d6 dias

DETECTAR MAGIA

Intensidade da Aura	Magia/Objeto	Tênu	Moderada	Poderosa	Avassaladora
Magia Ativa	(nível da magia)	3º ou inferior	4º-6º	7º-9º	10º (nível divino)
Item Mágico	(nível do item)	5º ou inferior	6º-11º	12º-20º	21º (artefato)

As criaturas planares e elementais não são mágicos e esta magia não permite que eles sejam detectados, a menos que eles tenham sido invocados através de magia.

A cada rodada, é possível analisar uma nova área. A magia atravessa barreiras com até 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Detectar magia pode se tornar permanente através da magia permanência.

Detectar o Mal

Adivinhação

Nível: Clr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 10 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador pode sentir a presença do mal. A quantidade de informação revelada depende do tempo gasto para analisar uma área ou personagem em particular

1^ª rodada: Presença ou ausência de maldade.

2^ª rodada: Quantidade de auras malignas (criaturas, objetos ou magias) na área e a intensidade da aura maligna mais poderosa. Se o conjurador for Bom, a intensidade da aura maligna for mais poderosa que avassaladora (veja abaixo) e tiver o dobro ou mais que o nível do personagem, ele ficará atordoado durante 1 rodada e a magia será dissipada.

3^ª rodada: A intensidade e a localização de cada aura. Se uma aura estiver fora da linha de visão do conjurador, ele descobre sua direção geral, mas não a localização exata.

Intensidade da Aura: O poder maligno e a intensidade de uma aura dependem do tipo da criatura ou do objeto sendo analisado e dos DV, nível de conjurador ou (no caso de um clérigo) nível de classe do personagem; consulte a tabela. Se uma aura se enquadra em mais de uma categoria de intensidade, a magia indica a mais poderosa.

Por exemplo: segundo a tabela, uma criatura planar maligna com 12 DV possui uma aura maligna avassaladora. Um clérigo bondoso que conjurar essa magia sobre a área ocupada pela criatura, e analisá-la durante mais de 1 rodada, perderá a magia e estará atordoado durante 1 rodada caso seja um personagem de 6^º nível ou inferior.

Tempo de Existência da Aura: Quanto tempo uma aura permanece ativa depende de sua intensidade original (para magias) ou de quando foi destruída (para criaturas ou itens mágicos). Se essa magia for direcionada sobre estes locais, ela indicará uma intensidade de aura fraca (a mais suave); o quanto esta aura perdura depende de sua intensidade original:

Intensidade Original	Duração
Fraca	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Poderosa	1d6x10 minutos
Avassaladora	1d6 dias

DETECTOR DE MAL

Intensidade da Aura	Criatura/Objeto	Tênu	Moderada	Poderosa	Avassaladora
Criatura Maligna ¹	(DV)	10 ou menos	11-25	26-50	51 ou mais
Morto-vivo	(DV)	2 ou menos	3-8	9-20	21 ou mais
Planar Maligno	(DV)	1 ou menos	2-4	5-10	11 ou mais
Clérigo Maligno ²	(nível de classe)	1	2-4	5-10	11 ou mais
Item Mágico ou Magia (nível de conjurador)	2 ou menos		3-8	-20	21 ou mais

¹ Exceito para mortos-vivos e planares que possuem suas próprias indicações na tabela.

² Alguns personagens (além dos clérigos) podem irradiar uma aura de poder equivalente. A descrição da classe indica quando isso acontece.

Os animais, armadilhas, venenos e outros perigos potenciais não são malignos e esta magia não é capaz de detectá-los.

A cada rodada, é possível tentar analisar uma nova área. A magia atravessa barreiras com até 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Detectar Mortos-Vivos

Adivinhação

Nível: Clr 1, Pal 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador é capaz de detectar a aura que cerca os mortos-vivos. A quantidade de informação revelada depende do tempo gasto para analisar uma área ou objeto em particular

1^ª rodada: Presença ou ausência de auras de mortos-vivos.

2^ª rodada: Quantidade de auras de mortos-vivos na área e intensidade da aura mais poderosa. Se o conjurador for Bom, a intensidade da aura for mais poderosa que avassaladora (veja abaixo) e o morto-vivo tiver uma quantidade de DV igual ou superior ao dobro do nível do conjurador, ele ficará atordoado durante 1 rodada e a magia será dissipada.

3^ª rodada: A intensidade e a localização de cada aura. Se uma aura estiver fora da linha de visão do conjurador, ele descobre sua direção geral, mas não a localização exata.

Intensidade da Aura: O poder de uma aura depende da quantidade de DV do morto-vivo, conforme indicado na tabela abaixo:

DV	Intensidade
1 ou menos	Tênu
2-4	Moderada
5-10	Poderosa
11 ou mais	Avassaladora

Tempo de Existência da Aura: A aura dos mortos-vivos permanece ativa depois que sua fonte original é destruída. Se essa magia for direcionada sobre esses locais, ela indicará uma intensidade de aura fraca (a mais suave); o quanto esta aura perdura depende de sua intensidade original:

Intensidade Original	Duração
Fraca	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Poderosa	1d6x10 minutos
Avassaladora	1d6 dias

A cada rodada, é possível tentar analisar uma nova área. A magia atravessa barreiras com até 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Componente Material: Um pouco de terra de um túmulo.

Detectar a Ordem

Adivinhação

Nível: Clr 1

Similar a detectar ormai, mas esta magia detecta auras de criaturas e clérigos de deuses Leais, magias e itens mágicos Leais e o personagem estará vulnerável a uma aura Leal avassaladora caso seja Caótico.

Detectar Pensamentos

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Brd 2, Conhecimento 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, F/F D

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Não

O conjurador é capaz de detectar pensamentos superficiais. A quantidade de informação revelada depende do tempo gasto analisando uma área ou criatura específica:

1^ª rodada: Presença ou ausência de pensamentos (de criaturas conscientes com Inteligência 1 ou superior).

2^ª rodada: Quantidade de mentes ativas e o valor de Inteligência de cada uma. Se o maior valor de Inteligência for 26 ou mais (e no mínimo 10 pontos maior que a Inteligência do próprio personagem), o conjurador ficará atordoado durante 1 rodada e a magia será dissipada. Esta magia não permite que ele detecte a localização de mentes ativas se estiverem além da sua linha de visão.

3^ª rodada: Pensamentos superficiais de qualquer mente ativa na área. Um teste de resistência de Vontade do alvo anula os efeitos da magia sobre ele, e será necessário conjurar detectar pensamentos novamente para realizar uma nova tentativa. As criaturas de Inteligência animal (Int 1 ou 2) têm pensamentos simples e instintivos, que podem ser captados.

A cada rodada, é possível tentar analisar uma nova área. A magia atravessa barreiras com até 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Foco: Uma peça de cobre.

Detectar Portas Secretas

Adivinhação

Nível: Brd 1, Conhecimento 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador é capaz de detectar portas, compartimentos e esconderijos secretos. Somente passagens, portas ou aberturas construídas especificamente para não serem notadas podem ser identificadas com esta magia – um alçapão normal sob uma pilha de caixas não será detectado. A quantidade de informação revelada depende do tempo gasto analisando a área ou local:

1^ª rodada: Presença ou ausência de portas secretas.

2^ª rodada: Quantidade de portas secretas e a localização de cada uma. Se elas estiverem fora da linha de visão do conjurador, ele descobre sua direção geral, mas não a localização exata.

Cada Rodada Adicional: O mecanismo de cada portal secreto pode ser examinado cuidadosamente.

A cada rodada, é possível tentar analisar uma nova área. A magia atravessa barreiras com até 30 cm

CAPÍTULO 11: MAGIAS

de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Detectar Venenos

Adivinhação

Nível: Clr 0, Drd 0, Pal 1, Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo ou Área: 1 criatura, 1 objeto ou 1 cubo de 1,5 m

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador é capaz de determinar se a criatura, objeto ou área foi envenenada ou é venenosa. É possível determinar o tipo exato de veneno com um teste bem-sucedido de Sabedoria (CD 20). Um personagem pode realizar um teste (CD 20) da perícia Ofícios (Alquimia) caso fracasse no teste de Sabedoria ou realizar novamente o primeiro teste.

A magia atravessa barreiras com até 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra.

Detectar Vidência

Adivinhação

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 12 m

Área: Emanação de 12 m de raio centrada no conjurador

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Nenhum **Resistência à Magia:** Não

O conjurador é imediatamente avisado sobre qualquer tentativa de espioná-lo através de efeitos de adivinhação (vidência). Os efeitos da magia emanam do conjurador e o acompanham. Ele descobre a localização de qualquer sensor mágico dentro da área afetada.

Se a tentativa de espionagem se originar da área da magia, ele também descobre sua localização. Se a origem da tentativa estiver além da área afetada, o personagem e o observador realizam um teste de conjurador resistido (1d20 + nível de conjurador). Basta um empate para que o personagem obtenha uma imagem do intruso, assim como um pressentimento apurado sobre a sua direção e distância.

Componentes Materiais: Um pedaço de espelho e um cone de latão em miniatura.

Dificultar Detecção

Abjuração

Nível: Rgr 4, Fet/Mag 3, Enganação 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura ou objeto tocado

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

A criatura ou objeto protegido torna-se difícil de ser detectado por magias de adivinhação como: *clarividência/claraudiência*, *localizar objetos* e magias de *detectar*. Essa magia também impede a localização através de itens mágicos como *bola de cristal*. Se uma adivinhação for realizada contra a criatura ou item protegido, o conjurador da adivinhação deve obter sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) contra CD 11 + nível do conjurador da magia *dificultar detecção*. Se essa magia for lançada sobre

o personagem ou em um item que ele carregue, a CD será 15 + seu nível de conjurador.

Quando é conjurada sobre uma criatura, *difícultar detecção* protege, até da própria criatura, seu equipamento.

Componente Material: Um punhado de pó de diamante no valor de 50 PO.

Discernir Localização

Adivinhação

Nível: Clr 8, Conhecimento 8, Fet/Mag 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Ilimitado

Alvo: 1 criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A magia *discernir localização* é um dos métodos mais poderosos para localizar criaturas ou objetos. Nada inferior à magia *limpar a mente* ou a intervenção direta de um deus é capaz de impedir que o personagem descubra a localização exata de um único indivíduo ou objeto. A magia *discernir localização* supera os meios normais de proteção contra vidência e localização. A magia revela o nome da criatura ou localização do objeto (lugar, nome, nome da construção ou similar), comunidade, país (ou divisão política similar), continente e o plano de existência onde o alvo está no momento.

Para encontrar uma criatura através desta magia, o conjurador precisa tê-la visto ou possuir algum item que pertenceu a ela. Para encontrar um objeto, é preciso tê-lo tocado pelo menos uma vez.

Discernir Mentiras

Adivinhação

Nível: Clr 4, Pal 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1 criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: Concentração, até 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Não

A cada rodada, o conjurador se concentra em um alvo, que precisa estar dentro do alcance da magia. Ele saberá se o alvo está mentindo deliberada e conscientemente ao observar as perturbações na sua aura. A magia não revela a verdade, nem descobre erros sem intenção ou revela omissões. A cada rodada, é possível se concentrar em um alvo diferente.

Disco Flutuante de Tenser

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Disco de energia de 90 cm de diâmetro

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria um plano de energia levemente côncavo e circular que o segue e pode carregar peso para ele. O disco tem 90 cm de diâmetro e 2,5 cm de profundidade em seu centro. Ele pode carregar 50 kg de peso por nível de conjurador. Se for usado para transportar líquidos, sua capacidade será de 8 litros. O disco flutua a 90 cm do solo e permanece sempre horizontal. Ele flutua dentro do alcance da magia e acompanha o personagem a uma taxa inferior ao seu deslocamento

normal por rodada. Caso não seja controlado, ficará flutuando constantemente a 1,5 m do conjurador. O disco desaparece quando a duração da magia terminar, se sair do alcance (movendo-se muito rápido ou com uma magia *teletransporte*) ou se tentar elevá-lo acima de 90 cm da superfície. Quando o disco desaparece, tudo que está sobre ele cairá.

Componente Material: Uma gota de mercúrio.

Disjunção de Mordenkainen

Abjuração

Nível: Magia 9, Fet/Mag 9

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Todos os efeitos e itens mágicos dentro de uma explosão de 12 metros de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Não

Todos os efeitos e itens mágicos dentro do raio da magia, exceto aqueles que o conjurador carregar ou tocar, serão neutralizados. Isso é, as magias e efeitos similares a magia são separados em seus componentes individualmente (acabando com o efeito como *dissipar magia* faz) e cada item mágico permanente deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou se tornará um item normal. Um item é capaz de usar o seu bônus de resistência ou do seu portador, o que for maior.

Também existe 1% de chance de destruir um *campo antimágia*. Se o *campo antimágia* sobreviver à *disjunção*, nenhum item dentro da área será neutralizado.

Até mesmo os artefatos estão sujeitos à *disjunção*, embora exista apenas 1% de chance por nível de conjurador desses itens poderosos serem realmente afetados. Além disso, se um artefato é destruído, o personagem deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 25) ou perderá permanentemente todas as suas habilidades de conjuração. Essas habilidades não podem ser recuperadas por métodos mágicos mortais – nem mesmo *milagre* e *desejo*.

Observação: Destruir artefatos é muito perigoso e existe 95% de atrair a atenção de seres poderosos que têm interesse ou conexão com o item.

Dissimular Tendência

Abjuração

Nível: Brd 1, Clr 2, Pal 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura ou objeto

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

A magia *dissimular tendência* esconde a tendência de um objeto ou criatura de todas as formas de adivinhação.

Dissipar o Bem

Abjuração [Mal]

Nível: Clr 5, Mal 5

Como *dissipar o mal*, mas o personagem é cercado uma aura escura, ondulante e profana, e a magia afeta criaturas e magias Boas em vez de Mâs.

Dissipar o Caos

Abjuração [Ordem]

Nível: Clr 5, Ordem 5, Pal 4

Como *dissipar o mal*, mas o personagem é cercado por uma aura ordeira e azulada, e a magia afeta criaturas e magias Caóticas em vez de Mâs.

Dissipar Magia

Abjuração

Nível: Brd 3, Clr 3, Drd 4, Magia 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo ou Área: 1 conjurador, 1 criatura ou 1 objeto; ou explosão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia pode ser usada para neutralizar magias ativas sobre uma criatura ou objeto, suprimir temporariamente as habilidades de um item mágico, terminar magias em execução (ou com seus efeitos) em uma área ou conjurar uma contramágica contra outro personagem. Uma magia dissipada termina como se sua duração tivesse expirado. Algumas magias não são afetadas por *dissipar magia*, conforme indicado nas suas respectivas descrições. *Dissipar magia* pode neutralizar (mas não ser usada como contramágica) habilidades similares à magia, da mesma forma que afeta as magias.

Observação: Os efeitos de magias de duração instantânea não podem ser dissipados, uma vez que seu efeito termina antes que dissipar magia seja conjurada. Desse modo, é impossível usar *dissipar magia* para recuperar o dano causado por uma *bola de fogo* ou para fazer um personagem transformado em pedra voltar ao normal (a magia já aconteceu, restam apenas carne queimada ou pedras como resultado).

Existem três formas de usar *dissipar magia*: dissipar um alvo, dissipar em área ou contramágica.

Dissipar um Alvo: Um objeto, criatura ou magia é o alvo da magia. O personagem realiza um teste de dissipar (1d20 + nível do conjurador, máximo +10) contra a magia ou contra cada magia ativa sobre o objeto ou criatura. A CD para este teste de dissipar será 11 + nível do conjurador da magia alvo ou do objeto.

Por exemplo, Mialee, uma maga de 5º nível, conjura *dissipar magia* sobre um drow com *velocidade, armadura arcana* e *força do touro*. Todas as três magias foram conjuradas sobre o drow por um mago de 7º nível. Mialee realiza três testes de dissipar (1d20+5 contra CD 18), um contra *velocidade*, outro para *armadura arcana* e o último para *força do touro*. Se ela obtiver sucesso em qualquer um destes testes, a magia pertinente será dissipada (a RM do drow não afeta o teste); caso fracasse, a magia continua ativa normalmente.

Se o personagem designar um objeto ou criatura sob efeito de uma magia (como um monstro invocado por *invocar criaturas*), o teste de dissipar anulará a magia que invocou a criatura ou objeto.

Se o objeto for um item mágico, o teste de dissipar deve ser realizado contra o nível do item. Se obtiver sucesso, todos os poderes mágicos do item são neutralizados durante 1d4 rodadas; depois, o item recupera suas funções normais. Um item neutralizado se tornará comum durante o efeito. Uma passagem inter-dimensional (como uma *mochila de carga*) fica temporariamente lacrada. Lembre-se que as propriedades físicas do item não são modificadas: uma espada mágica neutralizada ainda é uma espada (na verdade, uma obra-prima). Os artefatos e as divindades não são afetados por uma magia mortal como esta.

Um personagem obtém sucesso automaticamente em testes de dissipar contra suas próprias magias.

Dissipar em Área: A magia afeta tudo numa área de 9 m de raio.

Para cada criatura que estiver sob efeito de uma ou mais magias, é preciso realizar um teste de dissipar contra a magia que tenha o nível de conjurador mais elevado. Se fracassar nesse teste, é possível tentar dissipar as magias gradualmente, a partir das mais fracas, até afetar uma delas (terminado o efeito de *dissipar magia*

naquele alvo) ou fracassar em todos os testes de dissipar. Os itens mágicos das criaturas não são afetados.

Para cada objeto que estiver sob efeito de uma ou mais magias, é preciso realizar testes de dissipar de forma idêntica. Os itens mágicos não são afetados.

Qualquer magia cujo ponto de origem ou área de efeito coincida com o raio de efeito de *dissipar magia* pode ser neutralizada; faça um teste de dissipar para anular o efeito (somente dentro da área de *dissipar magia*).

Caso um objeto ou uma criatura que seja o resultado de uma magia ativa (como uma invocada por *invocar criaturas*) esteja no raio de *dissipar magia*, realize um teste de dissipar para anular a invocação (por exemplo) do objeto ou da criatura (devolvendo-a para seu plano de origem), além das magias ativas sobre esse alvo.

Um personagem obtém sucesso automaticamente em testes de dissipar contra suas próprias magias.

Contramágica: Quando é usada dessa forma, esta magia visa um conjurador e é usada como contramágica. Diferente da contramágica normal, dissipar magia pode fracassar. O personagem precisa realizar um teste de dissipar para anular a magia do oponente.

Dissipar Magia Maior

Abjuração

Nível: Brd 5, Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 6

Como *dissipar magia*, mas o bônus máximo no teste de dissipar será +20 em vez de +10. Além disso, *dissipar magia maior* possui uma chance de dissipar qualquer efeito que *remover maldição* possa curar, mesmo se *dissipar magia* não for capaz de fazê-lo.

Dissipar o Mal

Abjuração [Bem]

Nível: Clr 5, Bem 5, Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo ou Alvos: Conjurador e 1 criatura maligna de outro plano tocada; ou conjurador e 1 magia maligna sobre um objeto ou criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível ou até ser descarregada, o que ocorrer antes

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Veja texto

Uma energia sagrada, clara e brilhante envolve o conjurador. Este poder gera três efeitos:

1. O alvo recebe +4 de bônus de deflexão na CA contra ataques de criaturas malignas.

2. Ao realizar um ataque de toque corporal contra uma criatura maligna de outro plano, ele poderá tentar enviá-la de volta para seu plano de origem. A criatura consegue evitar esse efeito com um teste de resistência de Vontade (a RM se aplica). Esse uso descarrega e dissipar a magia.

3. Com um toque, o personagem é capaz de dissipar automaticamente um encantamento conjurado por uma criatura maligna ou uma magia maligna. Exceção: As magias que não são afetadas por dissipar magia também não podem ser afetadas por dissipar o mal. Os testes de resistência e a RM não se aplicam a esse efeito. Esse uso descarrega e dissipar a magia.

Dissipar a Ordem

Abjuração [Caos]

Nível: Caos 5, Clr 5

Como *dissipar o mal*, mas o personagem estará cercado por uma energia caótica e amarela, e a magia afeta criaturas e magias Leais em vez de Mâs.

Ditado

Evocação [Ordem, Sônica]

Nível: Clr 7, Ordem 7

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 12 m

Área: Criaturas que não sejam Leais numa distância de 9 m de raio centrada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

As criaturas que não sejam Leais dentro da área do ditado sofrem os seguintes efeitos:

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Ensurdida
Até nível do conjurador -1	Lenta, ensurdida
Até nível do conjurador -5	Paralisada, lenta, ensurdida
Até nível do conjurador -10	Morta, paralisada, lenta, ensurdida

Estes efeitos são cumulativos e concorrentes. Nenhum deles está sujeito a testes de resistência.

Ensurdida: A criatura fica surda durante 1d4 rodadas.

Lenta: A criatura fica lenta (como pela magia *lentidão*) durante 2d4 rodadas.

Paralisada: A criatura fica paralisada e indefesa durante 1d10 minutos.

Morta: As criaturas vivas morrem. Os mortos-vivos são destruídos.

Além disso, se o personagem estiver em seu plano natal, as criaturas extra-planares que não sejam Leais são instantaneamente banidas de volta aos seus planos de origem. As criaturas banidas não podem retornar durante 24 horas. Esse efeito acontece mesmo se as criaturas não ouvirem o ditado. Caso obtenham sucesso num teste de resistência de Vontade (com -4 de penalidade), as criaturas evitam o efeito de banimento.

As criaturas cuja quantidade de dados de vida excede o nível do conjurador não são afetadas por esta magia.

Doença Plena

Necromancia

Nível: Clr 6, Destruição 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade para reduzir à metade; veja texto

Resistência à Magia: Sim

A *doença plena* inunda o alvo com energia negativa, que causa 10 pontos de dano por nível de conjurador (até um máximo de 150 pontos de dano no 15º nível). Se a criatura obter sucesso em um teste de resistência de Vontade, a *doença plena* causará metade do dano, mas nunca será capaz de reduzir os pontos de vida do alvo para menos de 1.

Se usada contra mortos-vivos, *doença plena* funciona como *cura completa*.

Dominar Animal

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Animal 3, Drd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 animal

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Usando essa magia, é possível encantar um animal e comandá-lo através de ordens simples como “ataque”, “fuga” e “apanhe”.

Comandos suicidas ou auto-destrutivos (inclusive ordens para atacar uma criatura duas ou mais categorias de tamanho maior que o animal) são simplesmente ignoradas.

Dominar animal estabelece uma ligação mental entre o conjurador e o alvo. O animal pode ser comandado através de ordens telepáticas silenciosas enquanto estiver dentro do alcance da magia. Não é necessário enxergar o animal para controlá-lo. O personagem não recebe informações sensoriais diretas do animal, mas estará ciente das situações que ele estiver enfrentando. Como o animal controlado utiliza a Inteligência do conjurador, ele será capaz de realizar ações além de sua compreensão, como manipular objetos com suas patas e boca. O personagem não precisa se concentrar exclusivamente no domínio do animal, a menos que esteja comandando-o para executar uma tarefa que ele normalmente não seria capaz de realizar. Mudar as instruções ou dar um comando a uma criatura dominada exige uma ação de movimento (idêntico a redirecionar uma magia).

Dominar Monstro

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 9

Alvo: 1 criatura

Como *dominar pessoa*, mas esta magia não possui restrição de tipo de criatura.

Dominar Pessoa

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 4, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 humanóide

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador é capaz de controlar as ações de qualquer humanóide através de uma ligação telepática com a mente do alvo. Se houver uma linguagem comum, pode-se forçar o alvo a se comportar da forma desejada, respeitando o limite de suas habilidades. Caso não exista um idioma em comum, somente comandos básicos como “venha aqui”, “vá para lá”, “lute” e “fique quieto” serão obedecidos. Esta magia permite que o conjurador saiba as condições e sensações do alvo, mas não concede informações sensoriais diretas, nem fornece comunicação telepática com a criatura.

Depois que o conjurador comandar a criatura dominada, ela continuará tentando cumprir sua ordem nos intervalos entre suas atividades necessárias à sobrevivência no dia-a-dia (como dormir, comer, etc.). Devido a esta limitação de atividades e dedicação, é possível realizar um teste de Sentir Motivação (CD 15) para perceber que a criatura está sob a influência de um efeito de encantamento (veja a descrição da perícia Sentir Motivação).

Mudar suas instruções ou dar um comando a uma criatura dominada exige uma ação de movimento (idêntico a redirecionar uma magia).

Se o conjurador se concentrar completamente na magia (uma ação padrão), ele poderá receber a interpretação completa das informações sensoriais através da mente do alvo, ainda que não seja capaz de se comunicar com ele. Ainda será impossível enxergar através dos olhos da vítima dominada, logo esse processo não equivale a estar no mesmo local, mas ainda é possível ter uma noção aproximada do que está acontecendo (a criatura está andando através de um jardim perfu-

mado; ela está falando com o guarda; o guarda olha desconfiado, etc.).

O alvo tenta resistir a este controle. Caso seja forçado a realizar ações contrárias à sua natureza, poderá realizar um novo teste de resistência com +2 de bônus. As ordens obviamente auto-destrutivas são ignoradas. Uma vez que o controle for estabelecido, o alcance se torna ilimitado dentro do mesmo plano de existência. O conjurador não precisa enxergar o alvo para comandá-lo.

Se o conjurador não gastar pelo menos 1 rodada por dia se concentrando na magia, a criatura realiza um novo teste de resistência para se libertar da dominação.

A *proteção contra o mal* ou magias similares são capazes de impedir comandos mentais ou vínculos telepáticos contra o alvo protegido, mas não impedem a execução das ordens ou dissipam esta magia.

Drenar Energia

Necromancia

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9

Teste de Resistência: Fortitude parcial (veja texto de drenar temporário)

Como *drenar temporário*, mas a criatura atingida sofre 2d4 níveis negativos durante um período maior.

Não existe teste de resistência contra estes níveis negativos, mas 24 horas após sofrê-los, o alvo precisa realizar um teste de resistência de Fortitude (usando a CD da magia) para cada nível negativo. Se o teste obtiver sucesso, a criatura elimina o nível negativo. Se fracassar, o nível negativo desaparece, levando consigo um nível de experiência do personagem permanentemente.

Se o raio atingir um morto-vivo, ele adquire 2d4x5 pontos de vida temporários durante 1 hora.

Drenar Força Vital

Necromancia [Morte, Mal]

Nível: Clr 2, Morte 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea/10 minutos por DV alvo (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem remove o restante da força vital de uma criatura gravemente ferida e a canaliza para aumentar seu próprio poder. Ao conjurar esta magia, ele toca uma criatura viva com -1 pontos de vida (ou menos). Se o alvo fracassar em seu teste de resistência, morrerá de imediato e o conjurador receberá 1d8 pontos de vida temporários e +2 de bônus de Força. Além disso, seu nível de conjurador efetivo aumenta em +1, aprimorando os efeitos de magias que dependam do nível (este aumento do nível efetivo de conjurador não concede a magias adicionais). Esses efeitos permanecem ativos durante 10 minutos por DV do alvo.

Drenar Temporário

Necromancia

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Raio de energia negativa

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O conjurador aponta o dedo e pronuncia um encantamento, disparando um raio negro e crepitante de energia negativa que neutraliza a força vital de qualquer criatura viva atingida. É preciso realizar um ataque de

toque à distância para atingir o alvo. Se o ataque obtiver sucesso, o alvo perderá 1d4 níveis.

Se o alvo tiver uma quantidade de níveis negativos igual ou superior ao seu total de Dados de Vida, ele morrerá. Cada nível negativo impõe as seguintes penalidades: -1 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência, de perícias, de habilidade e no nível efetivo (para determinar o poder, a duração, a CD e outros detalhes de magias ou habilidades especiais). Além disso, um conjurador perde uma magia preparada ou uma utilização diária de magia do nível mais elevado que ainda seria capaz de conjurar. Os níveis negativos se acumulam.

Caso o alvo sobreviva, recuperará os níveis perdidos depois de uma quantidade de horas equivalente ao nível do conjurador (máximo 15 horas). Normalmente, os níveis negativos podem absorver permanentemente níveis de experiência do alvo, mas os níveis negativos de *drenar temporário* não têm duração suficiente.

Se o raio atingir um morto-vivo, ele adquire 1d4x5 pontos de vida temporários durante 1 hora.

Elucubração de Mordenkainen

Transmutação

Nível: Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocé

Duração: Instantânea

O personagem recupera instantaneamente uma magia de 5º nível ou inferior que já tenha conjurado nas últimas 24 horas. Ela deve ter sido conjurada durante esse período. A magia recuperada é armazenada em sua mente como se tivesse sido preparada usando o método normal. Se essa magia exigir componentes materiais, o conjurador deve fornecê-los – e somente conseguirá conjurá-la depois que os componentes estiverem disponíveis.

Encarnaçao Fantasmagórica

Ilusão (Fantasma) [Medo, de Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 9

Alvos: Qualquer número de criaturas, todas a menos de 9 metros entre si

Essa magia é semelhante a *assassino fantasmagórico*, mas é capaz de afetar uma quantidade maior de criaturas. Somente as criaturas afetadas enxergam o monstro fantasmagórico, embora o conjurador veja os atacantes como formas de sombra.

Se obtiver sucesso no teste de resistência de Fortitude, o alvo ainda sofre 3d6 pontos de dano e ficará atordoado durante 1 rodada. Além disso, sofre 1d4 pontos de dano temporário de Força.

Encolher Item

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Um objeto tocado de até 60 cm³ /nível

Duração: Um dia/nível; veja texto

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem tem a capacidade de encolher um item mundano (se ele estiver dentro do limite de tamanho) até 1/16 de seu tamanho normal em cada dimensão (para cerca de 1/4.000 do seu volume e massa originais). Essa mudança efetivamente reduz o tamanho do objeto em quatro categorias de tamanho (por exemplo, de Grande para Mínimo). Se desejar, também é possível alterar sua composição, concedendo-lhe a dureza de um tecido. Os objetos transformados

por encolher item retornam para sua composição e tamanho normais quando são atirados contra uma superfície sólida ou quando o conjurador pronunciar uma palavra de comando. Mesmo uma fogueira e seu combustível podem ser encolhidos usando esta magia. Restaurar o objeto encolhido para sua dimensão e composição normais dissipará a magia.

Se *encolher item* se tornar permanente com a magia *permanência*, o objeto afetado poderá ser expandido e encolhido infinitamente, mas somente pelo conjurador.

Encontrar Armadilhas

Adivinhação

Nível: Clr 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível

O personagem adquire uma intuição sobre o funcionamento de armadilhas. Ele pode usar a perícia Procurar para detectar armadilhas como um ladino. Além disso, ele recebe um bônus de intuição equivalente à metade do seu nível de conjurador (máximo +10) em testes de Procurar para encontrar armadilhas enquanto a magia permanecer ativa.

Observe que *encontrar armadilhas* não concede a habilidade de desarmar as armadilhas encontradas.

Encontrar o Caminho

Adivinhação

Nível: Brd 6, Clr 6, Drd 6, Conhecimento 6,

Viagem 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 3 rodadas

Alcance: Pessoal ou toque

Alvo: Você ou criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não ou Sim (inofensiva)

O alvo desta magia pode encontrar a rota física menor e mais direta para um destino específico, seja para entrar ou sair de algum lugar. O destino pode ser a céu aberto, sob a terra ou até mesmo dentro de uma magia *labirinto*. A magia *encontrar o caminho* funciona em relação a locais, não a objetos ou criaturas em seu interior. Portanto, ela não pode localizar "uma floresta onde vive um dragão verde" ou o local de "um baú cheio de peças de platina", mas pode encontrar o caminho para sair de um labirinto. O local deve estar no mesmo plano que o conjurador.

A magia torna o alvo capaz de sentir a direção correta que o levará ao seu destino, indicando, nos momentos apropriados, o caminho exato a seguir ou as ações físicas a serem tomadas. Por exemplo, a magia permite ao alvo sentir a localização de armadilhas ou a palavra correta para superar um *símbolo de proteção*. A magia liberta o conjurador, e seus acompanhantes, dos efeitos da magia *labirinto* numa única rodada.

Essa adivinhação está vinculada ao alvo e não aos seus companheiros, e seus efeitos não conseguem prever nem consideram as atitudes de outras criaturas (inclusive de guardiões).

Foco: Um conjunto de *contas de adivinhação*, à escolha do personagem – ossos, contas de marfim, búzios, runas entalhadas, etc.

Enfeitiçar Animal

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

Nível: Drd 1, Rgr 1

Alvo: 1 animal

Como *enfeitiçar pessoa*, mas também pode afetar um animal. Quando não tiver certeza se algo é um "animal", consulte o *Livro dos Monstros*.

Enfeitiçar Monstro

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

Nível: Brd 3, Fet/Mag 4

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 1 dia/nível

Como *enfeitiçar pessoa*, mas a magia não tem restrição de tipo ou tamanho de criatura.

Enfeitiçar Monstro em Massa

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

Nível: Brd 6, Fet/Mag 8

Componentes: V

Alvos: Uma ou mais criaturas a menos de 9 metros entre si

Duração: 1 dia/nível

Como *enfeitiçar monstro*, mas afeta uma quantidade de criaturas cujo total de Dados Vida não excede o dobro do nível do conjurador (ou uma única criatura, independente do DV). Caso existam mais alvos do que o personagem é capaz de afetar, ele deve selecioná-los isoladamente até atingir o limite de Dados de Vida.

Enfeitiçar Pessoa

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura humanóide

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Este feitiço torna uma criatura humanóide de tamanho Médio ou inferior amistosa e um aliado (considera a atitude do alvo como amistosa). No entanto, se a criatura estiver sendo ameaçada ou atacada pelo conjurador ou seus aliados aparentes, ela recebe +5 de bônus no teste de resistência contra esse encantamento.

A magia não permite que o personagem controle a criatura enfeitiçada como um autômato, mas ela percebe suas palavras e ações de modo mais favorável. O conjurador pode dar ordens ao alvo, mas precisa obter sucesso em um teste resistido de Carisma para convencê-lo a realizar qualquer tarefa incomum (não são permitidas novas tentativas). Um personagem enfeitiçado nunca obedece a ordens claramente suicidas ou obviamente perigosas, mas poderia acreditar que a única chance de salvá-lo seria distrair aquele dragão vermelho durante "alguns segundos". Qualquer ato, do conjurador ou de seus aliados aparentes, que ameace a criatura enfeitiçada dissipará a magia. Lembre-se que é necessário falar o idioma do alvo para se comunicar – ou então ser muito bom em mímicas.

Enfraquecer o Intelecto

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Se a criatura alvo fracassar em um teste de resistência de Vontade, seus valores de Inteligência e Carisma caem para 1: aproximadamente a inteligência de uma lagartixa. A criatura afetada será incapaz de usar perícias baseadas em Inteligência ou Carisma, conjurar

magias, compreender idiomas ou comunicar-se de modo coerente. Ainda assim, a criatura sabe quem são seus amigos e é capaz de segui-los ou até protegê-los. O alvo ficará nesse estado até que a magia *cura completa*, *desejo restrito*, *milagre* ou *desejo* seja usada para cancelar o efeito. Uma criatura que tenham capacidade de conjurar magias arcana, como um mago ou um feiticeiro, sofre -4 de penalidade em seus testes de resistência.

Componentes Materiais: Um pouco de argila, cristal, vidro ou esferas minerais.

Enfraquecer Plantas

Transmutação

Nível: Drd 3, Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvo ou Área: Veja texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia possui duas versões:

Reverter Crescimento: A primeira versão desta magia obriga a redução da vegetação normal (grama, mato, arbustos, árvores, vinhas, etc.) para cerca de 1/3 de seu tamanho natural dentro de um alcance Longo (120 m + 12 m por nível). A vegetação afetada parece ter sido cuidadosamente podada.

Se preferir, a área pode ser um círculo com 30 m de raio, um semicírculo com 45 m de raio ou um cone com 60 m de raio. Também é possível escolher áreas que não serão afetadas.

Impedir Crescimento: A segunda versão afeta as plantas normais a menos de 750 m, reduzindo seu potencial de produtividade no próximo ano para 1/3 abaixo do normal.

Enfraquecer plantas serve de contramágica para *ampliar plantas*.

Esta magia não afeta criaturas do tipo planta.

Envenenamento

Necromancia

Nível: Clr 4, Drd 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea; veja texto

Teste de Resistência: Fortitude anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Convocando os poderes venenosos dos predadores naturais, o personagem inocula um terrível veneno no alvo usando um ataque de toque corporal. O veneno causa imediatamente 1d10 pontos de dano temporário na Constituição e outros 1d10 pontos de dano temporário na Constituição 1 minuto depois. Cada dano pode ser evitado com um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 nível do conjurador + modificador de Sabedoria).

Enviar Mensagem

Evocação

Nível: Clr 4, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Veja texto

Alvos: Uma criatura

Duração: 1 rodada; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem conta uma criatura específica e conhecida e envia uma pequena mensagem de 25 palavras ou menos. O alvo saberá quem é o emissário (se o conhecer), e poderá responder a mensagem da mesma

CAPÍTULO II: MAGIAS

forma e imediatamente. Uma criatura com Inteligência 1 ou superior é capaz de entender a mensagem, mas sua habilidade de reagir é normalmente limitada por sua Inteligência. Mesmo que a mensagem seja recebida, o alvo não é obrigado a obedecê-la.

Se a criatura em questão não estiver no mesmo plano de existência, existe 5% de chance da mensagem não ser entregue (as condições locais dos outros planos podem aumentar consideravelmente a chance de falha, a escolha do Mestre.)

Componente Material Arcano: Um pequeno pedaço de um fio de cobre.

Escrita Ilusória

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental]

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto ou mais; veja texto

Alcance: Toque

Alvos: Um objeto tocado pesando no máximo

Duração: Um dia/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem escreve instruções ou outra informação em um pergaminho, papel ou material de escrita. A *escrita ilusória* aparece como uma forma de escrita estrangeira ou mágica. Apenas a pessoa (ou pessoas) definida pelo personagem no momento da conjuração são capazes de ler a escrita; ela é ininteligível para qualquer outro personagem, a menos que um ilusionista a reconheça como uma escrita ilusória.

Uma criatura não autorizada que tente ler a escrita dispara um potente efeito ilusório e deve realizar um teste de resistência. Se obtiver sucesso a criatura desvia o olhar ficando apenas um pouco desorientada. Um fracasso significa que a criatura foi alvo da sugestão implantada na escrita pelo conjurador no momento da conjuração da magia. A *sugestão* dura apenas 30 minutos. As sugestões mais comuns são: "Fecho o livro e vá embora", "Esqueça a existência desse livro" e assim por diante. Um sucesso em *dissipar magia* obriga a *escrita ilusória* e sua mensagem secreta a desaparecerem. A mensagem oculta pode ser lida uma combinação das magias *visão da verdade* e *ler magia* ou *compreender idiomas*.

O tempo de execução da magia depende da extensão da mensagem escrita, mas exige sempre 1 minuto, pelo menos.

Componente Material: Uma tinta a base de chumbo (valor de 50 PO ou mais).

Escudo Arcano

Abjuração [Energia]

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível (D)

O *escudo arcano* cria um disco de força invisível e móvel do tamanho de um escudo de corpo, que flutua na frente do personagem. Ele anula ataques de *mísseis mágicos* que visem o conjurador. O disco também concede +4 de bônus de escudo na CA. Esse bônus é aplicado contra ataques de toque incorpóreos, desde que sejam provenientes de efeitos de energia. O *escudo arcano* não aplica penalidade de armadura ou chance de falha de magia arcana. Diferente do escudo de corpo normal, o personagem não é capaz de usar a magia *escudo arcano* como cobertura.

Escudo Entrópico

Abjuração

Nível: Clr 1, Sorte 1

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

Um campo mágico multicolorido de energia caótica envolve o conjurador. Este campo desvia flechas, raios e outros ataques à distância. Cada ataque à distância direcionado contra o personagem que exija uma jogada de ataque (incluindo a *flecha ácida de Melf*, *raio do enfraquecimento*, etc.) sofre 20% de chance de falha (similar ao efeito de camuflagem). O escudo não afeta os demais ataques que simplesmente afetem longas distâncias, como o sopro dos dragões.

Escudo da Fé

Abjuração

Nível: Clr 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia cria um campo de força mágico e cintilante em torno da criatura tocada, capaz de desviar ataques. O alvo recebe +2 de bônus de deflexão na CA e +1 de bônus adicional a cada 6 níveis do conjurador (máximo +5 de bônus de deflexão no 18º nível).

Componente Material: Um pequeno pergaminho com algum texto sagrado.

Escudo de Fogo

Evocação [Fogo ou Frio]

Nível: Fogo 5, Fet/Mag 4, Sol 4

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível (D)

Essa magia envolve o conjurador em chamas e causa dano a qualquer criatura que atacá-lo em combate corpo a corpo. As chamas também o protegem de ataques de frio ou fogo (à critério do conjurador).

Qualquer criatura que atacar o alvo usando uma arma natural ou arma branca causará o dano normal, mas sofrerá 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo +15). Esse dano é considerado dano de frio (se o escudo proteger contra ataques de fogo) ou de fogo (se o escudo proteger contra ataques de frio). Se o atacante tiver Resistência à Magia, ela se aplica ao efeito. As criaturas empunhando armas com um alcance excepcional, como uma lança longa, não estão sujeitas ao dano se atacarem o personagem.

Ao conjurar essa magia, o personagem parece em chamas, mas elas são finas e fantasmagóricas, fornecendo metade da luz de uma tocha normal (3 metros). A cor das chamas é determinada aleatoriamente (50% de chance para cada cor) – azul ou verde para o *escudo de frio*, violeta ou azul para o *escudo de calor*. Os poderes especiais de cada versão são:

Escudo de Calor: As chamas são quentes ao toque. O conjurador sofre apenas metade do dano de ataques de frio. Se o ataque permitir um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, um sucesso nesse teste evitará o dano totalmente.

Escudo de Frio: As chamas são frias ao toque. O conjurador sofre apenas metade do dano de ataques de fogo. Se o ataque permitir um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, um sucesso nesse teste evitará o dano totalmente.

Componente Material Arcano: Um pouco de fósforo para o *escudo de calor*; um vaga-lume vivo ou a cauda de quatro vaga-lumes mortos para o *escudo de frio*.

Escudo da Ordem

Abjuração [Ordem]

Nível: Clr 8, Ordem 8

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 metros

Alvos: Uma criatura/nível dentro de uma explosão de 6 metros de raio centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Um brilho azulado e turvo envolve os alvos, protegendo-os contra ataques, fornecendo resistência contra as magias conjuradas por criaturas Caóticas e causando *lentidão* nas criaturas caóticas que os atacarem. Essa abjuração tem quatro efeitos.

Primeiro, a criatura protegida recebe +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência. Diferente de *proteção contra o caos*, esse benefício se aplica a todos os ataques e não somente a ataques de criaturas Caóticas.

Segundo, as criaturas protegidas adquirem Resistência à Magia 25 contra magias Caóticas e magias conjuradas por criaturas Caóticas.

Terceiro, essa abjuração bloqueia a posseção e a influência mental, da mesma forma que *proteção contra o caos*.

Finalmente, se uma criatura Caótica obtiver um sucesso em um ataque corpo a corpo contra a criatura protegida, a atacante ficará lento (teste de resistência de Vontade anula, como a magia *lentidão*, mas contra a CD do *escudo da ordem*).

Foco: Um pequeno relicário contendo alguma relíquia sagrada, como um pedaço de pergaminho de um texto sagrado Leal. O relicário custa pelo menos 500 PO.

Esculpir o Som

Transmutação

Nível: Brd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvos: Uma criatura ou objeto/nível, todas a menos 9 metros entre si

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem altera os sons emitidos pelas criaturas ou objetos. Ele é capaz de criar sons onde não existe nenhum (como fazer árvores cantarem), omitir sons (como fazer um grupo de aventureiros ficarem silenciosos) ou transformar sons em outros tipos de som (como fazer a voz de um mago parecer de um porco). Todas as criaturas ou objetos transmutados devem ser afetados do mesmo modo. Uma vez que a transmutação seja ativada, não é possível modificá-la.

O conjurador é capaz de alterar a qualidade dos sons, mas não pode criar palavras que não conheça. Por exemplo, ele não pode modificar uma voz para parecer a palavra de comando de um item mágico, a menos que conheça essa palavra.

Um conjurador que tenha sua voz modificada de modo dramático (como o exemplo do porco, acima) ficará incapaz de conjurar magias que tenham componentes verbais.

Escuridão

Evocação [Escuridão]

Nível: Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Objeto tocado

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia faz um objeto irradiar escuridão em uma área de 6 m de raio. Todas as criaturas na área recebem camuflagem (20% de chance de falha). Nem mesmo as criaturas que possam enxergar normalmente no escuro (usando a visão no escuro) são capazes de ver qualquer coisa nessa área de escuridão mágica. Luzes normais (tochas, velas e lanternas) não funcionam, assim como magias de luz de nível inferior (*luz, globos de luz*). As magias de luz de nível superior (como *luz do dia*) não são afetadas pela *escuridão*.

Se a magia for conjurada sobre um pequeno objeto, colocado dentro ou sob algo que não permita a passagem da luz, os efeitos da magia ficam neutralizados até essa cobertura ser removida.

A *escuridão* serve de contramágica e dissipa qualquer magia de *luz* de nível igual ou inferior.

Componentes Materiais: Um pouco de pêlo de morcego e uma gota de piche ou um pedaço de carvão.

Escuridão Profunda

Evocação [Escuridão]

Nível: Clr 3

Duração: 1 dia/nível (D)

Esta magia funciona como *escuridão*, exceto que o objeto irradia escuridão numa área de 18 m de raio e seus efeitos são mais duradouros.

A *luz do dia* que invadir uma área de *escuridão profunda* (ou vice versa) será temporariamente anulada, deixando a área neutralizada sob as condições de iluminação normais.

A *escuridão profunda* serve de contramágica e dissipa qualquer magia de *luz* de nível igual ou inferior, inclusive *luz do dia* e *luz*.

Esfera Flamejante

Evocação [Fogo]

Nível: Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Uma esfera de 1,5 metro de diâmetro

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

Uma *esfera flamejante* se desloca em qualquer direção indicada e queima tudo que conseguir atingir. Ela se desloca 9 metros por rodada; como pane de seu movimento, ela pode subir ou saltar até 9 metros para atingir um alvo. Caso entre num espaço ocupado por uma criatura, ela interrompe seu movimento naquela rodada e causa 2d6 pontos de dano de fogo a essa criatura, embora o alvo possa evitar o dano se obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos. A *esfera flamejante* atravessa barreiras com menos de 1,20 m de altura, como móveis ou parapeitos. A *esfera* incendeia qualquer objeto inflamável em contato direto e ilumina como uma tocha.

A esfera se move enquanto for direcionada (uma ação equivalente à movimento). Se ela não for direcionada, simplesmente ficará parada queimando. Ela pode ser apagada por qualquer coisa que apagaría um fogo de seu tamanho. A superfície da esfera é esponjosa, mole, e não causa dano, exceto pelas chamas. Por isso, a esfera não pode ser utilizada para empurrar as criaturas que impeçam seu movimento ou para derrubar grandes objetos. A *esfera flamejante* desaparece quando sair do alcance.

Componentes Materiais: Um pouco de sebo, um punhado de enxofre e uma pitada de limalha de ferro.

Esfera Gélida de Otiluke

Evocação [Frio]

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos, Efeito, Área: Veja texto

Duração: Instantânea ou 1 rodada/nível; veja texto

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade; veja texto

Resistência à Magia: Sim

A *esfera gélida de Otiluke* cria um globo de energia congelante que parte dos dedos do conjura-dor até o local escolhido, onde ocorre uma explosão de 3 metros de raio que causa 1d6 pontos de dano de frio por nível de conjurador (máximo 15d6) a qualquer criatura na área. Um elemental da água sofre 1d8 pontos de dano de frio por nível de conjurador (máximo 15d8).

Se a *esfera gélida de Otiluke* atingir um corpo de água ou um líquido que é composto principalmente de água (não inclui as criaturas a base de água), ela congela o líquido até uma profundidade de 15 cm, em uma área de 30 m³ por nível de conjurador (máximo 450 m³). Esse efeito permanece ativo durante 1 rodada por nível de conjurador. As criaturas que estiverem nadando na superfície congelada ficam presas no gelo. Uma tentativa de escapar exige uma ação de rodada completa e a criatura deve obter sucesso em um teste de Força (CD 25) ou um teste de Arte da Fuga (CD 25).

O personagem pode retardar o lançamento do globo após completar a magia, se desejar. Considere isso como uma magia de toque que o conjurador está mantendo carregado. Ele consegue sustentar a magia durante 1 rodada por nível de conjurador, no final desse período, a *esfera gélida* explode com o centro no personagem (e ele não pode realizar um teste de resistência para evitar seus efeitos). Disparar o globo numa rodada posterior exige uma ação padrão.

Foco: Uma pequena esfera de cristal.

Esfera de Invisibilidade

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Área: Emanação de 3 metros de raio em volta do conjurador ou da criatura tocada

Essa magia funciona como *invisibilidade*, mas é capaz de fornecer seus efeitos para todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros do alvo. O centro do efeito se desloca com o alvo. As criaturas afetadas podem se enxergar, como se não tivessem sob os efeitos da invisibilidade. Qualquer criatura que sair da área torna-se visível, mas as criaturas que entram na área depois que a magia foi concluída não adquirem seus benefícios. Se uma criatura afetada (exceto o alvo da magia) atacar, ela dissipar a invisibilidade somente para ela. Se o alvo da magia atacar, a esfera de *invisibilidade* termina.

Esfera Prismática

Abjuração

Nível: Proteção 9, Fet/Mag 9, Sol 9

Componentes: V

Alcance: 3 metros

Alvos: Esfera de 3 metros de raio centrada no conjurador

Essa magia funciona como *muralha prismática*, mas cria um globo opaco e imóvel de luz multicolorida que cerca e protege o personagem de todas as formas de ataque. A esfera brilha com todas as cores do arco-íris.

O efeito de *cegueira* da esfera em criaturas com menos de 8 DV permanece ativo durante 2d4 x 10 minutos.

O personagem é capaz de entrar e sair da esfera sem sofrer nada. Entretanto, quando estiver em seu interior, bloqueará qualquer tentativa de lançar algo através dela (inclusive magias). As outras criaturas que tentarem atacá-lo ou atravessar a esfera sofrem os efeitos de cada cor, uma por vez.

Geralmente, apenas o hemisfério superior do globo aparece, pois o personagem ficará no centro da esfera, portanto o hemisfério inferior será neutralizado pela superfície do solo onde o personagem estiver.

As cores da esfera possuem os mesmos efeitos das cores da *muralha prismática*.

A *esfera prismática* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Esfera Resiliente de Otiluke

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Uma esfera de 50 cm de diâmetro/nível centrada ao redor da criatura

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

Um globo de energia tremeluzente envolve a criatura, a menos que ela seja grande demais para ser comportada pelo diâmetro da esfera. Ela aprisiona o alvo enquanto permanecer ativa e não é vulnerável a nenhum tipo de dano, exceto a um *bastão de cancelamento*, *bastão da negação*, às magias *desintegrar* ou *dissipar magia* de área. Esses efeitos eliminam a esfera sem atingir o alvo. Nada é capaz de atravessar a esfera (entrar ou sair), embora o alvo consiga respirar normalmente. O alvo pode se debater, mas a esfera não pode ser movida fisicamente, seja por criaturas no exterior ou pelo prisioneiro.

Componentes Materiais: Um semicírculo de cristal transparente e um semicírculo de goma arábica que se encaixem.

Esfera Telecinética de Otiluke

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Uma esfera de 30 cm de diâmetro/nível centrada ao redor da criatura ou do objeto

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia é semelhante a *esfera resiliente de Otiluke*, mas as criaturas ou objetos no interior do globo ficam quase sem peso. Qualquer coisa que estiver dentro de uma *esfera telecinética de Otiluke* terá somente 1/16 de seu peso normal. O conjurador consegue erguer por telecinésia todo o conteúdo da esfera que normalmente pesaria 2.500 kg ou menos. O controle telecinético entende-se a um alcance Médio (30 metros + 3 metros/nível) a partir do conjurador, apenas depois que a esfera aprisionar com sucesso o conteúdo desejado.

É possível deslocar objetos ou criaturas na esfera que tenham um peso total de 2.500 kg ou menos se concentrando na magia. O personagem pode começar a mover a esfera na rodada subsequente à conjuração da magia. Concentrando-se nessa tarefa (uma ação padrão), o personagem conseguirá movê-la até 9 metros por rodada. Na rodada em que o personagem não estiver se concentrando na esfera, ela não se desloca (se

CAPÍTULO 11: MAGIAS

estiver na superfície) ou desce com sua taxa de queda normal (se estiver no alto) até atingir a superfície, até a duração da magia acabar ou até o personagem voltar a se concentrar na magia. Se o personagem parou de se concentrar (voluntariamente ou devido a um fracasso no teste de Concentração), ele pode voltar a se concentrar no próximo turno ou qualquer turno subsequente até o final da duração da magia.

A esfera cai com uma taxa de apenas 18 metros por rodada, o que não é rápido o suficiente para causar dano ao seu conteúdo.

Pode-se mover a esfera por telecinésia mesmo se o conjurador estiver em seu interior.

Componentes Materiais: Um semicírculo de cristal transparente e um semicírculo de goma árabe que se encaixem e um par de pequenos imãs.

Esfriar Metal

Transmutação [Frio]

Nível: Drd 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Equipamento de metal de 1 criatura/2 níveis, todas a menos de 9 m entre si; ou 12,5 kg de metal por nível em um círculo de 9 m

Duração: 7 rodadas

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Esfriar metal torna um metal extremamente gelado. Qualquer metal mundano livre (não empunhado ou vestido) não poderá realizar um teste de resistência. Qualquer metal encantado poderá realizar um teste de resistência (os testes de resistência para itens mágicos são discutidos no *Livro do Mestre*). Um item empunhado por uma criatura utiliza os modificadores da criatura (caso sejam mais elevados).

A criatura sofrerá dano de frio caso seu equipamento seja o alvo da magia. Ela sofrerá dano total quando sua armadura for o alvo ou se ela estiver tocando, usando ou carregando metal equivalente a 1/5 de seu peso. A criatura sofre o dano mínimo (1 ou 2 pontos; veja a tabela) se não estiver usando armadura de metal ou se o metal carregado for inferior a 1/5 de seu peso.

Na primeira rodada da magia, o metal esfria e incomoda, mas não causa dano (mesmo efeito na última rodada da magia). Durante a segunda (e na penúltima rodada), o gelo causa dor e dano. Na terceira, quarta e quinta rodadas, o metal estará congelado, causando mais dano, conforme indicado a seguir:

Rodada	Temperatura	Dano
1	Frio	Nenhum
2	Gelado	1d4 pontos
3-5	Congelado	2d4 pontos
6	Gelado	1d4 pontos
7	Frio	Nenhum

Qualquer calor intenso o bastante para causar dano à criatura anula os pontos de dano dessa magia (e vice-versa). Por exemplo, se a jogada de dano de uma magia *esfriar metal* causar 5 pontos de dano de frio e a criatura atravessar uma *muralha de fogo* na mesma rodada e sofrer 8 pontos de dano, não sofrerá nenhum dano de frio – apenas os 3 pontos de dano de fogo. Sob a água, *esfriar metal* não causará dano, mas haverá formação de gelo imediatamente em torno do metal, forçando a criatura a flutuar.

Esfriar metal serve de contramágica e dissipa *esquentar metal*.

Espada de Mordenkainen

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Uma espada

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Essa magia materializa uma substância tremulante de energia em forma de espada. A espada ataca qualquer oponente dentro do alcance da magia, conforme as ordens do conjurador, a partir da rodada da conjuração. A espada ataca o alvo escolhido uma vez por rodada, durante o turno do conjurador. Seus bônus de ataque equivale ao nível do conjurador + bônus de Inteligência ou Carisma (para magos e feiticeiros respectivamente) com +3 de bônus de melhoria. Sendo um efeito de energia, ela pode atacar criaturas etéreas e incorpóreas com uma margem de ameaça de 19-20 e x2 de multiplicador de decisivo.

A espada sempre ataca na direção do conjurador, portanto não fornece ou recebe bônus por flanquear. Se a espada sair do alcance da magia, sair da linha de visão ou o personagem não a direcionar, ela retornará até o conjurador e ficará flutuando.

A cada rodada depois da primeira, é possível utilizar uma ação padrão para redirecionar a espada para um novo alvo. Caso contrário, ela continuará a atacar o mesmo alvo anterior. Ela não pode ser atacada ou danificada por golpes físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, *esfera da aniquilação* ou um *bastão de cancelamento* são capazes de afetá-la. A CA da espada é 13 (10 + 0 de bônus de tamanho Médio + 3 de bônus de deflexão).

Se uma criatura atacada possuir Resistência à Magia, o personagem realiza um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) contra a Resistência à Magia na primeira vez que a *espada de Mordenkainen* golpear o alvo. Caso não supera a RM da criatura, a espada será dissipada. Caso contrário, ela afetará normalmente essa criatura enquanto a magia permanecer ativa.

Foco: Uma espada de platina em miniatura, com empunhadura e guarda feita de cobre e zinco. Essa miniatura custa 250 PO para ser fabricada.

Espada Sagrada

Evocação [Bem]

Nível: Pal 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Arma branca tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia permite que o personagem canalize poder sagrado para sua espada ou qualquer outra arma branca selecionada. A arma torna-se uma *arma sagrada* +5 (+5 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, +2d6 de dano adicional contra oponentes malignos). Ela também emite um *círculo mágico contra o mal* (idêntico à magia). Se o *círculo mágico* acabar, a espada cria um novo na rodada subsequente como uma ação simples. A magia é automaticamente cancelada 1 rodada depois da espada deixar as mãos do personagem. É impossível criar mais de uma *espada sagrada* simultaneamente.

Se a magia for conjurada sobre uma arma mágica, os poderes da magia suprem qualquer outro que a arma normalmente tenha, deixando o bônus de melhoria e poderes normais da arma inoperantes enquanto a espada sagrada permanecer ativa. Essa magia não se acumula com *abençoar arma* ou qualquer outro efeito. Essa magia não funciona em artefatos.

Observação: Um bônus de melhoria não se acumula com o bônus de uma arma obra-prima nas jogadas de ataque.

Esplendor da Águia

Transmutação

Nível: Brd 2, Clr 2, Pal 2 Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura transmutada se torna mais imponente, articulada e com a personalidade marcante. Esta magia concede +4 de bônus de aprimoramento no Carisma, concedendo os benefícios normais às perícias baseadas nesta habilidade e às demais características que utilizam o modificador de Carisma. Os feiticeiros e bardos (e outros conjuradores que dependem do Carisma) afetados por essa magia não adquirem magias adicionais devido ao aumento de Carisma, mas as CDs das magias que eles conjuram enquanto estiverem sob esse efeito são elevadas.

Componentes Materiais Arcanos: Algumas penas e um punhado de esterco de uma águia.

Esplendor da Águia em Massa

Transmutação

Nível: Brd 6, Clr 6, Fet/Mag 6

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1 criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como esplendor da águia, mas afeta diversas criaturas.

Esquentar Metal

Transmutação [Fogo]

Nível: Drd 2, Sol 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Equipamento de metal de 1 criatura/2 níveis, todas a menos de 9 m entre si; ou 12,5 kg de metal por nível em um círculo de 9 m

Duração: 7 rodadas

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Esquentar metal torna um metal extremamente quente. Qualquer metal mundano livre (não empunhado ou vestido) não poderá realizar um teste de resistência. Qualquer metal encantado poderá realizar um teste de resistência (os testes de resistência para itens mágicos são discutidos no *Livro do Mestre*). Um item empunhado por uma criatura utiliza os modificadores da criatura (caso sejam mais elevados).

A criatura sofrerá dano de fogo caso seu equipamento seja o alvo da magia. Ela sofrerá dano total quando sua armadura for o alvo ou se ela estiver tocando, usando ou carregando metal equivalente a 1/5 de seu peso. A criatura sofre o dano mínimo (1 ou 2 pontos; veja a tabela) se não estiver usando armadura de metal ou se o metal carregado for inferior a 1/5 de seu peso.

Na primeira rodada da magia, o metal esfria e incomoda, mas não causa dano (mesmo efeito na última rodada da magia). Durante a segunda (e na penúltima rodada), o calor causa dor e dano. Na terceira, quarta e quinta rodadas, o metal estará em brasa, causando mais dano, conforme indicado a seguir:

Rodada	Temperatura do Metal	Dano
1	Morno	Nenhum
2	Quente	1d4 pontos
3-5	Cauterizante	2d4 pontos
6	Quente	1d4 pontos
7	Morno	Nenhum

Qualquer frio intenso o bastante para causar dano à criatura anula o dano de dano dessa magia (e vice-versa). Por exemplo, «a jogada de dano da magia esquentar

metal causar 2 pontos de dano por fogo e o alvo for atingido por um rato de gelo na mesma rodada e sofrer 3 pontos de dano, não sofrerá nenhum dano de fogo – apenas 1 ponto de dano de frio. Sob a água, *esquentar metal* causa metade do dano e ferve a água a seu redor, criando vapor.

Esquentar metal é contra mágica e dissipa *esfriar metal*.

Estase Temporal

Transmutação

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem precisa obter sucesso em um ataque de toque corporal. A magia aprisiona o alvo num estado de animação suspensa. Para a criatura, o tempo pára e sua condição fica estável. A criatura não envelhece, suas funções corporais são praticamente neutralizadas e nenhuma força ou efeito é capaz de machucá-la. Esse estado persiste até que a magia seja removida (com um sucesso em *dissipar magia* ou com a magia *libertação*).

Componente Material: Um pó composto de diamante, esmeralda, rubi e safira com um valor total de no mínimo 5.000 PO.

Estátua

Transmutação

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Uma magia *estátua* transforma o alvo em pedra, juntamente com qualquer traje ou equipamento que esteja usando ou carregando. Na forma de estátua, o alvo possui dureza 8. Ele mantém seus próprios pontos de vida.

O alvo pode enxergar, ouvir e cheirar normalmente, mas não precisa comer ou respirar. O tato fica limitado às sensações que possam afetar a substância similar ao granito de seu corpo. Arrancar uma lasca equivale a um arranhão, mas destruir um braço da estátua causará um ferimento sério.

O indivíduo sob efeito de *estátua* pode retornar ao seu estado normal, agir e então voltar ao estado de estátua (uma ação livre) se desejar, enquanto a magia permanecer ativa.

Componentes Materiais: Limo, areia e uma gota d'água agitada por um pedaço de ferro, como um prego ou espeto

Evaporação

Necromancia

Nível: Fet/Mag 8, Água 8

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: Criaturas vivas, todas a menos de 18 metros entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Essa magia evapora os líquidos corporais de cada criatura viva na área afetada, causando 1d6 pontos de

dano por nível de conjurador (máximo 20d6). Ela é especialmente devastadora contra dementais da água e criaturas planta, que sofrem 1d8 por nível do conjurador (máximo 20d8).

Componente Material Arcano: Um pedaço de esponja

Evocação de Sombra

Ilusão (Sombra)

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvos: Veja texto

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Sim

O personagem utiliza a energia do Plano das Sombras para conjurar uma versão quase real de uma magia de evocação de feiticeiro ou mago de 4º nível ou inferior. Para uma magia com diversos níveis, considere a melhor variante para o personagem.

As magias que causam dano, como relâmpago, geram efeitos normais, a menos que a criatura afetada obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade. Cada criatura que desacredita a magia sofre apenas 1/5 do dano do ataque. Se o ataque desacreditado tiver um efeito especial além do dano, terá 1/5 de intensidade (se aplicável) ou apenas 20% de chance de afetar a criatura. Caso seja reconhecida como uma *evocação de sombras*, o dano da magia será apenas 1/5 (20%) do dano normal. Independentemente do resultado do teste de resistência para desacreditar, uma criatura afetada recebe o teste de resistência normal da magia imitada, mas utiliza a CD da magia evocação de sombras (5º nível) em vez do nível da magia original.

Os efeitos que não causam dano, como *luftada de vento*, geram efeitos normais, exceto contra aqueles que os desacreditarem. Contra essas criaturas eles não têm efeito algum.

Os objetos obtêm sucesso automático em seus testes de resistência de Vontade contra essa magia.

Evocação de Sombra Maior

Ilusão (Sombra)

Nível: Fet/Mag 8

Essa magia funciona como *evocação de sombras*, exceto por permitir conjurar uma versão quase real de uma magia de evocação de feiticeiro ou mago de 7º nível ou inferior. Se reconhecida como uma *evocação de sombras maior*, o dano da magia será apenas 3/5 (60%) do dano normal.

Explosão Solar

Evocação [Luz]

Nível: Drd 8, Fet/Mag 8, Sol 8

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Explosão de 24 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos parcial (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

A *explosão solar* cria uma esfera de calor e luz que atinge silenciosamente o local escolhido. Todas as criaturas na esfera ficam cegas e sofrem 6d6 pontos de dano. As criaturas suscetíveis à luz do sol sofrem dano dobrado. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido impede que as vítimas fiquem cegas e reduz o dano à metade.

Os mortos-vivos atingidos pelo globo sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 25d6), ou metade do dano caso obtenham sucesso em

um teste de resistência de Reflexos. Além disso, o raio destruirá os mortos-vivos afetados pela luz (como um vampiro), caso fracasse em seu teste de resistência.

A luz ultravioleta gerada pela magia causa dano a fungos, gosmas, limos e criaturas fungo como se fossem mortos-vivos.

Explosão solar dissipa qualquer magia de escuridão de nível inferior ao 9º dentro.

Componentes Materiais Arcanos: Um pedaço de pedra do sol e uma chama.

Explosão Sonora

Evocação [Sônica]

Nível: Brd 2, Clr 2

Componentes: V, G, F/F D

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/nível)

Alvos: Dispersão de 3 metros de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

O personagem atinge uma área com uma tremenda cacofonia. Cada criatura na área sofre 1d8 pontos de dano sonoro e precisa realizar um teste de resistência de Fortitude para não ficar atordoada durante 1 rodada.

As criaturas que não podem ouvir não ficam atordoadas, mas ainda sofrem o dano.

Foco Arcano: Um instrumento musical

Expulsão

Abjuração

Nível: Clr 4, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 criatura extra-planar

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Esta magia força uma criatura extra-planar a retornar ao seu plano de origem caso ela fracasse num teste de resistência de Vontade especial (CD = CD normal da magia – DV da criatura + nível do conjurador). Se a magia for bem-sucedida, a criatura é instantaneamente enviada de volta, mas existem 20% de chance dela ser enviada para um plano diferente do original.

Extinguir Fogo

Transmutação

Nível: Drd 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área ou Efeito: Um cubo de 6 metros/nível (M) ou um item mágico baseado em fogo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Não e Sim (objeto)

Extinguir fogo muitas vezes é utilizada para apagar incêndios nas florestas e outras chamas. Ela extingue qualquer fogo mundano na área de efeito. A magia também dissipa magias de fogo dentro da área, mas é preciso obter sucesso em um teste de dissipar (1d20 + 1 por nível de conjurador, máximo +15) contra cada magia para dissipá-la. A CD para dissipar essas magias será 11 + nível do conjurador da magia de fogo.

Cada elemental de fogo na área de *extinguir fogo* sofre 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d6, nenhum teste de resistência é permitido).

Por outro lado, o personagem pode usar a magia sobre um único item mágico que cria ou controla chamas, como uma varinha de *bolas de fogo* ou uma espada

CAPÍTULO 11: MAGIAS

de explosão flamejante. O item perde todos suas habilidades mágicas baseadas em fogo durante 1d4 horas, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (os artefatos são imunes a esse efeito).

Falar com Animais

Adivinhação

Nível: Brd 3, Drd 1, Rgr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível

O personagem é capaz de compreender e se comunicar com animais. Ele é capaz de formular questões e receber informações dos animais, apesar da magia não os tornar mais amigáveis ou cooperativos que o normal. Além disso, os animais agressivos ou astutos são tensos e evasivos, enquanto os animais simplórios podem fazer comentários sem sentido. Se o animal for amigável, poderá realizar algum favor ou servir o personagem (determinado pelo Mestre).

Falar com os Mortos

Necromancia [Dependente de Idioma]

Nível: Clr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 3 metros

Alvos: Uma criatura morta

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Não

O personagem concede um aspecto de vida e intelecto a um corpo, permitindo que ele responda várias perguntas que ele fizer. Ele pode fazer uma pergunta para cada dois níveis do conjurador. As perguntas que não tenham sido feitas são desperdiçadas caso a duração da magia termine. O conhecimento do corpo é limitado ao que a criatura sabia enquanto viva, inclusive seu idioma (se houver). As respostas normalmente são curtas, enigmáticas ou repetitivas. Se a tendência da criatura for diferente da tendência do personagem, ela terá direito a um teste de resistência de Vontade para resistir à magia, como se estivesse viva.

Se o corpo já foi alvo de *falar com os mortos* na última semana, a nova magia fracassa automaticamente. O personagem pode conjurar essa magia sobre um corpo morto há muito tempo, mas ele precisa estar em bom estado para ser capaz de responder. Um corpo danificado pode ser capaz fornecer respostas parciais ou até mesmo respostas parcialmente corretas, mas precisará de uma boca para falar.

Essa magia não permite que o personagem fale com a pessoa (cuja alma partiu). Em vez disso, permite receber as impressões que ficaram no corpo. O corpo parcialmente animado conserva um pouco da alma que já o habitou, sendo capaz de falar com todo o conhecimento que a criatura tinha quando viva. Porém, o corpo não pode descobrir novas informações. Na verdade, ele nem mesmo se lembra de ter sido questionado.

Essa magia não afeta um corpo que foi transformado em um morto-vivo.

Falar com Plantas

Adivinhação

Nível: Brd 4, Drd 3, Rgr 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível

O personagem é capaz de compreender e comunicar-se com plantas, incluindo plantas normais

e criaturas planta. Ele consegue formular perguntas e receber respostas. O senso normal que uma planta possui de seus arredores é limitado, então ela não poderá fornecer (ou reconhecer) descrições físicas detalhadas de criaturas ou responder perguntas sobre eventos que ocorreram longe de seus arredores.

A magia não torna as criaturas planta mais amigáveis ou cooperativas que o normal. Além disso, as criaturas planta agressivas ou astutas são tensas e evasivas, enquanto as criaturas planta simplórios podem fazer comentários sem sentido. Se uma criatura planta for amigável, ela pode realizar algum favor ou servir o personagem (como determinado pelo Mestre).

Flecha Ácida de Melf

Conjuração [Criação] [Ácido]

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: Uma flecha ácida

Duração: 1 rodada + 1 rodada a cada três níveis

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Uma flecha mágica de ácido aparece na mão do personagem e voa até o alvo. O personagem precisa obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. A flecha causa 2d4 pontos de dano de ácido, sem dano por dispersão. Para cada três níveis do conjurador (até no máximo o 18º) o ácido, caso não seja neutralizado de alguma forma, dura mais uma rodada, causando 2d4 pontos de dano adicional naquela rodada.

Componentes Materiais: Uma folha de ruibarbo em pó e o estômago de uma víbora.

Foco: Um dardo.

Flecha de Chamas

Transmutação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Cinco projéteis, todos em contato entre si no momento da conjuração

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem transforma munições (como flechas, virote, shurikens e pedras) em projéteis de chamas. Cada peça de munição causa 1d6 pontos de dano de fogo a qualquer alvo. Ela pode facilmente incendiar objetos e estruturas inflamáveis, mas não as criaturas.

Componentes Materiais: Uma gota de óleo e um pequeno pedaço de pederneira.

Fogo das Fadas

Evocação [Luz]

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Área: Criaturas ou objetos dentro de uma explosão de 1,5 metro de raio

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma fraca luminosidade envolve e delinea os alvos afetados, fazendo-os brilhar como velas. As criaturas envolvidas não recebem os benefícios da camuflagem devido à escuridão (porém o efeito de escuridão mágica do 2º nível ou maior funciona normalmente), *nublar*, *deslocamento*, *invisibilidade* ou efeitos similares. A luz é muito fraca para ter qualquer efeito sobre mortos-

vivos ou criaturas da escuridão vulneráveis à luz. O *fogo das fadas* pode ser azulado, esverdeado ou violeta, de acordo com o desejo do conjurador no momento da conjuração. Essa magia é inofensiva para os objetos ou criaturas afetados.

Força dos Justos

Transmutação

Nível: Clr 5, Força 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível (D)

A altura do personagem imediatamente dobrar e o peso aumenta em oito vezes. Esse aumento muda sua categoria de tamanho em um nível (Médio para Grande, por exemplo). Ele recebe +8 de bônus de tamanho de Força e +4 de bônus de tamanho de Constituição. Recebe também +4 de bônus de melhoria em sua armadura natural, Redução de Dano 5/mal (se o conjurador normalmente canaliza energia positiva) ou Redução de Dano 5/bem (se ele normalmente canaliza energia negativa).

No 12º nível, essa Redução de Dano se torna 1 O/mal ou 1 O/bem e no 15º nível, 15/mal ou 15/bem (o máximo). O modificador na CA e ataques é modificado de acordo com a categoria de tamanho apropriada (se fosse originalmente Mínimo, Miúdo, Pequeno, Médio ou Grande seu modificador diminuiria em 1; de qualquer forma veja Modificadores de Tamanho).

Use a Tabela 8-4: Tamanho e Escala das Criaturas para determinar o novo espaço e alcance do personagem. Essa magia não altera o deslocamento.

Se não houver espaço suficiente para o crescimento desejado, o personagem atinge o tamanho máximo possível e pode realizar um teste de Força (usando a Força recém-aumentada) para destruir qualquer obstrução. Se fracassar, o personagem será reduzido sem sofrer dano pela obstrução – a magia não pode machucar o personagem por aumentar seu tamanho.

Todo equipamento usado ou carregado pela criatura também é afetado de maneira similar pela magia. As armas brancas e de disparo afetadas pela magia causam mais dano (Tabela 2-2 no *Livro do Mestre*). Outras propriedades mágicas não são afetadas por esta magia. Qualquer item aumentado que seja largado pelo alvo retorna ao seu tamanho normal (incluindo armas de disparo e arremesso). Isso significa que as armas de arremesso causarão dano normalmente (como se tivessem seu tamanho original), mas os projéteis causam dano conforme a arma que os disparou. As propriedades mágicas dos itens aumentados não são afetadas por esta magia – uma espada +1 aumentada ainda será apenas +1, uma varinha do tamanho de um bastão ainda será +1, uma varinha do tamanho de um bastão ainda será considerada uma varinha, uma poção tamanho gigante precisa ser consumida em quantidade maior para surtir o mesmo efeito, e assim por diante.

Os diversos efeitos mágicos que aumentam o tamanho não se acumulam, o que significa, entre outras coisas, que é impossível usar uma segunda conjuração desta magia sobre uma criatura já aumentada para quadruplicar seu tamanho original.

Força do Touro

Transmutação

Nível: Clr 2, Drd 2, Pal 2, Fet/Mag 2, Força 2

Componentes: V, G, M/F D

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo fica mais forte. Esta magia concede +4 de bônus de aprimoramento na Força, adicionando os benefícios normais para as jogadas de ataque corpo a corpo, dano e outros usos do modificador de Força.

Componentes Materiais Arcanos: O componente material é um pouco do pêlo, ou do esterco, de um touro.

Força do Touro em Massa

Transmutação

Nível: Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 6

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1 criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona de forma idêntica a *força do touro*, mas afeta diversas criaturas.

Forma Animal

Transmutação

Nível: Animal 7, Drd 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura voluntária/nível, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Como *metamorfose*, mas é possível transformar uma criatura por nível de conjurador em um animal à sua escolha; a magia não surte efeito sobre criaturas involuntárias. Todas as criaturas precisam pertencer ao mesmo tipo de animal; por exemplo, é impossível transformar um alvo num falcão e outro num lobo atroz. Os alvos permanecem na forma animal até que a magia termine ou o conjurador a dissipe, libertando todos os alvos. Além disso, um indivíduo pode reassumir sua forma normal (usando uma ação de rodada completa); isso dissipá a magia apenas nele. O máximo de DV da forma assumida é igual ao total de DV do alvo ou o seu nível de conjurador, o que for menor (no máximo 20 DV).

Forma de Árvore

Transmutação

Nível: Drd 2, Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível (D)

Através dessa magia, o personagem é capaz de assumir a forma de uma árvore ou arbusto vivo Grande ou um tronco morto com alguns galhos Grande. Mesmo uma inspeção mais apurada será incapaz de revelar que a árvore em questão é na verdade uma criatura camuflada. Para todos os testes normais, o personagem será uma árvore ou arbusto, porém detectar magia revelará uma pequena aura de transmutação na árvore. Enquanto se mantiver nessa forma, o conjurador poderá observar tudo que acontece ao seu redor como se estivesse em sua forma normal e seus pontos de vida e testes de resistência não são afetados. Ele recebe +10 de bônus de armadura natural na CA, mas possui um valor efetivo de Destreza 0 e têm deslocamento de 0 m. Ele também fica imune a sucessos decisivos. Toda a sua roupa e equipamentos se transformam com ele.

O personagem pode dissipar a forma de árvore como uma ação livre (em vez de uma ação padrão).

Forma Etérea

Transmutação

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9

Alcance: Toque (veja texto)

Alvo: Você e 1 criatura tocada/3 níveis

Duração: 1 minuto/nível (D)

Resistência à Magia: Sim

Como *passeio etéreo*, mas o personagem e as outras criaturas tocadas voluntariamente (e seus equipamentos) que estiverem de mãos dadas se tornarão etéreos. É possível trazer consigo uma outra criatura para cada 3 níveis de conjurador. Depois que estiverem etéreas, as criaturas não precisam mais permanecer juntas.

Quando a magia termina, todas as criaturas que estão no Plano Etéreo retornam ao Plano Material.

Forma Gasosa

Transmutação

Nível: Ar 3, Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura voluntária corpórea tocada

Duração: 2 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O alvo e todo seu equipamento ficam insubstanciais, enfumaçados e translúcidos. Sua armadura material (inclusive armadura natural) se torna inútil, mas seus bônus de tamanho, Destreza, deflexão e bônus de armadura de energia (como *armadura arcana*) ainda se aplicam. Ele adquire Redução de Dano 10/mágico e se torna imune a venenos e sucessos decisivos. Ele não pode atacar ou conjurar magias com componentes verbais, gestuais, materiais ou focos enquanto estiver na *forma gasosa*. (Isso não o impede de executar as magias preparadas usando os talentos metamágicos Magia Silenciosa, Magia Sem Gestos e Ignorar Componentes Materiais.) A criatura também perde suas habilidades sobrenaturais. Se ela tiver uma magia de toque pronta para usar, ela será descarregada inofensivamente quando a magia *forma gasosa* surtir efeito.

A criatura gasosa não pode correr, mas pode voar com deslocamento de 3 metros (mobilidade perfeita). Ela pode passar por pequenos buracos ou frestas, levando todo que estava usando ou segurando enquanto a magia durar. Ela é sujeita a ação do vento e não pode penetrar na água ou outro líquido. Ela também não pode manipular objetos ou ativar itens, mesmo aqueles que ela carrega. Itens ativos continuamente permanecem ativos, embora em alguns casos seu efeito seja inútil (como aqueles que fornecem bônus de armadura ou armadura natural).

Componentes Materiais: Um pouco de gaze e de fumaça.

Fúria

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura viva voluntária/3 níveis, todas a menos de 9 metros entre si

Duração: Concentração +1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Cada criatura afetada recebe +2 de bônus de moral na Força e na Constituição, +1 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade e -2 de penalidade na CA. Esse efeito é quase idêntico à fúria bárbara, exceto pelos alvos não ficarem fatigados no término da fúria.

Globo de Invulnerabilidade

Abjuração

Nível: Fet/Mag 6

Essa magia funciona como *globo de invulnerabilidade menor*, exceto que ela também exclui magias e efeitos similares à magia do 4º nível.

Globo de Invulnerabilidade

Menor

Abjuração

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 metros de raio

Área: Uma emanação esférica de 3 metros de raio centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Uma esfera mágica, imóvel e brillante envolve o conjurador e anula todos os efeitos mágicos de 3º nível ou inferior. A área ou efeito dessas magias não afetam a área do *globo de invulnerabilidade menor*. Estas magias são ineficazes contra qualquer alvo localizado dentro do globo. Isso inclui as habilidades similares à magia e as magias ou efeitos de itens. No entanto, qualquer tipo de magia pode ser conjurada através ou para fora do globo. As magias de 4º nível ou superior e as magias já ativas não são afetadas. O globo pode ser neutralizado por *dissipar magia*, mas não por *dissipar magia* conjurada em uma área. O conjurador pode sair e voltar ao globo sem penalidades.

Observe que os efeitos mágicos não são neutralizados até entrarem no globo e mesmo que entrem no globo eles são suprimidos e não dissipados. Por exemplo, as criaturas dentro do globo ainda veriam uma magia reflexos criada por um conjurador fora do globo. Se esse conjurador entrasse no globo, a imagem desapareceria, mas voltaria quando ele saísse do globo. Do mesmo modo, um personagem dentro da área de uma magia luz ainda receberia seus benefícios, apesar de parte da área da magia luz dentro do globo não iluminar nada.

Quando uma magia possui mais de um nível, dependendo da classe do conjurador, verifique o nível apropriado para a classe e determine se o globo de invulnerabilidade menor a afeta.

Componente Material: Uma conta de vidro ou cristal que se quebra ao fim da magia.

Globos de Luz

Evocação [Luz]

Nível: Brd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Até quatro chamas ilusórias, todas em uma área de 3 m de raio

Duração: 1 minuto (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Dependendo da versão escolhida, o personagem cria até quatro luzes semelhantes a lanternas ou tochas (e geram a mesma luz), quatro esferas brilhantes de energia (que se parecem com um fogo-fátuo) ou uma imagem humanóide brilhante. Os *globos de luz* precisam ficar dentro de uma área de 3 m de raio entre si, mas podem se mover livremente (não é necessário concentração): para frente ou para trás, para cima ou para baixo, em linha reta ou em curvas, e assim por diante. As luzes podem se mover até 30 m por rodada. A luz desaparece se exceder o alcance da magia.

A magia *globos de luz* pode se tornar permanentes através da magia *permanência*.

Grito

Evocação [Sônico]

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Área: Explosão em forma de cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial ou Reflexos anula (objeto); veja texto

Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem emite um som de estourar os tímpanos que ensurdece e causa dano nas criaturas em sua área de ação. Qualquer criatura na área fica surda durante 2d6 rodadas e sofre 5d6 pontos de dano sônico. Um sucesso no teste de resistência anula esse efeito e reduz o dano à metade. Qualquer objeto frágil ou cristalino ou uma criatura cristalina sofre 1d6 pontos de dano sônico por nível do conjurador (máximo 15d6). As criaturas afetadas podem realizar um teste de resistência de Fortitude para reduzir o dano à metade e as criaturas segurando objetos frágeis podem anular o dano aos objetos com um sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

A magia *grito* não pode penetrar na área da magia *silêncio*.

Grito da Banshee

Necromancia [Morte, Sônica]

Nível: Morte 9, Fet/Mag 9

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Área: Uma criatura viva/nível dentro de uma dispersão de 12 metros de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem emite um grito terrível que mata as criaturas que o ouçam (exceto ele mesmo). As criaturas mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

Grito Maior

Evocação [Sônico]

Nível: Brd 6, Fet/Mag 8

Componentes: V, G, F

Alcance: 18 metros

Teste de Resistência: Fortitude parcial ou Reflexos anula (objeto); veja texto

Essa magia funciona como *grito*, mas seu cone causa 10d6 pontos de dano sônico (ou 1d6 pontos de dano sônico por nível do conjurador, máximo 20d6) contra objetos frágeis ou cristalinos ou criaturas cristalinas. Ela também deixa as criaturas atordoadas por 1 rodada e surdas por 4d6 rodadas. Uma criatura na área do cone pode evitar o atordoamento, reduzir o dano à metade e reduzir o tempo da surdez à metade obtendo sucesso em um teste de resistência de Fortitude. Uma criatura segurando um objeto frágil pode evitar o dano ao objeto com um sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

Foco Arcano: Um pequeno chifre de metal ou marfim.

Grupo de Elementais

Conjuração (Invocação) [Veja texto]

Nível: Ar 9, Drd 9, Terra 9, Fogo 9, Água 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: 2 ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia abre um portal para um Plano Elemental. Um druida pode escolher o plano (ar, terra, fogo ou água) e um clérigo abre um portal para um plano equivalente aos seus domínios.

Quando a magia se completa, surgem 2d4 elementais Grandes. Dez minutos depois, mais 1d4 elementais Enormes aparecem. Dez minutos depois, surge um elemental ancião. Estes elementais possuem o máximo de pontos de vida por DV Uma vez que o elemental aparecer, ele servirá o personagem pelo restante da duração da magia.

Os elementais obedecem explicitamente ao personagem e jamais o atacam, mesmo se alguém assumir o controle sobre eles. Ele não precisa se concentrar para controlar os elementais. É possível dispensá-los um a um ou em grupos, a qualquer momento.

Quando um personagem usa esta magia para invocar uma criatura do ar, água, terra ou fogo, ela será uma magia do tipo adequado. Por exemplo, grupo de elementais será uma magia de fogo quando invocar elementais de fogo e uma magia de água quando invocar elementais da água.

Heroísmo

Encantamento (compulsão) [de ação mental]

Nível: Brd 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia imbui uma única criatura com grande bravura e moral em combate. O alvo recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia.

Heroísmo Maior

Encantamento (compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 5, Fet/Mag 6

Duração: 1 minuto/nível

Essa magia é semelhante a *heroísmo*, exceto pela criatura receber +4 de bônus de moral as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia. Ela se torna imune aos efeitos de medo e recebe pontos de vida temporários equivalentes ao nível do conjurador (máximo 20).

Hipnotismo

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Várias criaturas vivas, todas as menos de 9 m entre si

Duração: 2d4 rodadas (O)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Os gestos e os sussurros de encantamento do personagem fascinam criaturas próximas, fazendo com que fiquem imóveis o observando. Além disso, o personagem pode aproveitar essa atenção para fazer suas sugestões e pedidos parecerem mais plausíveis. O personagem deve jogar 2d4 para determinar o número total de Dados de Vida de criaturas que será afetado. As criaturas com menos DV serão afetadas primeiro. Apenas as criaturas que puderem ver e ouvir o personagem são afetadas, porém elas não precisam entendê-lo para serem fascinadas.

Se usar essa magia em combate, cada alvo recebe +2 de bônus em seus testes de resistência. Se a magia afetar

apenas uma única criatura que não estiver em combate, o teste de resistência sofre -2 de penalidade.

Enquanto estiver fascinada pela magia, a criatura reage com uma atitude dois níveis mais amigável (veja Influenciando as Atitudes de PdMs). Isso permite que o personagem faça um pedido à criatura afetada (considerando que ele possa se comunicar com ela). O pedido deve ser curto e razoável. Mesmo depois da magia terminar, a criatura permanece com a nova atitude perante o personagem, mas apenas em relação ao pedido específico.

Uma criatura que fracasse no teste de resistência não lembra que o personagem conjurou uma magia sobre ela.

Homens Vegetais

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 9, Planta 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Três ou mais homens vegetais, todos a menos de 9 metros entre si; veja texto

Duração: Sete dias ou sete meses (D); veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria 1d4+2 homens vegetais com 11 DV cada (veja o *Livro dos Monstros* para detalhes sobre homens vegetais ou entes). As criaturas ajudam voluntariamente o personagem em combate, realizam uma missão específica ou servem de guardas costas. Elas ficam ao lado dele durante sete dias, a menos que ele as dispense. Porém, se elas forem criadas para guardar algo, a duração da magia será de sete meses. Nesse caso, os homens vegetais só podem receber ordens para guardar um local específico. Os homens vegetais invocados com essa função não podem se mover para fora do alcance da magia, que é medida a partir do ponto onde apareceram.

Os homens vegetais só possuem resistência contra fogo, como os homens vegetais normais, se o terreno for chuvoso, pantanoso ou úmido.

Identificação

Adivinhação

Nível: Brd 1, Magia 2, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Toque

Alvos: Um objeto tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A magia determina todas as propriedades mágicas de um único item mágico, incluindo como ativar suas funções (se apropriado) e quantas cargas ainda possui (se tiver).

A *identificação* não funciona em artefatos (veja o *Livro do Mestre* para detalhes sobre artefatos).

Componentes Materiais Arcanos: Uma pérola de pelo menos 100 PO pulverizada e embebida em vinho com uma pena de coruja; a infusão deve ser bebida antes da conjuração.

Idiomas

Adivinhação

Nível: Brd 2, Clr 4, Fet/Mag 3

Componentes: V, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não

Essa magia permite que a criatura tocada fale e entenda o idioma de qualquer criatura inteligente, seja um idioma racial ou um dialeto regional. O alvo só é capaz de falar um idioma por vez, mas é capaz de entender vários. *Idiomas* não permite que o alvo converse com criaturas que não são capazes de falar. O alvo pode ser compreendido enquanto sua voz puder ser ouvida. A magia não muda a atitude das criaturas de nenhuma forma.

Idiomas pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Componente Material: Uma pequena estatueta de argila de um zigurate, que é quebrada quando o componente verbal é pronunciado.

Imagen Maior

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Duração: Concentração + 3 rodadas

Essa magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto por gerar ilusões sonoras, olfativas e térmicas inclusas no efeito da magia. Enquanto estiver se concentrando, o personagem pode deslocar a imagem dentro do alcance da magia.

A imagem desaparece quando acertada por um oponente, a menos que a ilusão reaja de forma adequada.

Imagen Menor

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Duração: Concentração + 2 rodadas

Essa magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto por incluir alguns sons menores, porém não um diálogo.

Imagen Permanente

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Efeito: Ilusão não pode se estender mais que um cubo de 6 m + um cubo de 3 m/nível (M)

Duração: Permanente (D)

Essa magia é semelhante a *imagem silenciosa*, exceto por incluir elementos visuais, auditivos, olfativos e térmicos, e a magia ser permanente. O personagem é capaz de mover a imagem dentro dos limites do alcance da magia, quando se concentra, porém quando não se concentra a imagem permanece estática.

Componentes Materiais: Um pouco de lá e pó de jade num valor de 100 PO.

Imagen Persistente

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5

Duração: 1 minuto/nível (D)

Essa magia é semelhante a *imagem silenciosa*, exceto por incluir elementos visuais, auditivos, olfativos e térmicos, e a ilusão segue um padrão determinado pelo personagem. Ela segue esse padrão sem necessitar de concentração. A ilusão também pode ter um diálogo caso o personagem deseje. Por exemplo, ele poderia criar uma ilusão de vários orcs jogando cartas e discutindo, culminando em uma briga.

Componentes Materiais: Um pouco de lá e vários grãos de areia.

Imagen Programada

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Efeito: Ilusão visual que não pode se entender além de um cubo de 6 m + um cubo de 3 metros/nível (M)

Duração: Permanente até engatilhada, então 1 rodada/nível

Essa magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto pela ilusão dessa magia ser ativada quando uma condição específica ocorrer. A ilusão contém elementos visuais, sonoros, olfativos e térmicos inclusive diálogos.

O conjurador determina a condição de gatilho (que pode ser uma palavra especial) durante a conjuração. O gatilho pode ser tão geral ou específico quanto desejado, mas deve ser baseado em gatilhos visuais, sonoros, térmicos ou tácteis. O gatilho não pode ser baseado em algo que não seja óbvio para os sentidos, como tendência (veja a magia *boca encantada* para obter mais detalhes sobre esses gatilhos).

Componentes Materiais: Um pouco de lá e um jade de 25 PO

Imagen Silenciosa

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: Ilusão visual que não pode se estender a mais de 4 cubos de 3 metros + 1 cubo de 3 metros/nível (M)

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria a ilusão visual de um objeto, criatura ou energia conforme visualizado pelo conjurador. A ilusão não cria sons, cheiros, texturas ou temperaturas. O personagem pode mover a imagem dentro dos limites do tamanho do efeito.

Foco: Um pouco de lá.

Imobilizar Animal

Encantamento (Compulsão) [de efeito mental]

Nível: Animal 2, Drd 2, Rgr 2

Componentes: V, G

Alvos: Um animal

Essa magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto por afetar um animal ao invés de um de um humanóide.

Imobilizar Monstro

Encantamento (Compulsão) [de efeito mental]

Nível: Brd 4, Ordem 6, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M/FD

Alvos: Uma criatura viva

Essa magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto por afetar qualquer criatura viva que fracassar em um teste de resistência de Vontade.

Componente Material Arcano: Uma barra ou bastão de metal rígido que pode ser tão pequeno quanto um prego 4,5 cm.

Imobilizar Monstro em Massa

Encantamento (Compulsão) [de efeito mental]

Nível: Fet/Mag 9

Alvos: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 metros entre si

Essa magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto por afetar múltiplas criaturas e imobilizar qualquer criatura viva que fracassar em um teste de resistência de Vontade.

Imobilizar Mortos–Vivos

Necromancia

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Até três mortos-vivos, todos a menos de 9 metros entre si

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Essa magia imobiliza até três mortos-vivos. Um morto-vivo sem inteligência (como esqueletos e zumbis) não tem direito a um teste de resistência, mas as criaturas inteligentes podem realizar o teste. Se a magia obtiver sucesso, ela imobiliza o morto-vivo enquanto a magia permanecer ativa (similar ao efeito imobilizar pessoa em criaturas vivas). O efeito é quebrado se a criatura imobilizada for atacada ou sofrer dano.

Componentes Materiais: Um pouco de enxofre e alho em pó.

Imobilizar Pessoa

Encantamento (Compulsão) [de efeito mental]

Nível: Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, G F/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura humanóide

Duração: 1 rodada/nível (D), veja texto

Teste de Resistência: Vontade anula, veja texto

Resistência à Magia: Sim

O alvo fica imobilizado e indefeso. Ele está consciente e respira normalmente, mas não pode realizar nenhuma ação, mesmo cada rodada, em seu turno, o alvo pode realizar um novo teste de resistência para acabar o efeito (isso exige uma ação de rodada completa que não provoca ataques de oportunidade).

Uma criatura alada que fique imobilizada não pode bater as asas e cai. Uma nadadora não consegue nadar e afunda.

Foco Arcano: Um pedaço de metal pequeno ereto.

Imobilizar Pessoa em Massa

Encantamento (Compulsão) [de efeito mental]

Nível: Fet/Mag 7

Alvos: Uma ou mais criaturas humanóide, todas a menos de 9 metros entre si

Essa magia funciona como imobilizar pessoa, exceto pelo indicado acima.

Implosão

Evocação

Nível: Clr 9, Destrução 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura corpórea/rodada

Duração: Concentração (até 4 rodadas)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem cria uma ressonância destrutiva no corpo de uma criatura corpórea. Fura cada rodada de concentração, o personagem faz uma criatura entrar em colapso sobre ela mesma, matando-a. (Esse efeito, sendo Instantâneo, não pode ser dissipado.)

Cada criatura só pode ser alvo uma única vez por conjuração da magia.

A *implosão* não tem efeito em criaturas em *forma gasosa* ou criaturas incorpóreas.

Imunidade à Magia

Abjuração

Nível: Clr 4, Proteção 4, Força 4

Componentes: V, G FD

CAPÍTULO II: MAGIAS

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura protegida fica imune aos efeitos de uma magia específica para cada quarto nível do conjurador. As magias devem ser do 4º nível ou inferior. Efetivamente, a criatura possui uma Resistência à Magia invencível a magia ou magias escolhidas. Naturalmente, essa imunidade não protege uma criatura de magias que ignoram a Resistência à Magia. A *imunidade à magia* protege contra habilidades similares à magia de itens mágicos e criaturas. Ela não protege contra habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, como sopro de dragão ou ataques visuais. A proteção só é válida contra uma magia específica, não contra um certo domínio, escola de magia ou grupo de magias de efeito similar. Assim, uma criatura que esteja protegida contra *relâmpago* ainda pode ser afetada por *toque chocante* ou *corrente de relâmpagos*.

Uma criatura pode ter somente uma magia *imunidade à magia* ou *imunidade à magia maior* afetando-a ao mesmo tempo.

Imunidade à Magia Maior

Abjuração

Nível: Clr 8

Essa magia funciona como *imunidade à magia*, mas sua imunidade pode ser aplicada a magias de 8º nível ou inferior.

Uma criatura pode ter somente uma magia *imunidade à magia* ou *imunidade à magia maior* afetando-a ao mesmo tempo.

Infligir Ferimentos Críticos

Necromancia

Nível: Clr 4, Destruição 4

Essa magia funciona como *infligir ferimento leve*, exceto por causar 4d8 pontos de dano + ponto por nível do conjurador (máximo +20).

Infligir Ferimentos Críticos em Massa

Necromancia

Nível: Clr 8

Essa magia funciona como *infligir ferimentos leves em mana*, exceto por causar 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +20).

Infligir Ferimentos Graves

Necromancia

Nível: Clr 2

Essa magia funciona como *infligir ferimentos leves*, exceto por causar 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +15).

Infligir Ferimentos Graves em Massa

Necromancia

Nível: Clr 6

Essa magia funciona como *infligir ferimentos leves em massa*, exceto por causar 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +35).

Infligir Ferimentos Leves

Necromancia

Nível: Clr 1, Destruição 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade metade

Resistência à Magia: Sim

Quando o personagem coloca sua mão sobre a criatura, ele canaliza energia negativa que causa 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +5).

Como um morto-vivo se alimenta de energia negativa, essa magia cura a quantidade de dano em vez de ferir a criatura.

Infligir Ferimentos Leves em Massa

Necromancia

Nível Clr 5, Destruição 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 metros entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade metade

Resistência à Magia: Sim

A energia negativa se dissipar em todas as direções a partir do ponto de origem causando 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +25) nas criaturas vivas próximas.

Como as outras magias *infligir, infligir ferimentos leves* em massa cura mortos-vivos ao invés de feri-los. Um clérigo capaz de conjurar espontaneamente magias *infligir* também é capaz de conjurar espontaneamente magias *infligir em massa*.

Infligir Ferimentos Mínimos

Necromancia

Nível: Clr 0

Teste de Resistência: Vontade metade

Essa magia funciona como *infligir ferimentos leves*, exceto por causar 1 ponto de dano e um teste de resistência de Vontade anula a magia ou invés de causar metade do dano.

Infligir Ferimentos Moderados

Necromancia

Nível: Clr 2

Essa magia funciona como *infligir ferimentos leves em mana*, exceto por causar 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +10).

Infligir Ferimentos Moderados em Massa

Necromancia

Nível: Clr 6

Essa magia funciona como *infligir ferimentos leves em massa*, exceto por causar 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível do conjurador (máximo +30).

Insanidade

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura viva

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

A criatura afetada sofre de um efeito contínuo de *confusão*, como a magia.

Remover maldição não remove *insanidade*. *Restauração maior, cura completa, desejo restrito, milagre ou desejo* pode restaurar a criatura.

Inseto Gigante

Transmutação

Nível: Clr 4, Drd 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvos: Até três insetos, todos a menos de 9 metros entre si

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem transforma três centopéias, duas aranhas e um escorpião normais em formas enormes. Somente um tipo de inseto pode ser transmutado (assim, uma mesma magia não pode afetar uma centopéia e uma aranha) e todos devem crescer o mesmo tamanho. O tamanho que cada inseto é capaz de aumentar conforme o nível do conjurador; veja a tabela abaixo. O *Livro dos Monstros* contém as estatísticas de jogo de centopéias, aranhas e escorpiões, assim como de outros tipos de insetos.

Qualquer inseto gigante criado por essa magia não tentará ferir o conjurador, mas seu controle sobre ele fica limitado a comandos simples (Atacar, Defender, Parar, etc.). Ordens como atacar uma certa criatura quando ela aparecer ou montar guarda com alguma condição são complexas demais para o inseto entender. Caso não recebam qualquer comando, os insetos gigantes atacarão qualquer um ou qualquer coisa que estiver por perto.

O Mestre pode estender o efeito dessa magia para outros tipos de insetos, aracnídeos como formigas, abelhas, besouros, louva-a-deus e vespas.

Nível do Conjurador Tamanho do Inseto

9º ou menor	Médio
10º-13º	Grande
14º-17º	Enorme
18º-19º	Imenso
20º ou maior	Colossal

Instante de Presciênciia

Adivinhação

Nível: Sorte 8, Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora nível ou até ser dissipada

Essa magia fornece um poderoso sexto sentido em relação ao próprio conjurador. Ao longo da duração da magia, ele pode escolher usar seu efeito. Essa magia concede ao personagem um bônus de intuição igual ao seu nível de conjurador (máximo +25) em uma única jogada de ataque, teste de habilidade ou perícia resistido ou teste de resistência. O personagem também pode aplicar esse bônus de intuição na CA contra um único ataque (mesmo estando surpreendido). Ativar o efeito não é uma ação; o personagem pode até mesmo ativá-lo no turno de outro personagem, se desejar. Ele deve decidir usar o efeito de *instante de presciênciia* antes de realizar a jogada. Uma vez usada, a magia é dissipada.

Não se pode ter mais de um *instante de presciênciia* ativo simultaneamente.

Intuir Direção

Adivinhação

Nível: Brd 0, Drd 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Instantânea

O personagem instantaneamente sabe a direção norte de sua posição atual. A magia é efetiva em locais onde o “norte” existe, porém não funcionam em cenários extra-planares. O conhecimento do norte é correto no momento da conjuração, mas o personagem pode se perder novamente em pouco tempo se não achar algum ponto de referência externo para ajudá-lo a manter a direção de seu caminho.

Inverter a Gravidade

Transmutação
Nível: Drd 8, Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos: Até um cubo de 3 metros/2 níveis (M)
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum; veja texto
Resistência à Magia: Não

Esta magia reverte a gravidade em sua área, fazendo todos os objetos e criaturas que não estejam presos sejam jogados para cima e atinjam o topo da área em 1 rodada. Se algum objeto sólido (como um teto) impedir esse arremesso, os objetos e criaturas o atingem como se estivessem caindo normalmente. Se um objeto ou criatura chegar ao topo da área sem atingir nada, permanecerá lá, balançando, enquanto a magia durar. Ao final da duração, os objetos e criaturas afetadas caem normalmente.

Desde que tenha alguma coisa onde se segurar, as criaturas na área podem realizar testes de resistência de Reflexos para se apoiarem quando a magia atingi-las. As criaturas aladas, voadoras ou capazes de levitar podem evitar os efeitos da magia.

Componentes Materiais: Um imã e limalha de ferro.

Invisibilidade

Ilusão (Sensação)
Nível: Brd 2, Fet/Mag 2, Enganação 2
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal ou toque
Alvo: Você ou uma criatura ou objeto pesando não mais do que 50 kg/nível
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva) ou Vontade anula (inofensiva, objeto)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva) ou Sim (inofensiva, objeto)

A criatura ou objeto tocado se torna invisível, desaparecendo da visão (mesmo da visão no escuro), se o alvo for uma criatura carregando equipamento, ele desaparece também. Se o personagem conjurar a magia em qualquer pessoa, nem ele e nem seus aliados poderão ver o alvo, a não ser que normalmente seja capazes de ver coisas invisíveis ou o conjurador empregue uma magia para isso.

Os itens que caiam ou sejam soltos pela criatura invisível tornam-se visíveis; os itens apanhados desaparecem se forem guardados dentro da roupa ou colocados no bolso pela criatura. A luz, no entanto, nunca fica invisível, mesmo que a fonte da luz possa ficar (assim, o efeito é de uma luz sem uma fonte visível).

O alvo não fica magicamente silencioso e algumas situações podem deixá-lo detectável (como caminhar em um lamaçal). A magia acaba se o alvo atacar uma criatura. Em relação a essa magia, um ataque inclui qualquer magia que atinja um inimigo ou que sua área ou efeito inclua o inimigo (exatamente quem é inimigo depende da percepção do personagem invisível). As

ações direcionadas a objetos livres não neutralizam a magia. Causar um ferimento indiretamente não é um ataque. Assim, um ser invisível pode abrir uma porta, falar, comer, subir escadas, invocar um monstro que ataque, cortar uma corda que um inimigo estiver escalando, remover gatilhos de armadilhas, abrir uma porta corredora para soltar cães de guarda e assim por diante. Entretanto, se o alvo atacar diretamente, ele fica visível de imediato junto com todo seu equipamento. As magias como *benção*, que atam especificamente os aliados e não os inimigos, não são ataques, mesmo com inimigos na mesma área.

Veja a Tabela 8-5: Modificadores de jogadas de Ataque e a Tabela 8-6: Modificadores na Classe de Armadura para obter os efeitos da invisibilidade no combate.

A *invisibilidade* pode ser tornada permanente (em objetos somente) com a magia *permanência*.

Componente Material Arcano: Um cílio envolvido em goma arábica.

Invisibilidade Contra Animais

Abjuração
Nível: Drd 1, Rgr 1
Componentes: G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Uma criatura tocada/nível
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim

Os animais não podem ver, escutar ou cheirar a criatura protegida. Mesmo sensores extraordinários e sobrenaturais, como percepção às cegas, faro e sentido sísmico, não podem detectar ou localizar a criatura protegida. Os animais simplesmente agem como se a criatura não estivesse lá. As criaturas podem ficar na frente de um leão faminto e não serão feridas e nem mesmo notadas. Se uma criatura protegida tocar um animal ou atacar qualquer criatura, mesmo com uma magia, a magia termina para todos os alvos.

Invisibilidade Contra Mortos-Vivos

Abjuração
Nível: Clr 1
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Uma criatura tocada/nível
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto); veja texto
Resistência à Magia: Sim

Os mortos-vivos não podem ver, escutar ou cheirar a criatura protegida. Mesmo sensores extraordinários e sobrenaturais, como percepção às cegas, faro e sentido sísmico, não podem detectar ou localizar a criatura. Um morto-vivo não inteligente é automaticamente afetado e age como se a criatura não estivesse lá. Um morto-vivo inteligente tem direito a um teste de resistência de Vontade. Se fracassar, o alvo não será capaz de ver a criatura protegida. No entanto, se tiver razão para crer em um oponente invisível está presente, ele pode tentar encontrá-lo e atacá-lo.

Se a criatura protegida tentar expulsar ou controlar mortos-vivos, tocar um morto-vivo ou atacar qualquer criatura (mesmo com uma magia), a magia termina para todos os alvos.

Invisibilidade Maior

Ilusão (Sensação)
Nível: Brd 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Alvo: Você ou uma criatura

Duração: 1 rodada /nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Essa magia funciona como *invisibilidade*, exceto por não terminar caso o alvo ataque.

Invisibilidade em Massa

Ilusão (Sensação)
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M
Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)
Alvos: Qualquer quantidade de criaturas, todas a menos de 54 m entre si

Essa magia funciona como *invisibilidade*, exceto pelo efeito de deslocar com o grupo e quebrado caso qualquer membro do grupo atacar. Os indivíduos no grupo não conseguem se enxergar. A magia é neutralizada para um indivíduo que se afaste a mais de 54 metros de qualquer outro integrante do (caso apenas dois indivíduos sejam afetados e um deles se afaste do outro, a magia se dissipar para ele. Se os dois se afastarem, ambos se tornam visíveis quando excederem a distância de 54 metros entre si).

Componente Material: Um cílio envolvido em goma arábica.

Invocar Aliado da Natureza I

Conjuração (Invocação)
Nível: Drd 1, Rgr 1
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Uma criatura invocada
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta magia invoca uma criatura natural. Ela aparece no local escolhido e age imediatamente no seu turno. Ela ataca oponentes do melhor modo possível. Se o personagem puder comunicar-se com a criatura, pode ordenar que ela não ataque, ataque um inimigo em particular ou execute outras tarefas.

Um monstro invocado não pode invocar ou conjurar outras criaturas, não pode usar qualquer tipo de *teletransporte* ou habilidades de viagem planar. As criaturas não podem ser invocadas para um ambiente alheio a sua natureza. Por exemplo, um golfinho só pode ser invocado num ambiente aquático.

Esta magia invoca uma das criaturas da lista de 1º nível da tabela ‘Aliados da Natureza Invocados’. O personagem escolhe a criatura invocada e pode alterar sua escolha sempre que conjurar a magia. Todas as criaturas da tabela são Neutras, exceto se indicado o contrário.

Invocar Aliado da Natureza II

Conjuração (Invocação)
Nível: Drd 2, Rgr 2
Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar aliado da natureza*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 2º nível ou 1d3 da lista de 1º nível desde que sejam do mesmo tipo.

Invocar Aliado da Natureza III

Conjuração (Invocação) [veja texto]
Nível: Drd 3, Rgr 3
Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar aliado da natureza I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 3º nível, 1d3

CAPÍTULO 11: MAGIAS

do mesmo tipo da lista de 2º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de 1º nível.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo. Por exemplo, *invocar aliado da natureza III* é uma magia do mal e do fogo quando o personagem invoca uma salamandra.

Invocar Aliado da Natureza IV

Conjuração (Invocação) [veja texto]

Nível: Animal 4, Drd 4, Rgr 4

Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar aliado da natureza I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 4º nível, 1d3 do mesmo tipo da lista de 3º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

Invocar Aliado da Natureza V

Conjuração (Invocação) [veja texto]

Nível: Drd 5

Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar aliado da natureza I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 5º nível, 1d3

do mesmo tipo da lista de 4º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

Invocar Aliado da Natureza VI

Conjuração (Invocação) [veja texto]

Nível: Drd 6

Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar aliado da natureza I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 6º nível, 1d3 do mesmo tipo da lista de 5º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

Invocar Aliado da Natureza VII

Conjuração (Invocação) [veja texto]

Nível: Drd 7

Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar aliado da natureza I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 7º nível, 1d3

do mesmo tipo da lista de 6º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

Invocar Aliado da Natureza VIII

Conjuração (Invocação) [veja texto]

Nível: Animal 8, Drd 8

Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de entre si

Como *invocar aliado da natureza I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 8º nível, 1d3 do mesmo tipo da lista de 7º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

Invocar Aliado da Natureza IX

Conjuração (Invocação) [veja texto]

Nível: Drd 9

Efeito: Uma ou mais criaturas, todas a menos de 9 m entre si

Como *invocar aliado da natureza I*, mas o personagem pode invocar uma criatura da lista de 9º nível, 1d3 do mesmo tipo da lista de 8º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

Invoker Aliado da Natureza

1º Nível

Rato atroz

Águia (animal)

Macaco (animal)

Polvo² (animal)

Coruja (animal)

Golfinho² (animal)

Cobra, víbora Pequena (animal)

Lobo (animal)

2º Nível

Urso negro (animal)

Crocodilo (animal)

Texugo atroz

Morcego atroz

Elemental Pequeno (qualquer)

Hipogrifo

Tubarão Médio² (animal)

Cobra, víbora Média (animal)

Lula² (animal)

Carcaju (animal)

3º Nível

Gorila (animal)

Arminho atroz

Lobo atroz

Águia Gigante [NB]

Leão (animal)

Coruja Gigante [NB]

Sátiro (CN; sem flauta)

Tubarão Grande² (animal)

Cobra, constrictora (animal)

Cobra, víbora Grande (animal)

Thoqua

4º Nível

Gavião Seta Jovem

Urso Marrom (animal)

Crocodilo Gigante (animal)

Dinonicus (dinossauro)

Gorila atroz

Javali atroz

Carcaju atroz

Elemental Médio (qualquer)

Salamandra, irmã de chama [NM]

Leão Marinho²

Tubarão Enorme² (animal)

Cobra, víbora Enorme (animal)

Tigre (animal)

Tojanida jobem²

Unicórnio [CB]

Xorn Menor

5º Nível

Gavião Seta Adulto

Urso polar (animal)

Leão atroz

Elasmossauro² (dinossauro)

Elemental Grande (qualquer)

Grifo

Janni (gênio)

Rinoceronte (animal)

Sátiro [CN; com flauta]

Cobra constrictora gigante (animal)

Nixie (sprite)

Tojanida Adulto²

Baleia orca² (animal)

6º Nível

Urso atroz

Elemental Enorme (qualquer)

Elefante (animal)

Girallon

Megaraptor (dinossauro)

Polvo gigante² (animal)

Pixie¹ (sprite) [NB; sem flechas especiais]

Salamandra Média [NM]

Baleia azul² (animal)

Xorn Médio

7º Nível

Gavião Seta Ancião

Tigre atroz

Elemental maior (qualquer)

Djinni (gênio) [NB]

Caçador invisível

Pixie¹ (sprite) [NB; com flechas soníferas]

Lula gigante² (animal)

Triceratops (dinossauro)

Tiranossauro (dinossauro)

Baleia cachalote² (animal)

Xorn Ancião

8º Nível

Tubarão atroz²

Pássaro Roca

Salamandra Nobre [NN]

Tojanida Anciã

9º Nível

Elemental Ancião

Grig [NB; com violino] (sprite)

Pixie¹ (sprite) [NB; com flechas soníferas e de perda de memória]

Unicórnio, Arauto Celestial

¹ Pode lançar a *dança irresistível de Otto*

² Pode ser invocado apenas em ambientes aquáticos.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

Invocar Criaturas I

Conjuração (Invocação) [veja texto]

Nível: Brd 1, Clr 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m 4 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Uma criatura invocada

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia invoca uma criatura extra-planar (normalmente um planar, demental ou besta mágica nativa de outro plano). Ela aparece no local escolhido

INVOCAR CRIATURAS

1º Nível

Cão celestial	LB
Coruja celestial	LB
Vaga-lume gigante-celestial	NB
Golfinho celestial ¹	NB
Texugo celestial	CB
Macaco celestial	CB
Rato atroz abissal	LM
Corvo abissal	LM
Centopéia monstruosa abissal, Média	NM
Falcão abissal	CM
Aranha monstruosa abissal, Pequena	CM
Polvo abissal ¹	CM
Cobra abissal, serpente Pequena	CM

2º Nível

Abelha gigante celestial	LB
Besouro gigante celestial	NB
Cachorro de montaria celestial	NB
Águia celestial	CB
Lêmure (diabo)	LM
Lula abissal ¹	LM
Lobo abissal	LM
Centopéia monstruosa abissal, Grande	NM
Escorpião monstruoso abissal, Médio	NM
Tubarão abissal, Médio ¹	NM
Aranha monstruosa abissal, Média	CM
Cobra abissal, serpente Média	CM

3º Nível

Urso negro celestial	LB
Bisão celestial	NB
Texugo atroz celestial	CB
Hipogrifo celestial	CB
Elemental Pequeno (qualquer um)	N
Gorila abissal	LM
Arminho atroz abissal	LM
Cão infernal	LM
Cobra abissal, constrictora	LM
Javali abissal	NM
Morcego atroz abissal	NM
Centopéia monstruosa abissal, Enorme	NM
Crocodilo abissal	CM
Dretch (demônio)	CM
Cobra abissal, serpente Grande	CM
Carcaju abissal	CM

e age imediatamente no turno do conjurador. Ela ataca seus oponentes com o melhor de suas habilidades. Se o personagem puder comunicar-se com a criatura, poderá ordenar que não ataque, que ataque um inimigo em particular ou que realize outras tarefas.

A magia conjura uma das criaturas da lista de 1º nível na tabela de Criaturas Invocadas, a seguir. O personagem decide que tipo de criatura invocar e pode mudar sua escolha sempre que conjurar a magia. As informações sobre essas criaturas podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*.

Uma criatura invocada não pode invocar ou conjurar de qualquer forma outra criatura e nem usar qualquer habilidade de *teletransporte* ou *viagem planar*. Uma criatura não pode invocada em um ambiente que não a suportaria, por exemplo, um golfinho celestial só pode ser invocado em um ambiente aquático.

Quando o personagem usa uma magia desse tipo para invocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo. Por exemplo, *invocar criaturas I* é uma magia da ordem e do mal quando o personagem invoca um rato atroz abissal.

Foco Arcano: Uma pequena bolsa e uma pequena vela (não necessariamente acesa).

Invocar Criaturas II

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 2

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar criaturas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 2º nível ou 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 1º nível.

4º Nível

Arconte Luminar	LB
Coruja gigante celestial	LB
Águia gigante celestial	CB
Leão celestial	CB
Mephit (qualquer um)	N
Lobo atroz abissal	LM
Vespa gigante abissal	LM
Louva-a-deus gigante abissal	NM
Tubarão abissal, Grande ¹	NM
Cão yeth	NM
Aranha monstruosa abissal, Grande	CM
Cobra abissal, serpente Enorme	CM
Uivante	CM

5º Nível

Arconte Guardião (celestial)	LB
Urso marrom celestial	LB
Gafanhoto gigante celestial	NB
Leão marinho celestial ¹	NB
Grifo celestial	CB
Elemental Médio (qualquer um)	N
Achaierai	LM
Diabo barbado	LM
Deinonychus abissal	LM
Gorila atroz abissal	LM
Javali atroz abissal	NM
Tubarão abissal, Enorme	NM
Escorpião monstruoso abissal, Grande	NM
Mastim das sombras	NM
Carcaju atroz abissal	CM
Crocodilo gigante abissal	CM
Tigre abissal	CM

6º Nível

Urso atroz celestial	LB
Baleia orca celestial	NB
Bralani (eladrin)	CB
Leão atroz celestial	CB
Elemental Grande (qualquer um)	N
Janni (gênio)	N
Fera do caos	CN
Diabo, correntes	LM
Xill	LM
Centopéia monstruosa abissal, Imensa	NM
Rinoceronte abissal	NM
Elasmossauro abissal ¹	CM
Aranha monstruosa abissal, Enorme	CM
Cobra abissal, constrictora gigante	CM

¹ Só pode ser invocado em ambientes aquáticos ou aguaceiros

7º Nível

Elefante celestial	LB
Guardião Avorai	NB
Baleia celestial ¹	NB
Djinni (gênio)	CB
Elemental Enorme (qualquer um)	N
Caçador invisível	N
Slaad vermelho	CN
Diabo, ósseo	LM
Megaraptor abissal	LM
Escorpião monstruoso abissal, Enorme	NM
Babau (demônio)	CM
Polvo gigante abissal ¹	CM
Girallon abissal	CM

8º Nível

Urso atroz celestial	LB
Baleia cachalote celestial ¹	NB
Triceratops celestial	NB
Lillend	CB
Elemental maior (qualquer um)	N
Slaad azul	CN
Lula gigante abissal ¹	LM
Gato infernal	LM
Centopéia monstruosa abissal, Colossal	NM
Tigre atroz abissal	CM
Aranha monstruosa abissal, Imensa	CM
Tiranossauro abissal	CM
Vrock (demônio)	CM

9º Nível

Couatl	LB
Leonal (guardinal)	NB
Pássaro roca celestial	CB
Elemental ancião (qualquer um)	N
Slaad verde	CN
Diabo, barbado	LM
Tubarão atroz abissal ¹	NM
Escorpião monstruoso abissal, Imenso	NM
Bruxa da noite	NM
Bebilith (demônio)	CM
Aranha monstruosa abissal, Colossal	CM
Hezrou (demônio)	CM

CAPÍTULO II: MAGIAS

Invocar Criaturas III

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Brd 3, Clr 3, Fet/Mag 3

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar criaturas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 3º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 2º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de 1º nível.

Invocar Criaturas IV

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Brd 4, Clr 4, Fet/Mag 4

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar criaturas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 4º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 3º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de qualquer nível inferior.

Invocar Criaturas V

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Brd 5, Clr 5, Fet/Mag 5

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar criaturas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 5º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 4º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de qualquer nível inferior.

Invocar Criaturas VI

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Brd 6, Clr 6, Fet/Mag 6

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar criaturas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 6º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 5º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de qualquer nível inferior.

Invocar Criaturas VII

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Clr 7, Fet/Mag 7

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar matutas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 7º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 6º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de qualquer nível inferior.

Invocar Criaturas VIII

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Clr 8, Fet/Mag 8

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar criaturas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 8º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 7º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de qualquer nível inferior.

Invocar Criaturas IX

Conjuração (Invocação) [veja texto de *invocar criaturas I*]

Nível: Caos 9, Clr 9, Mal 9, Bem 9, Ordem 9, Fet/Mag 9

Efeito: Uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona como *invocar criaturas I*, exceto por invocar uma criatura da lista de 9º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 8º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de qualquer nível inferior.

Invocar Enxames

Conjuração (Invocação)

Nível: Brd 2, Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: 1 enxame de morcegos, ratos ou aranhas

Duração: Concentração + 2 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem invoca um enxame de morcegos, ratos ou aranhas (à escolha do personagem), que atacará todas as outras criaturas dentro de sua área (o conjurador pode invocar enxames de modo que ele compartilhe o espaço de outras criaturas). Caso nenhuma criatura viva esteja dentro da área, o enxame ataca ou persegue a criatura mais próxima, da melhor maneira possível. O conjurador não tem controle sobre o enxame nem sobre a direção para onde ele se desloca.

Veja o *Livro dos Monstros* para obter maiores detalhes sobre enxames de morcegos, ratos ou aranhas.

Componentes Materiais Arcanos: Um trapo quadrado de pano vermelho.

Invocar Instrumento

Conjuração (Invocação)

Nível: Brd 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: 0 metros

Efeito: Um instrumento musical portátil invocado

Duração: 1 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia invoca um instrumento musical portátil a escolha do personagem. Esse instrumento aparece em suas mãos ou a seus pés (a escolha). Ele é um instrumento normal de seu tipo. Aparece apenas um instrumento por conjuração e ele pode ser tocado apenas pelo conjurador. Não pode ser conjurado um instrumento que não pode ser segurado com as duas mãos (como uma harpa, um piano, uma espineta, uma trompa alpina ou um órgão de tubos).

Labirinto

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvos: Uma criatura

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem expulsa o alvo para um *labirinto* extra-dimensional nos planos de energia. Em todas as rodadas, no seu turno, o alvo faz um teste de Inteligência (CD 20) para escapar do *labirinto*, usando uma ação de rodada completa. Se o alvo não escapar,

o *labirinto* desaparece depois de 10 minutos, forçando o alvo a abandoná-lo.

Quando escapa ou abandona o *labirinto*, o alvo reaparece onde ele estava quando a magia foi conjurada. Se esse local foi preenchido com um objeto sólido, o alvo aparece no espaço vago mais próximo.

As magias e habilidades que deslocam as criaturas entre os planos, como *teletransporte* e *porta dimensional* não ajudam a criatura a escapar de uma magia *labirinto*, ainda que a magia *viagem planar* permita a ele sair para qualquer plano definido na magia. Os minotauros não são afetados por essa magia.

Lama em Pedra

Transmutação [Terra]

Nível: Drd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Até dois cubos de 3 metros/nível (II)

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Essa magia transforma lama normal ou areia move-
diça de qualquer profundidade em pedra macia (arenito
ou mineral similar) temente. Qualquer criatura na lama
pode realizar um teste de resistência de Reflexos para
escapar antes que a área seja transformada.

Lama em pedra: serve de contramágica e dissipá-
pedra em lama.

Componentes Materiais Arcanos: Areia, limo e
água.

Lâmina Afiada

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma arma ou cinqüenta projéteis, que
devem estar em contato no momento da conjuração

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva,
objeto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

Essa magia torna uma arma mágicamente afiada,
aumentando sua habilidade para desferir golpes eficazes.
Essa transmutação dobra a margem de ameaça normal
da arma. Uma margem de ameaça 20, passa a ser 19-
20; uma margem de ameaça 19-20 passa a ser 17-20
e uma margem de ameaça 18-20 passa a ser 15-20. A
magia pode ser conjurada somente em armas perfu-
rantes ou cortantes. Se conjurada em flechas e viroles
de besta, a *lâmina afiada* de um projétil em particular
acaba quando ele é usado, independente dele acertar
ou não seu alvo (considere um shurikens como um
projétil, em vez de uma arma de arremesso, em relação
a essa magia).

Múltiplos efeitos que aumentam a margem de
ameaça de uma arma (como a magia *lâmina afiada* e
o talento Sucesso Decisivo Aprimorado) não se acumu-
lam. Não é possível conjurar essa magia em armas
naturais, como em uma garra.

Lâmina Flamejante

Evocação [Fogo]

Nível: Drd 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 metros

Efeito: Raio em forma de espada

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Um jato de chamas vermelhas à de 90 cm de comprimento surge na mão do conjurador. Ele pode empunhá-lo como uma cimitarra. Os ataques com a *lâmina flamejante* são ataques de toque corporal. Ela causa 1d8 pontos de dano +1 ponto para cada dois níveis do conjurador (máximo +10). Como a lâmina não é física, o modificador de Força não é aplicado ao dano. A *lâmina flamejante* pode incendiar materiais inflamáveis como pergaminhos, feno, madeira e pano. Ela pode ferir qualquer criatura que seja afetada por fogo mágico.

Esta magia não funciona debaixo d'água.

Lendas e Histórias

Adivinhação

Nível: Brd 4, Conhecimento 7, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: Veja texto

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Veja texto

Lendas e histórias inunda a mente do personagem com as lendas sobre uma pessoa, local, ou objeto importante. Se a pessoa ou objeto estiver em contato com o personagem ou ele estiver no lugar em questão, o tempo de execução é 1d4 x 10 minutos. Se ele tiver informações detalhadas sobre o local, pessoa ou objeto, o tempo de execução é 1d10 dias e o resultado obtido é menos completo e específico (apesar de muitas vezes fornecer informações úteis o suficiente para ajudar a encontrar a pessoa, local ou objeto, assim permitindo um resultado melhor na próxima vez). Se ele só conhece rumores, o tempo de execução é de 2d6 semanas e o conhecimento resultante é vago e incompleto (apesar de muitas vezes direcionar o personagem a informações mais detalhadas, permitindo assim um resultado melhor da próxima vez).

Durante a conjuração o personagem não pode se engajar em nenhuma atividade além das rotineiras: comer, dormir, etc. Quando for concluída, a adivinhação traz as lendas (se houver) sobre a pessoa, o local ou o objeto para a mente do conjurador. Elas podem ser lendas ainda atuais, lendas que foram esquecidas ou até mesmo informações que nunca foram conhecidas. Se a pessoa, local ou objeto não for de importância lendária, o conjurador não recebe nenhuma informação. Como regra geral, os personagens de 11º nível ou maior são “lendários”, assim como as criaturas que se opõem a eles, bem como os itens que eles carregam e os locais onde realizaram seus maiores feitos.

Exemplos de resultados de *lendas e histórias*:

Uma adivinhação sobre um machado mágico misterioso que o personagem tem em mãos: “Maldições afetarão os malignos cujas mãos tocarem este machado, pois mesmo o cabo fere as mãos desses seres. Apenas um verdadeiro Filho ou Filha da Pedra, alguém que ame e seja amado por Moradin, pode despertar os verdadeiros poderes do machado e, ainda assim, somente com a palavra sagrada ‘Rufnogg’ em seus lábios”.

Uma adivinhação sobre um paladino lendário sobre quem o personagem sabe alguns detalhes: “Foi negado a Vanashon a glória da morte e os serviços da vida. Ele espera pacientemente sob a Montanha Proibida.” O paladino foi transformado em pedra nas cavernas sob a montanha.

Uma adivinhação sobre uma ruína antiga sobre a qual o personagem tem apenas uma referência de um livro antigo e faltando pedaços: “O feiticeiro que se chamava Ryth construiu uma biblioteca sem palavras e um templo sem deus. Aqueles que lêem e aqueles que rezam a destruirão em uma noite e um dia”. Essas pistas podem ser suficientes para descobrir mais e conseguir os detalhes necessários para conjurar *lendas e histórias* novamente.

Componente Material: Incenso no valor mínimo de 250 PO.

Foco: Quatro tiras de marfim (custando 50 PO cada) formando um retângulo.

Lentidão

Transmutação

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 metros entre si

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

As criaturas afetadas se movem e atacam com deslocamento drasticamente reduzido. Uma criatura *lenta* pode executar apenas uma ação de movimento ou uma ação padrão por turno e não ambas (e nem pode realizar uma ação de rodada completa). Além disso, ela sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque, na CA e nos testes de resistência de Reflexos. Uma criatura *lenta* move-se com metade de seu deslocamento normal (arredonde para baixo para o próximo incremento de 1,5 metro), o que afeta a distância que ela salta normalmente por causa redução do deslocamento.

Múltiplos efeitos de *lentidão* não se acumulam. A lentidão serve de contramágica e dissipa *velocidade*.

Componente Material: Uma gota de melado.

Leque Cromático

Ilusão (Padrão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 4,5 m

Área: Explosão em cone

Duração: Instantânea (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Um cone de cores brilhantes surge a partir das mãos do conjurador, atordoando, cegando ou até deixando as criaturas inconscientes. Todas as criaturas dentro do cone são afetadas, de acordo com seus DV:

2 DV ou menos: Inconsciente, cego e atordoado durante 2d4 rodadas, então cego e atordoado por 1d4 rodadas e depois atordoado por 1 rodada (somente criaturas vivas podem ficar inconscientes).

3 ou 4 DV: Cego e atordoado durante 1d4 rodadas e depois atordoado por 1 rodada.

5 ou mais DV: Atordoado durante 1 rodada. As criaturas que não enxergam não são afetadas pelo leque cromático.

Componentes Materiais: Três pitadas de pó ou areia colorida, vermelha, amarela e azul.

Ler Magias

Adivinhação

Nível: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Pal 1, Rgr 1, Fet/Mag 0

Componentes: V, G, F

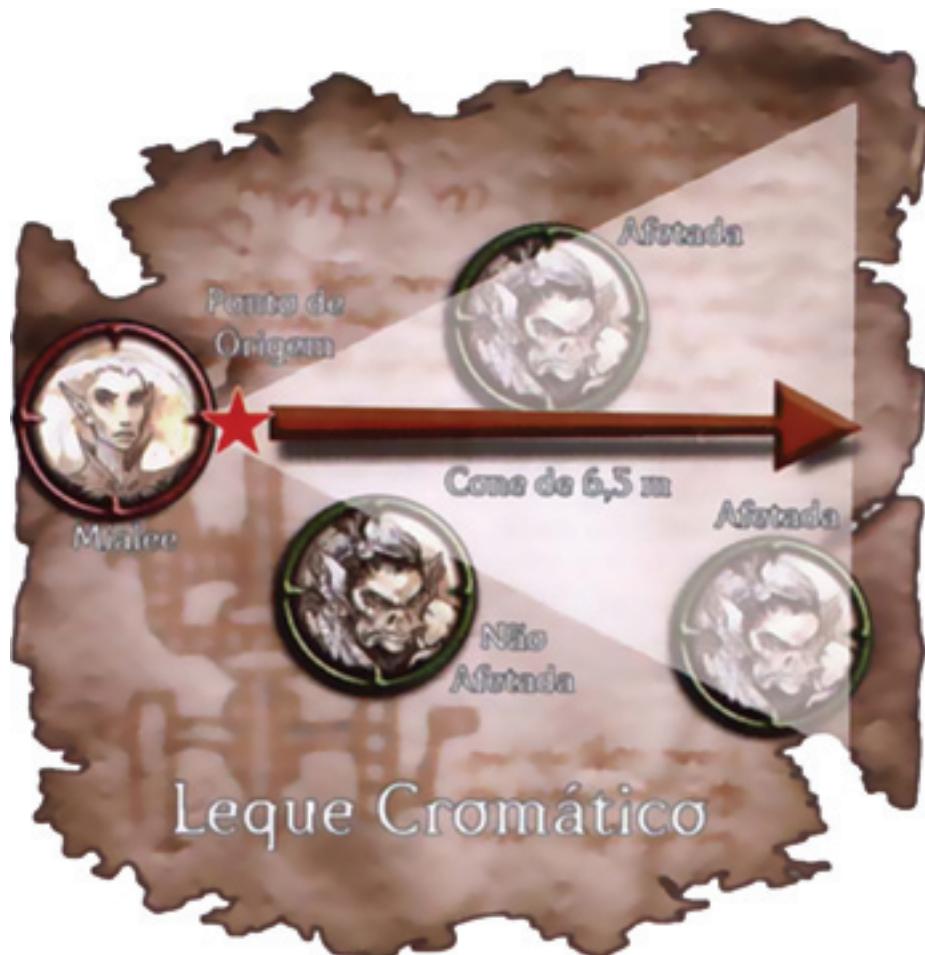
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 minutos/nível

Usando *ler magias*, o personagem pode decifrar inscrições mágicas em objetos, livros, pergaminhos, armas, etc., que seriam ininteligíveis de outra forma. Normalmente, esse processo não ativa a magia contida na escrita, mas isso pode acontecer com pergaminhos amaldiçoados. Além disso, uma vez que a magia tenha sido conjurada e o personagem tenha lido a inscrição, será possível ler o mesmo escrito sem utilizar ler mapas novamente. Pode-se ler uma página (250 palavras) por minuto. A magia permite identificar um *símbolo de proteção* com um teste de Identificar Magia (CD 13), um *símbolo de proteção maior* (CD 16) ou um qualquer magia *símbolo* (CD 10 + nível da magia).



CAPÍTULO 11: MAGIAS

Ler magias pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Foco: Um cristal transparente ou um prisma.

Levitação

Transmutação

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal ou curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Você ou uma criatura voluntária ou um objeto (peso total de 50 kg/nível)

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A *levitação* permite que o personagem, outra criatura ou um objeto seja movido para cima e para baixo como o conjurador desejar. A criatura deve desejar ser levitada e o objeto deve estar em posse de uma criatura voluntária ou estar livre. O personagem é capaz de direcionar mentalmente o alvo para subir ou descer até 6 metros por rodada usando uma ação de movimento. Não se pode mover o alvo horizontalmente, mas o alvo pode escalar uma colina ou se apoiar no teto para mover-se lateralmente, por exemplo (quase sempre com a metade de seu deslocamento).

Uma criatura *levitando* que ataque com uma arma branca ou à distância estará incrivelmente instável; o primeiro ataque terá -1 de penalidade na jogada de ataque, o segundo -2, e assim por diante até -5 de penalidade, no máximo. Uma rodada completa gasta para se estabilizar permite que a criatura inicie novamente o combate com -1 de penalidade.

Foco: Um pequeno laço de couro ou um pedaço de fio de ouro, dobrado em forma de taça com cabo comprido em uma das pontas.

Liberção

Abjuração

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvos: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo é liberado de magias e efeitos que restringem o movimento, incluindo *aprisionamento*, *construção*, *estase temporal*, *labirinto*, *lentidão*, *petrificação*, *prisão*, *sono*, *teia*, *atordoamento*, *imobilização*, manobra Agarrar e paralisia. Para libertar uma criatura de *aprisionamento* e *labirinto*, é preciso saber seu nome e história e conjurar a magia no local onde ela foi enterrada ou banida ao *labirinto*.

Ligação Telepática de Rary

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Você mais uma criatura voluntária adicional/3 níveis, todas a menos de 9 metros entre si

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria uma ligação telepática entre ele e uma quantidade de criaturas voluntárias, que precisam possuir Inteligência 3 ou superior. Cada criatura incluída na ligação fica vinculada a todas as outras. A criatura pode comunicar-se por telepatia através da ligação, independente da linguagem. Nenhum poder

especial ou influência é estabelecido como resultado da ligação. Uma vez formada, ela funcionará a qualquer distância (mas não entre os planos).

Se desejar, o personagem pode ficar fora da ligação telepática formada. Essa decisão deve ser feita no momento da conjuração.

A *ligação telepática de Rary* pode se tornar permanente com a magia *permanência*, apesar de apenas criar uma ligação entre duas criaturas por magia *permanência* conjurada.

Componente Material: Um pedaço de casca de ovo de dois tipos de criaturas diferentes.

Limpar a Mente

Abjuração

Nível: Proteção 8, Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo fica protegido de todos os dispositivos e magias que detectam, influenciam ou leem emoções ou pensamentos. Essa magia protege contra todas as magias e efeitos de ação mental, assim como as magias ou efeitos de adivinhação para obter informações. *Limpar a mente* até engana as magias *desejo restrito*, *milagre* e *desejo* quando elas são usadas de alguma forma para afetar a mente do alvo ou conseguir uma informação sobre ele. No caso de uma adivinhação que analise a área em que a criatura como *olho arcano*, a magia funciona, mas simplesmente não detecta a criatura. Uma adivinhação conjurada diretamente não funciona.

Localizar Criatura

Adivinhação

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Duração: 10 minutos/nível

Essa magia é semelhante a *localizar objeto*, exceto por localizar uma criatura conhecida ou familiar.

O personagem se vira lentamente e sente qual a direção da criatura a ser localizada, considerando que ela esteja dentro do alcance. Ele também sabe para qual direção a criatura está se movendo, se ela estiver.

A magia pode localizar uma criatura de um tipo específico (como um humano ou um unicórnio) ou uma criatura específica que o personagem conheça. Não é possível encontrar uma criatura de um certo tipo (como humanoíde ou animal). Para encontrar um tipo de criatura, o personagem deve tê-la visto de perto (menos de 9 metros) pelo menos uma vez.

A água corrente bloqueia a magia e da ela não pode detectar objetos. Magias como *despistar*, *dificultar detecção* ou *metamorfose* podem enganá-la.

Componente Material: Um pouco do pelo de um cão de caça.

Localizar Objetos

Adivinhação

Nível: Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 2, Viajem 2

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Uma circunferência centrada no conjurador com 120 metros + 12 metros/nível de raio

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem sente a direção de um objeto conhecido ou claramente visualizado. A magia localiza objetos como trajes, jóias, móveis, ferramentas, armas ou mes-

mo escadas. O personagem pode procurar itens gerais como escadaria, uma espada ou uma jóia. Nesse caso, o item mais próximo desse tipo será localizado, caso haja mais de um dentro do alcance. Procurar algo específico, como um tipo especial de jóia, exige que o personagem tenha uma imagem precisa do objeto; se a imagem não for parecida o suficiente com o objeto, a magia fracassa. Não é possível determinar um item único (como o “anel com o símbolo do Barão Vulder”) a não ser que o personagem tenha o item em suas mãos (não apenas observado o item com uma adivinhação).

A magia é bloqueada por chumbo e não pode ser utilizada para localizar criaturas. *Metamorfosear objetos* engana a magia.

Componente Material: Uma forquilha.

Loquacidade

Transmutação

Nível: Brd 3

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 minutos/nível (D)

A fala do conjurador torna-se fluente e com mais contabilidade. Ele recebe +30 de bônus nos testes de *Blefar* realizados para convencer alguém de que suas palavras são verdadeiras. (Esse bônus não se aplica a outros usos da perícia *Blefar*, como fintar em combate, criar distração para esconder-se ou comunicar-se através de mensagens secretas.)

Se for lançada uma adivinhação que detectaria mentiras ou forçaria o personagem a falar a verdade (como *discernir mentiras* ou *zona da verdade*), o conjurador da adivinhação deve obter um sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) contra uma CD 15 + nível do conjurador. Um fracasso significa que a adivinhação não detectou mentira ou não forçará o personagem a falar a verdade.

Lufada de Vento

Evocação [Ar]

Nível Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 metros

Efeito: Uma emanação em forma de linha de um forte vento parte do conjurador ate a extremidade do alcance da magia

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma forte lufada de vento (aproximadamente 75 km/h) que surge do conjurador e se move na direção designada, afetando todas as criaturas em seu caminho.

Uma criatura Miúda ou menor no chão é derubada e carregada por 1d4x3 metros, sofrendo 1d4 pontos de dano por contusão a cada 3 metros. Se estiver voando, uma criatura Miúda ou menor é lançada 2d6x3 metros para trás e sofre 2d6 pontos de dano por contusão.

As criaturas Pequenas caem com a força do vento ou, se estiverem voando, são jogadas 1d6x3 metros para trás.

As criaturas Médias não conseguem andar contra a força do vento ou, se estiverem voando, são jogadas 1d6x3 metros para trás.

As criaturas Grandes ou maiores são capazes de se deslocar normalmente em uma *lufada de vento*.

Uma *lufada de vento* não pode empurrar uma criatura para além de seu alcance.

Qualquer criatura, independente do tamanho, sofre -4 de penalidade nos ataques à distância e nos testes de *Ouvir* dentro da área da magia.

A força desse *vento* automaticamente apaga velas, tochas e chamas desprotegidas. As chamas protegidas, como lanternas, têm 50% de chance de serem apagadas.

Além dos efeitos descritos acima, uma *lufada de vento* pode fazer qualquer coisa que um vento subito possa. Ela é capaz de criar uma nuvem de areia ou pó, aumentar uma grande fogueira, derrubar objetos delicados, balançar um pequeno barco ou dispersar vapores e gases dentro do alcance.

A *lufada de vento* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Luz

Evocação [Luz]

Nível: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Objeto tocado

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia faz um objeto brilhar como uma tocha, iluminando claramente uma área de 6 metros de raio (e precariamente mais 6 metros) a partir do ponto de origem. O efeito é imóvel, mas pode ser conjurado em um objeto móvel. A magia *luz* que invada uma área de *escuridão* mágica não funcionará.

Uma magia *luz* (qualquer uma com o descritor *luz*) serve de contramágica e dissipá uma magia *escuridão* (qualquer uma com o descritor *escuridão*) de mesmo nível ou inferior.

Componente Material Arcano: Um vaga-lume ou um pouco de musgo fosforescente.

Luz Cegante

Evocação

Nível: Clr 3, Sol 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Concentrando o poder divino como um raio de sol, o conjurador projeta um raio de luz da palma de sua mão aberta. É preciso obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. A criatura atingida pelo raio sofre 1d8 pontos de dano para cada dois níveis do conjurador (máximo 5d8). Um morto-vivo sofre 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 10d6) e um morto-vivo particularmente vulnerável à luz do sol, como um vampiro, sofre 1d8 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 10d8). Um constructo ou um objeto inanimado sofre 1d6 para cada dois níveis de conjurador (máximo 5d6).

Luz do Dia

Evocação [Luz]

Nível: Brd 3, Clr 3, Drd 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Objeto tocado

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O objeto tocado emite uma iluminação tão brilhante quanto a luz do dia, irradiando luz absoluta e cobrindo uma área de 18 m de raio e iluminando precariamente mais 18 m de raio. As criaturas suscetíveis a penalidades sob luz forte são afetadas por esta luz mágica. A despeito do nome, essa magia não é equi-

valente a luz do dia verdadeira em relação às criaturas que sofrem dano ou são destruídas por este tipo de luz (como os vampiros). Se a magia for conjurada sobre um pequeno objeto, colocado dentro ou sob algo que não permita a passagem da luz, os efeitos da magia ficam neutralizados até essa cobertura ser removida.

A *luz do dia* que invadir uma área de *escuridão* mágica (ou vice versa) é temporariamente anulada, deixando a área neutralizada sob as condições de luz normais.

A *luz do dia* serve de contramágica e dissipá qualquer magia de *escuridão* de nível igual ou inferior, como b.

Madeira–Ferro

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 minuto/0,5 kg criado

Alcance: 0 metro

Efeito: Um objeto de *madeira–ferro* pesando até 2,5 kg/nível

Duração: Um dia/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A *madeira–ferro* é uma substância mágica criada por druidas a partir de madeira normal. Apesar de continuar sendo madeira em quase todos os aspectos, a *madeira–ferro* é tão forte, pesada e resistente ao fogo quanto o aço. As magias que afetam metal ou ferro (como esquentar metal) não afetam a *madeira–ferro*. As magias que afetam madeira (como moldar madeira) afetam a *madeira–ferro*, embora ela não queime. Usando essa magia com *moldar madeira* ou um Ofício relacionado à madeira, o personagem pode criar itens de madeira que funcionem como itens de ferro. Assim, as armaduras de placas de madeira e espadas de madeira podem ser feitas tão duráveis como as similares de aço. Esses itens são usados livremente por druidas.

Além disso, se o personagem produzir apenas metade da *madeira–ferro* permitida normalmente pela magia, qualquer arma, escudo ou armadura assim criada será considerado um item com +1 de bônus de melhoria.

Componente Material: Madeira moldada na forma desejada para o objeto de *madeira–ferro*.

Maior (Nome de Magia)

Qualquer magia que tenha *maior* no nome se encontra alfabeticamente organizada nesse capítulo pelo nome de sua magia base. Assim a descrição *maior* aparece junto a descrição da magia a qual ela pertence. As correntes de magia que tem a magia maior são as seguintes: *aliado extra-planar*, *âncora planar*, *arma mágica*, *comando*, *conjuração de sombras*, *dissipar magia*, *evocação de sombras*, *grito*, *invisibilidade*, *presa mágica*, *restauração*, *símbolo de proteção*, *teletransporte*, *vidência* e *visão arcana*.

Maldição Menor

Encantamento (Compulsão) [Medo, Ação Mental]

Nível: Clr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 15 m

Área: Todos os inimigos a menos de 15 m

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

A *maldição menor* enche seus inimigos de medo e dúvida. Eles sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e em seus testes de resistência contra medo.

A *maldição menor* serve de contramágica e dissipá *benção*.

Malogro

Necromancia

Nível: Drd 4, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Esta magia afeta uma única planta, independente do tamanho. Caso a planta afetada seja uma criatura, ela sofre 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 15d6), mas pode realizar um teste de resistência de Fortitude para reduzir o dano à metade. Uma planta que não seja uma criatura (como uma árvore ou uma moita) murcha e morre.

Essa magia não afeta o solo ou qualquer outro tipo de ser vivo ao redor da planta.

Mansão Magnífica de Mordenkainen

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Mansão extra-dimensional de até três cubos de 3 metros/nível (M)

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem conjura um refúgio extra-dimensional com uma única entrada para o plano de onde a magia foi conjurada. O ponto de entrada parece uma luz tênue no ar, com 1,2 metro de largura por 2,4 metros de altura. Somente quem o conjurador definir pode entrar na mansão e o *portal* se fecha e fica invisível assim que ele entrar. O personagem pode reabri-lo internamente quando desejar. Quando os observadores atravessarem a entrada, verão uma magnífica sala de espera e diversos outros cômodos. A atmosfera é limpa, fresca e agradável.

O conjurador pode criar qualquer sala que desejar dentro do limite o efeito da magia. O local é mobiliado, contém comida suficiente para um farto banquete para doze pessoas por nível do conjurador. Um grupo de servos (até dois por nível do conjurador) semitransparentes, obedientes e uniformizados esperam para servir todos que entram. Os servos funcionam como a magia *servo invisível*, exceto por serem visíveis e poderem ir para qualquer lugar dentro da mansão.

Como só é possível entrar na mansão através de seu *portal* especial, as condições exteriores não a afetam e vice-versa.

Foco: Um portal em miniatura feito de marfim, um pedaço de mármore polido e uma pequena colher de prata (cada item custando 5 PO).

Manto do Caos

Abjuração [Caos]

Nível: Caos 8, Clr 8

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 m

Álhos: Uma criatura/nível em uma explosão de 6 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Um padrão de cores aleatórias envolve os alvos, protegendo-os de ataques, concedendo-lhes resistência

CAPÍTULO 11: MAGIAS

contra magias lançadas por criaturas Leais e as confundindo quando atacam.

Esta abjuração tem quatro efeitos:

Primeiro, cada criatura protegida recebe 44 de bônus de deflexão na CA e 44 de bônus de resistência para testes de resistência. Ao contrário de *proteção contra a ordem*, esse benefício se aplica a todos os ataques e não somente a ataques de criaturas Leais.

Em segundo lugar, as criaturas protegidas adquirem RM 25 contra magias de ordem e contra magias conjuradas por criaturas Leais.

Em terceiro, esta abjuração bloqueia a posseção e a influência mental, assim como *proteção contra a ordem*.

Finalmente, se uma criatura Leal for bem-sucedida em um ataque contra a criatura protegida, o atacante fica confuso durante 1 rodada (anulado por um teste de resistência de Vontade, como *confusão*, mas contra a CD de *manto do caos*).

Foco: Um pequeno relicário contendo alguma relíquia sagrada, como um pedaço de um pergaminho de um texto sagrado Caótico. O relicário custa 500 PO.

Mão Esmagadora de Bigby, A

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 9, Força 9

Componentes: V, G, M, F/FD

Como a *mão interposta de Bigby*, mas esta mão pode se interpor, empurrar ou esmagar um oponente. A mão esmagadora pode Agarrar um oponente como a *mão poderosa de Bigby*. Seu bônus de Agarrar é equivalente ao seu nível de conjurador + modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (para magos, clérigos e feiticeiros, respectivamente) +12 devido ao valor de Força da mão (35) +4 pelo tamanho Grande. A mão causa 2d6+12 pontos de dano letal numa manobra Agarrar.

A mão esmagadora pode se interpor como a *mão interposta de Bigby* ou pode dar um encontrão como a *mão vigorosa de Bigby*, usando +18 de bônus.

Direcionar esta magia contra um novo alvo é uma ação de movimento.

Os clérigos que conjuram esta magia a batizam com o nome de seu deus – por exemplo, a mão esmagadora de St. Cuthbert.

Componentes Materiais Arcanos: Uma casca de ovo.

Foco Arcano: Uma luva de pele de cobra.

Mão Espectral

Necromancia

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Uma mão espectral

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Uma *mão espectral* e brilhante formada com a própria força vital do personagem materializa-se e se move como ele desejar, permitindo executar a distância ataques de toque usando magias de nível baixo. Ao conjurar a magia, o personagem perde 1d4 pontos de vida, que retornam quando a duração terminar (até mesmo se ela for dissipada), mas não se a mão for destruída. Esses pontos de vida podem ter recuperados normalmente. Enquanto a magia durar, qualquer magia de toque do 4º nível ou inferior pode ser realizada através da *mão espectral*. A magia concede +2 de bônus nas jogadas de ataque de toque e esse ataque é tratado normalmente. A mão sempre ataca da direção do conjurador e não pode flanquear um alvo como uma criatura. Após transmitir a magia, se sair do alcance da magia ou do campo de

visão do personagem, a mão retornará para o lado do conjurador e ficará flutuando.

A mão é incorpórea e não pode ser afetada por armas normais. Ela possui evasão aprimorada (metade do dano se fracassar em um teste de resistência contra um ataque de área, nenhum se obtiver sucesso) e seus bônus de resistência e CA será pelo menos 22. O modificador de Inteligência do personagem é aplicado na CA da mão, como se fosse o modificador de Destreza. Ela possui entre 1 e 4 pontos de vida, a mesma quantidade perdida na conjunção.

Mão Interposta de Bigby, A

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Mão de 3 m

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

A *mão interposta de Bigby* cria uma mão mágica Grande, que surge entre o conjurador e um oponente. Essa mão flutuante se move para ficar entre os dois, a despeito de seu deslocamento ou das tentativas do oponente para contorná-la, fornecendo cobertura (+4 na CA) para o conjurador contra esse oponente. Nada pode enganar a mão – ela percebe o oponente apesar da *escuridão*, *invisibilidade*, *metamorfose* ou qualquer outra tentativa de se esconder ou disfarçar. Porém, a mão não o persegue. A mão de Bigby tem 3 m de altura e aproximadamente a mesma largura com seus dedos abertos. Ela possui a mesma quantidade de pontos de vida do conjurador em seu estado normal e sua CA é 20 (-1 pelo tamanho, +1 natural). Ela sofre dano como uma criatura normal, mas a maior parte dos efeitos mágicos que não causa dano não a afeta. A mão não pode atravessar uma *muralha de energia* ou entrar em um *campo antimagia*. Ela sofre todos os efeitos de uma *muralha prismática* ou de uma *esfera prismática*. A mão possui os valores de testes de resistência do conjurador. *Desintegrar* ou *dissipar magia* podem destruí-la. Qualquer criatura pesando 1 tonelada ou menos terá seu deslocamento reduzido à metade caso tente atravessá-la. Se o oponente pesar mais de 1 tonelada, a mão não consegue reduzir seu deslocamento, mas ainda afeta seus ataques. Concentrando-se (uma ação padrão), é possível escolher um novo oponente para a mão.

Foco: Uma luva macia.

Mão Opífera

Evocação

Nível: Clr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 7,5 km

Efeito: Mão fantasmagórica

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria uma imagem fantasmagórica de uma mão, a qual ele pode mandar procurar uma criatura a até 7,5 km. A mão procurará a criatura e guiá-la o personagem se a criatura quiser.

Quando a magia é conjurada, a mão aparece na frente do conjurador. Ele então especifica a pessoa (ou qualquer criatura) por uma descrição física que pode incluir a raça, sexo e aparência, mas não fatores incertos como nível, tendência ou classe. Depois da descrição terminada, a mão parte em busca de um alvo que se encaixe a descrição. O tempo gasto para encontrar o alvo depende da distância.

Distância	Tempo para localizar
30 metros ou menos	à 1 rodada
300 metros	1 minuto
1,5 quilômetro	10 minutos
3 km	1 hora
4,5 km	2 horas
6 km	3 horas
7,5 km	4 horas

Uma vez localizado o alvo, a mão pedirá para ela a seguir. Se o alvo fizer isso, a mão apontará a direção do conjurador, indicando a rota mais provável. A mão flutua a 3 metros em frente ao alvo, movendo-se até no máximo 72 km por rodada. Depois de guiar o alvo até o conjurador, a mão desaparece.

O alvo não precisa seguir a mão ou agir por um caminho em direção ao conjurador. Caso decida não segui-la, ele continuará a chamá-lo durante a duração da magia e então desaparecerá. Se a magia expirar enquanto o alvo estiver indo até o conjurador, a mão desaparecerá; o alvo deve então contar com seus próprios meios para localizar o conjurador.

Se mais de um alvo em 7,5 km de raio bater com a descrição, a mão localizará a criatura mais próxima. Se a criatura se recusar a seguir a mão, ela não irá procurar a segunda criatura.

Se, ao final de 4 horas de procura, a mão não tiver encontrado o alvo que bata com a descrição dentro dos 7,5 km, ele retorna ao conjurador mostrando a palma estendida (indicando que a criatura não foi encontrada) e desaparece.

A mão fantasmagórica não tem forma física. Ela é invisível para qualquer um menos para o conjurador e o alvo em potencial. Ela não pode entrar em combate ou executar qualquer tarefa que não seja localizar o alvo e trazê-lo ao conjurador. A mão não passa por objetos sólidos, porém pode passar através de pequenas fendas e rachaduras. A mão não pode andar mais do que 7,5 km do lugar onde ele apareceu quando foi conjurada.

Mão Poderosa de Bigby, A

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 7, Força 7

Componentes: V, G, F/FD

Como a *mão interposta de Bigby*, mas a mão pode usar a manobra Agarrar contra o oponente escolhido. A mão poderosa realiza um ataque de Agarrar por rodada. Seu bônus de ataque para segurar será o nível do conjurador + o modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (para magos, clérigos e feiticeiros respectivamente), +10 pelo valor de Força (31) -1 pelo tamanho (Grande). Seu teste de Agarrar usa o mesmo valor, mas ela recebe +4 de bônus por ser Grande em vez de -1. A mão pode manter a vítima agarrada, mas não causa dano. Direcionar esta magia contra um novo alvo é uma ação de movimento.

A mão poderosa também pode dar um encontrão contra um oponente, como a *mão vigorosa de Bigby*, usando +16 de bônus no teste de Força (+10 pela Força 31, +4 por ser Grande e +2 de bônus por causa da Investida, quando ela acontece), ou se interpor como a *mão interposta de Bigby*.

Os clérigos que conjuram esta magia a batizam com o nome de seu deus – por exemplo, a mão poderosa de Kord.

Foco Arcano: Uma luva de couro.

Mão Vigorosa de Bigby, A

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, F

Como a *mão interposta de Bigby*, mas a *mão vigorosa de Bigby* persegue e afasta o oponente. Trate esse ataque como um encontrão, usando +14 de bônus no teste de

Força (+8 pela Força 27, +4 por ser Grande e +2 de bônus por causa da Investida, quando ela acontece). A mão sempre acompanha o oponente, para empurrá-lo até a distância máxima permitida, ignorando os limites de deslocamento. Direcionar esta magia contra um novo alvo é uma ação de movimento.

Mesmo uma criatura muito forte não pode tirar a mão de seu caminho (pois ela se posiciona instantaneamente entre o conjurador e o alvo), mas pode empurrá-la contra alguém usando um encontrão.

Foco: Uma luva resistente feita de couro duro e pano.

Mãos Flamejantes

Evocação [Fogo]
Nível: Fogo 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 4,5 m
Área: Explosão em cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Um cone de chamas irrompe das pontas dos seus dedos. Qualquer criatura na área das chamas sofre 1d4 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 5d4). Os materiais facilmente inflamáveis (roupas, papel, madeira seca) tocados pelas chamas se incendeiam imediatamente. Um personagem pode apagar as chamas em um item usando uma ação de rodada completa.

Mãos Mágicas

Transmutação

Nível: Brd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Um objeto mundano livre com até 2,5 kg
Duração: Concentração
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem aponta um dedo para um objeto e pode levantá-lo e movê-lo a distância de acordo com sua vontade. Usando uma ação de movimento, o personagem pode mover o objeto até 415 metros em qualquer direção, apesar da magia terminar caso a distância entre ele e o objeto exceder o alcance da magia.

Marca Arcana

Universal

Nível: Fet/Mag 0

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 m

Efeito: Uma runa ou marca pessoal com 30 cm² ou menos

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A marca arcana deve ser conjurada sobre objetos antes do mago executar a *convocação instantânea de Draumij* neste mesmo objeto (veja a descrição desta magia para mais detalhes).

Marca da Justiça

Necromancia

Nível: Clr 5, Pal 4

Componentes: V G, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Permanente; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Quando a persuasão moral fracassa em manter um criminoso com uma conduta correta, o personagem pode usar a *marca da justiça* para encorajá-lo a andar no caminho certo ou perto dele.

O conjurador desenha uma marca indelével no alvo, definindo algum tipo de comportamento que a ativará. Quando ativada, a marca amaldiçoá o alvo. Geralmente o personagem define algum comportamento criminoso para ativar a marca, mas ele pode escolher qualquer ação que desejar. O efeito da marca é idêntico ao efeito de *rogar maldição*.

Como essa magia leva 10 minutos para ser conjurada e envolve escrever no alvo, só é possível conjurá-la sobre alvos voluntários ou imobilizados.

Como o efeito de *rogar maldição*, uma *marca da justiça* não pode ser dissipada, mas pode ser removida com as magias: *cancelar encantamento*, *desejo restrito*, *milagre*, *remover maldição* e *desejo*. *Remover maldição* só funciona se o nível do conjurador for igual ou maior que o do conjurador da *marca da justiça*. Essas restrições se aplicam independente da marca estar ativa ou não.

Martelo do Caos

Evocação [Caos]

Nível: Caos 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Explosão de 6 m de raio

Duração: Instantânea (1d6 rodadas, veja texto)

Teste de Resistência: Vontade parcial (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador libera um poder Caótico para atingir os seus inimigos. O poder toma a forma de uma explosão multicolorida de energia. Somente criaturas Leais e neutras (não as caóticas) serão afetadas.

A magia causa 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo 5d8) contra criaturas Leais (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo 10d6, contra seres planares Leais), e as deixa lentas durante 1d6 rodadas. Um personagem lento só pode realizar uma única ação (padrão ou de movimento) durante seu turno, além de quaisquer ações livres normalmente. Além disso, ele sofre -2 de penalidade na CA, jogadas de ataque, dano e testes de resistência de Reflexos. Um teste de resistência de Vontade bem-sucedido reduz o dano pela metade e anula o efeito de *lentidão*.

A magia só causa metade do dano em criaturas neutras e elas não ficam lentas. Elas podem reduzir o dano pela metade novamente (para ¼ do resultado dos dados) com um teste de resistência de Vontade bem-sucedido.

Massa (Nome de Magia)

Qualquer magia que tenha “em massa” no nome se encontra alfabeticamente organizada nesse capítulo pelo nome de sua magia base. Assim a descrição da



CAPÍTULO II: MAGIAS

magia “em massa” aparece junto a descrição da magia a qual ela pertence.

As correntes de magia que tem a versão “em massa” são as seguintes: *vigor do urso, força do búfalo, agilidade do gato, enfeitiçar monstro, curar ferimento críticos, curar ferimentos leves, curar ferimento moderados, curar ferimentos graves, esplendor da águia, aumentar pessoa, astúcia da raposa, imobilizar monstro, imobilizar pessoa, infligir ferimentos críticos, infligir ferimentos leves, infligir ferimentos moderados, infligir ferimentos graves, invisibilidade, sabedoria da coruja, reduzir pessoa e sugestão.*

Matar

Necromancia [Morte]

Nível: Clr 5, Morte 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura viva cocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

O personagem pode matar uma criatura viva. Ele precisa obter sucesso em um ataque de toque corporal e o alvo pode escapar da morte se obtiver sucesso em um teste de resistência de Fortitude. Se ele obtiver sucesso, sofre 3d6 pontos de dano +1 por nível do conjurador. (É claro que o alvo ainda pode morrer devido ao dano, mesmo que obtenha sucesso em seu teste de resistência.)

Medo

Necromancia [Medo; de Ação Mental]

Nível: Brd 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Alvos: Explosão em forma de cone

Duração: 1 rodada/nível ou 1 rodada; veja texto

Teste de Resistência: Vontade parcial

Resistência à Magia: Sim

Um cone invisível de terror faz as criaturas vivas entrarem em pânico se não obtiverem sucesso em um teste de resistência de Vontade. Se for encerralada, uma criatura em pânico fica amedrontada. (Veja o *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre criaturas com medo ou em pânico.)

Componente Material: O coração de um pombo ou uma pena branca.

Melhoria Mnemônica de Rary

Transmutação

Nível: Mag 4

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Conjurar essa magia permite que o personagem prepare magias adicionais ou conserve magias recentemente conjuradas. Escolha uma dentre as seguintes versões:

Preparar: O personagem prepara até três níveis de magia adicionais (como três magias de 1º nível, uma de 2º e uma de 1º nível ou uma de 3º nível). Um truque conta como meio nível para esse propósito. Ele prepara e conjura essas magias normalmente.

Conservar: O personagem conserva qualquer magia de até 3º nível que tenha conjurado na rodada anterior ao inicio da conjuração da *melhoria mnemônica*. Isso restaura a magia conjurada à mente do personagem.

Em qualquer caso, a magia (ou magias) preparada ou conservada desaparece depois de 24 horas (se não for conjurada).

Componentes Materiais: Um pedaço de barbante e uma tinta feita com tintura de polvo e sangue de dragão negro.

Foco: Uma placa de marfim com valor mínimo de 50 PO.

Menor (Nome de Magia)

Qualquer magia que tenha *menor* no nome se encontra alfabeticamente organizada nesse capítulo pelo nome de sua magia base. Assim a descrição *menor* aparece junto a descrição da magia a qual ela pertence. As correntes de magia que tem a magia *menor* são as seguintes: *confusão, tarefa, globo de invulnerabilidade, aliado extra-planar, âncora planar e restauração*.

Mensageiro Animal

Encantamento (Compulsão) (Ação Mental)

Nível: Brd 2, Drd 2, Rgr 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 animal Miúdo

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

O personagem obriga um animal Miúdo a se dirigir até um local designado. O uso mais comum desta magia é entregar mensagens aos seus aliados. O animal não pode ter sido domesticado ou treinado por outra pessoa, incluindo criaturas como familiares e companhias animais.

Usando algum tipo de comida agradável para o animal como isca, o personagem o atrai. Ele se aproxima e espera suas ordens. É possível entregar ao animal uma impressão mental de um local conhecido ou uma marca de terreno óbvia (como o pico de uma montanha distante). As indicações devem ser simples, pois o animal depende de seu conhecimento e não pode encontrar o local sozinho. O conjurador é capaz de amarrar um item pequeno ou nota ao mensageiro. O animal parte para o local designado e espera lá até que a duração da magia acabe, quando retorna às suas atividades normais.

Durante este período de espera, o mensageiro permite que pessoas se aproximem dele e removam qualquer pergaminho ou item que carregue. Lembre-se que, a menos que o destinatário esteja esperando um pássaro mensageiro ou outro pequeno animal, sua mensagem pode ser ignorada. O destinatário da mensagem não recebe nenhuma habilidade especial para se comunicar com o animal ou para ler qualquer mensagem anexada (se estiver em algum idioma que ele não conheça, por exemplo).

Componente Material: Um pouco de comida que o animal goste.

Mensagem

Transmutação [Dependente de Idioma]

Nível: Brd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma criatura/nível

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem pode sussurrar mensagens e receber respostas com poucas chances de ser ouvido por outros. O personagem aponta seu dedo para as criaturas que deseja que recebam a *mensagem*. Quando ele sussurrar, a mensagem será ouvida por todas as criaturas escondidas dentro do alcance. O *silêncio* mágico, 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum (ou uma fina folha de chumbo) ou 90 cm de madeira ou terra bloqueia

a magia. A *mensagem* pode circundar barreiras se elas tiverem uma abertura entre o personagem e o alvo, sendo que o caminho deve estar dentro do alcance da magia. As criaturas que receberem a mensagem podem sussurrar uma resposta que o personagem ouve. A magia transmite som, não significado; ela não transcende as barreiras do idioma.

Observação: Para falar a mensagem o personagem precisa articular as palavras e sussurrar, possibilitando uma oportunidade para alguém ler seus lábios.

Foco: Um pequeno pedaço de fio de cobre.

Mesclar-se às Rochas

Transmutação (Terra)

Nível: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 minutos/nível

A magia *mesclar-se às rochas* permite ao personagem fundir seu corpo e seu equipamento em um bloco único de pedra. A pedra deve ser grande o suficiente para acomodar o personagem nas três dimensões. Quando a conjuração terminar, o personagem e cerca de 50 kg de matéria inanimada de fundem à rocha. Se qualquer condição não for cumprida a magia fracassa e é perdida.

Enquanto estiver mesclado à pedra, o personagem mantém contato, ainda que tênue, com a superfície da pedra. Ele continua consciente da passagem do tempo e pode conjurar uma magia em si mesmo. Nada que ocorre fora da pedra pode ser visto, mas ele ainda escuta o que acontece em volta dele. Pequenos danos à rocha não o afetam, mas se a pedra for parcialmente destruída (reduzida a proporções que não acomodem mais seu corpo), o personagem é expelido e sofre 5d6 pontos de dano. Se a pedra for completamente destruída, o personagem é expelido e morre instantaneamente, a não ser que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18).

A qualquer momento antes do fim da magia, o personagem pode sair da pedra pela superfície que entrou. Se a magia terminar ou for dissipada sem o personagem sair voluntariamente da pedra, ele é expelido violentemente para fora e sofre 5d6 pontos de dano.

As seguintes magias ferem o personagem se forem conjuradas na pedra em que ele estiver: *pedra em carne* expelle o personagem e causa 5d6 pontos de dano; *moldar rochas* causa 3d6 pontos de dano, mas não expelle o personagem; *pedra em lama* expelle e mata instantaneamente o personagem, a não ser que ele obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18). Se obtiver sucesso ele é simplesmente expelido. Finalmente *criar passagens* expelle o personagem sem causar dano.

Metal em Madeira

Transmutação

Nível: Drd 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Todos os objetos de metal dentro de uma explosão de 12 metros de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (objeto; veja texto)

Essa magia permite transformar todos os objetos de metal na área em madeira. As armas, armaduras e outros objetos de metal carregados por criaturas também são afetados. Os objetos mágicos feitos de metal possuem Resistência à Magia 20 + nível de conjurador contra essa magia. Os artefatos não podem ser transmutados. As armas transformadas de metal em madeira sofrem -2 de

penalidade para as jogadas de ataque e dano. A armadura têm seu bônus na CA reduzido em 2. As armas afetadas por esta magia se quebram em um resultado de 1 ou 2 natural e uma armadura perde um ponto adicional na CA sempre que for atingida por uma jogada de ataque com resultado de 19 ou 20 natural.

Somente um *desejo restrito*, *milagre*, *desejo* ou magia similar podem fazer um objeto transmutado retornar ao seu estado metálico. Caso contrário, uma porta de metal, por exemplo, ficará como uma porta de madeira permanentemente.

Metamorfose

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criaturas vivas voluntárias tocadas

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia funciona como *alterar-se*, exceto por transformar um alvo voluntário em uma outra criatura viva. A nova forma pode ser do mesmo tipo do alvo ou de algum dos seguintes tipos: aberração, animal, dragão, fada, gigante, humanoíde, besta mágica, humanoíde monstruoso, limo, planta ou inseto. Ele não pode possuir mais DV que o nível do conjurador (ou o DV do alvo, o que for menor), limitado a 15 DV no 15º nível. O personagem não pode transformar o alvo em uma criatura menor que Miúdo e nem fazê-lo assumir uma forma incorpórea ou gasosa. O tipo e sub-tipo da criatura (se houver) muda para se adaptar a nova forma (veja o *Livro dos Monstros* para obter mais informações).

Durante a metamorfose, o alvo recupera os pontos de vida perdidos como se tivesse descansado por uma noite (apesar dessa cura não recuperar dano temporário de habilidade ou fornecer outros benefícios do descanso; e retomar a forma original não cura a criatura novamente). Caso morra, a criatura voltará a sua forma original, mas continuará morta.

A criatura metamorfosada adquire os valores de Força, Destreza e Constituição da nova forma, mas mantém seus próprios valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Ela também recebe todos os ataques especiais extraordinários que a nova forma possui (como constrição, agarrar aprimorado e veneno), mas nunca suas qualidades especiais extraordinárias (como percepção as cegas, cura acelerada, e faro), sobrenaturais ou habilidades similares à magia.

As criaturas incorpóreas ou gasosas são imunes a serem metamorfosadas e criaturas do sub-tipo metamorfo (como um licantropo ou um doppelganger) podem retomar para sua forma natural usando uma ação padrão.

Componente Material: Um casulo vazio.

Metamorfose Tórrida

Transmutação

Nível: Drd 5, Fet/mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 criatura

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula, Vontade parcial (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Como *metamorfose*, exceto que o personagem transforma o alvo num animal Pequeno ou menor de 1 DV no máximo Vontade adicional. Se a nova forma se provar fatal para a vítima (por exemplo, se o personagem transformar um alvo terrestre em um peixe,

ou um alvo voador num sapo), ela recebe +4 de bônus no teste de resistência.

Caso fracasse no teste de resistência, a vítima deve realizar um teste de resistência de Vontade adicional. Se fracassar nesse segundo teste, a criatura perde todas as suas habilidades extraordinárias, sobrenaturais, similares à magia, perde sua habilidade de conjurar magias (caso tenha essa habilidade) e adquire a tendência, habilidades especiais e os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma de sua nova forma no lugar dos seus próprios.

A vítima ainda conserva seu nível e classes (ou DV), assim como todos os benefícios derivados disso (como bônus base de ataque, de resistência e pontos de vida). Ela também conserva quaisquer características de classe (exceto pela habilidade de conjuração) que não sejam habilidades extraordinárias, sobrenaturais ou similares à magia.

As criaturas incorpóreas ou gasosas são imunes a metamorfose. E criaturas com subtipo metamorfo (como licantropos ou doppelgangers) podem reverter às suas formas naturais usando uma ação padrão.

Metamorfosear Objetos

Transmutação

Nível: Fet/Mag 8, Enganação 8

Componentes: V, G, M/F D

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura ou objeto mundano de até 3 m³/nível

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Fortitude anula (objeto); veja texto

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia funciona como *metamorfose*, exceto por transformar um objeto ou criatura em outro. A duração da magia depende de quão radical é uma mudança do estado original para o estado encantado. O Mestre determina a duração usando as seguintes informações:

O alvo é:

Aumento no Fator de Duração¹

Do mesmo reino (animal, vegetal, mineral)	+5
Da mesma classe (mamífero, fungo, metal, etc.)	+2
Mesmo tamanho	+2
Relacionado (galho com árvore, pele de lobo em lobo, etc.)	+2
Da mesma Inteligência ou inferior	+2

¹ Somar todos os que se aplicam. Compare o total com a tabela seguinte.

Fator de

Duração Duração Exemplo

0	20 minutos	Pedra em humano
2	1 hora	Marionete em humano
4	3 horas	Humano em marionete
5	12 horas	Lagarto em mantícora
6	2 dias	Ovelha em casaco de lã
7	1 semana	Musaranho em mantícora
9+	Permanente	Mantícora em musaranho

Ao contrário de *metamorfose*, *metamorfosear objetos* concede à criatura o valor de Inteligência da nova forma. Se a forma original não possuir um valor de Sabedoria ou Carisma, ela também adquirirá os valores apropriados da nova forma.

O dano sofrido enquanto estiver na nova forma pode resultar em ferimentos ou em morte da criatura metamorfosada. Por exemplo, é possível transformar uma criatura em pedra e esmigalhá-la, causando dano e talvez a morte da criatura. Se a criatura tivesse sido transformada em pó, seriam necessários meios mais criativos de feri-la. Por exemplo, o personagem poderia

usar uma *lufada de vento* para espalhar as partes. De modo geral, o dano quando a nova forma é afetada por forças físicas, mas o Mestre terá que julgar muitas dessas situações.

Um objeto mundano não pode se tornar mágico através dessa magia. Um item mágico não é afetado por essa magia.

Esta magia não pode criar material de grande valor como cobre, prata, gemas, seda, ouro, platina, mitral e adamante. Ela também não pode reproduzir as propriedades especiais do ferro frio em relação a atravessar a Redução de Dano de algumas criaturas.

Esta magia pode ser usada para duplicar os efeitos de *metamorfose*, *carne em pedra*, *pedra em carne*, *lama em pedra*, *água em pó* e *pedra em lama*.

Componentes Materiais Arcanos: Mercúrio, goma arábica e fumaça.

Milagre

Evocação

Nível: Clr 9, Sorte 9

Componentes: V, G, XP; veja texto

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Veja texto

Alvos: Efeito ou Área: Veja texto

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem não conjura um *milagre*, mas implora por um. Ele declara qual acontecimento deseja e solicita que sua divindade (ou o poder ao qual orou para a magia) interfira. O Mestre determina o efeito do milagre.

Um *milagre* pode gerar um dos seguintes efeitos:

- Duplicar qualquer magia de clérigo de 8º nível ou inferior (incluindo magias as quais o personagem tenha acesso por causa de seus domínios)
- Duplicar qualquer outra magia de 7º nível ou inferior.
- Desfazer efeitos nocivos de muitas magias como *enfraquecer o intelecto* ou *insanidade*.
- Produzir qualquer outro efeito cujo pode seja similar aos efeitos acima.

Se o *milagre* tiver um dos efeitos acima, conjurá-lo não custa pontos de experiência.

Por outro lado, um clérigo pode um pedido muito mais poderoso. Conjurar tais milagres custa 5.000 XP por causa das energias divinas poderosas envolvidas. Exemplos de milagres especialmente poderosos desse tipo:

- Alterar o destino de uma batalha a favor do personagem, ressuscitando aliados para continuarem a combater.
- Mover o personagem e seus aliados, com todo equipamento, de um plano para outro através das barreiras planares a um local específico sem chance de erro.
- Proteger uma cidade de um terremoto, erupção vulcânica, enchente ou outro desastre natural de grande porte.

Em qualquer evento, um pedido que seja fora da natureza (ou tendência) da divindade é recusado.

Uma magia duplicada permite teste de resistência e Resistência à Magia normalmente, mas com a CD de uma magia de 9º nível. Quando um *milagre* duplica uma magia que tem custo de XP, esse custo deve ser pago. Quando um *milagre* duplica uma magia que tem componente material que custe mais de 100 PO, o personagem deve possuir o componente.

Custo de XP: 5.000 XP (para alguns usos da magia; leia acima).

CAPÍTULO II: MAGIAS

Miragem Arcana

Ilusão (Sensação)
Nível: Brd 5, Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Área: Um cubo de 6 metros/nível (M)
Duração: Concentração + 1 hora/nível (D)

Essa magia funciona como *terreno ilusório*, exceto por permitir que o personagem faça qualquer área parecer algo que não é. Essa ilusão inclui elementos auditivos, visuais, táticos e olfativos. Diferente do *terreno ilusório*, a magia pode alterar a aparência de estruturas (ou adicioná-las quando não estão presentes). Ainda assim, ela não pode disfarçar, esconder ou adicionar criaturas (apesar de criaturas dentro da área podem se esconder na ilusão como se esconderiam em um local real).

Missão Menor

Encantamento (Compulsão) [Dependente de Idioma, de Ação Mental]
Nível: Brd 3, Fet/Mag 4
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)
Alvos: Uma criatura viva de 7 DV ou menos
Duração: 1 dia/nível ou até ser descarregada (D)
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Uma *missão menor* impõe um comando mágico sobre uma criatura, obrigando-a a realizar uma tarefa ou ação segundo a vontade do conjurador. A criatura deve ter 7 DV ou menos e conseguir entendê-lo. Uma *missão menor* não pode forçar uma criatura a se matar ou realizar ações que resultariam em morte cena, mas pode forçar qualquer outro tipo de atividade. A criatura encantada precisa seguir as instruções até terminar a missão, não importa o tempo gasto.

Se as instruções envolverem alguma tarefa ampla, que o alvo não pode completar usando seus próprios recursos (como “Espere aqui” ou “Defenda esta área contra ataques”), a magia mantém seu efeito durante 1 dia por nível do conjurador. Um alvo esperto pode subverter algumas instruções. Por exemplo, se for ordenado que o alvo proteja o conjurador de qualquer dano, ele pode trancá-lo numa masmorra tranquila enquanto a magia durar.

Se o alvo não puder obedecer a *missão menor* por 24 horas, ele sofre -2 de penalidade em cada uma de suas habilidades. A cada dia, outra penalidade -2 é adicionada, até um total de -8. As habilidades não são reduzidas abaixo de 1 por esse efeito. As penalidades desaparecem 24 horas após o alvo voltar a obedecer a *missão menor*.

Uma *missão menor* (e todas as penalidades relacionadas) pode ser dissipada pelas magias *cancelar encantamento*, *desejo restrito*, *remover maldição*, *milagre ou desejo*, *dissipar magia*.

Mísseis Mágicos

Evocação [Energia]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvos: Até cinco criaturas, todas a menos de 4,5 metros entre si
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Um projétil de energia mágica surge nas pontas dos dedos do conjurador e atinge o alvo escolhido. O projétil causa 1d4+1 pontos de dano.

Os projéteis sempre atingem o alvo, mesmo se estiver em combate corpo a corpo, sobre qualquer cobertura ou camuflagem inferior que total. Porém partes específicas de uma criatura não podem ser atingidas. Objetos inanimados não são afetados por essa magia.

Para cada dois níveis do conjurador, depois do 1º nível, o personagem adquire um míssil adicional – dois no 3º, três no 5º, quatro no 7º e, o máximo, cinco no 9º nível ou maior. Se o personagem conjurar vários mísseis mágicos, ele pode, então atacar uma única criatura ou várias. Um único projétil pode atingir apenas uma criatura. É preciso designar os alvos antes de testar a magia, testes de resistência ou jogadas de dano.

Modificar Memória

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]
Nível: Brd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada; veja texto
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Uma criatura viva
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador entra na mente do alvo e modifica até 5 minutos de sua memória usando uma das seguintes maneiras:

- Eliminando toda a memória sobre um evento que o alvo passou. Essa magia não pode anular *enfeitiçar*, *tarefa/missão*, *sugestão* ou magias similares.
- Permitir que o alvo lembre com perfeição de um evento que ele passou. Por exemplo, ele pode lembrar cada palavra dos últimos 5 minutos de uma conversação ou de todos os detalhes de uma passagem em um livro.
- Alterar os detalhes de um evento que o alvo passou.
- Implantar uma memória de um evento que o alvo nunca passou.

Conjurar a magia leva 1 rodada. Se o alvo fracassar no teste de resistência, o conjurador prossegue com a magia por até mais 5 minutos (um período de tempo igual a quantidade de memória que ele deseja modificar) visualizando a memória que deseja modificar no alvo. Se perder a concentração antes da visualização ser completada ou se o alvo sair do alcance da magia durante esse tempo, a magia é perdida.

Uma memória modificada não necessariamente afeta as ações do alvo, particularmente se contradizer com as inclinações naturais dele. Uma memória modificada ilógica, como ele se lembrar de como gosta de beber veneno, é dissipada por ele como um sonho ruim ou uma memória turva por muito vinho. As aplicações mais úteis de *modificar memória* são: implantar memórias de encontros amigáveis com o conjurador (fazendo com que o alvo tenha uma inclinação de agir favoravelmente ao personagem), mudar as ordens dados pelo superior do alvo ou fazer o alvo esquecer ter visto o conjurador e seu grupo. O Mestre tem o direito de definir se a memória modificada faz pouco sentido para afeta o alvo.

Moldar Madeira

Transmutação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Um pedaço de madeira tocado com até 30 cm³ + 3 cm³/nível
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Moldar madeira permite mudar a forma de um pedaço de madeira para qualquer forma adequada à vontade do conjurador. Por exemplo, o personagem pode fazer uma arma de madeira, criar um alçapão especial ou esculpir um ídolo de madeira. Essa magia também permite moldar uma porta de madeira para abrir uma passagem onde não havia anteriormente ou lacrá-la. Apesar de ser possível criar cofres, portas e coisas do tipo, os detalhes são impossíveis. Existem 30% de chance de qualquer forma com partes móveis simplesmente não funcionar.

Moldar Rochas

Transmutação [Terra]
Nível: Clr 3, Drd 3, Terra 3, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M/H
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Pedra ou objeto de pedra locada, até 30 cm³ + 3 cm³/nível
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem pode moldar um pedaço de rocha em qualquer forma adequada aos seus propósitos. Por exemplo, pode-se fazer uma arma de pedra, um alçapão especial ou um ídolo. *Moldar rochas* também permite moldar uma porta de pedra para criar uma saída que não existia ou lacrar uma existente. Embora seja possível moldar cofres, portas e coisas assim, detalhes pequenos são impossíveis. Existe 30% de chance de qualquer forma que inclua partes móveis não funcionar.

Componente Material Arcano: Argila, que deve ser moldada na forma desejada e então encostada na rocha quando o componente verbal é dito.

Montaria Arcana

Conjuração (Invocação)
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Uma montaria
Duração: 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem invoca um cavalo leve ou pônei (a escolha) para servir como sua montaria. A montaria servirá de boa vontade e satisfatoriamente. Ela aparece com estribos, rédeas e sela de montaria.

Componente Material: Um pouco de pelo de cavalo.

Montaria Fantasmagórica

Conjuração (Criação)
Nível: Brd 3, Fet/Mag 3
Componente: V, G
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 0 metro
Eleito: Uma criatura semi-real similar a um cavalo
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem invoca uma Grande criatura semi-real similar a um cavalo. A montaria só pode ser utilizada por ele ou por uma pessoa indicada por ele. Uma montaria fantasmagórica tem a cabeça e o corpo negros, cauda e crina cinzas e cascos não substanciais que não emitem sons cor de fumaça. Ela tem algo similar a uma sela, rédeas e estribos. Essa montaria não combate, mas todos os animais se afastem dela e se recusam a atacá-la.

A montaria tem CA 18 (-1 tamanho, 44 armadura natural, +5 Des) e 7 pontos de vida +1 por nível do conjurador. Ela desaparece se perder todos os pontos de vida. Ela tem um deslocamento de 6 metros por nível do conjurador, até no máximo 72 metros e pode carregar o peso de seu cavaleiro mais 5 kg por nível do conjurador.

Essas montarias recebem alguns poderes de acordo com o nível do conjurador. As habilidades de uma montaria incluem aquelas de uma montaria de nível de conjurador menor. Assim uma montaria criada por um conjurador de 12º nível tem as habilidades do 8º, 10º e 12º níveis.

8º nível: A montaria pode atravessar terrenos arenosos, lama ou mesmo pântano sem dificuldade ou redução do deslocamento.

10º nível: A montaria pode usar caminhar na água a vontade (como a magia, nenhuma ação é necessária para ativar essa habilidade).

12º nível: A montaria pode usar *andar no ar* vontade (como a magia, nenhuma ação necessária para ativar essa habilidade) por até 1 rodada, depois da qual ela cai no chão.

14º nível: A montaria é capaz de voar com o seu deslocamento (capacidade de manobra normal).

Mover Terra

Transmutação [Terra]

Nível: Drd 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: Veja texto

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Terra numa área de 225 m e até 3 metros de profundidade (M)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Mover terra desloca terra (argila, barro, areia) possivelmente derrubando aterros, deslocando pequenas colinas e mudando dunas de lugar. Entretanto, as formações rochosas não podem ser derrubadas ou deslocadas. A área a ser afetada determina o tempo de execução. Rira cada 45 m (até 3 metros de profundidade) a conjuração leva 10 minutos. A área máxima, 225 metros por 225 metros, leva 4 horas e 10 minutos para ser deslocada.

Essa magia não quebra violentamente a superfície do terreno. Ao invés disso, cria pequenas ondulações, movendo a terra com grande fluidez até que o resultado desejado seja atingido. As árvores, estruturas, formações rochosas e coisas do tipo não são quase afetadas, exceto em mudanças na elevação e topografia relativa.

A magia não pode ser usada para cavar túneis e geralmente é muito lenta para prender ou enterrar criaturas. Ela é usada principalmente para cavar, preencher fossos ou ajustar contornos do terreno antes de uma batalha,

Mover terra não tem efeito em criaturas de terra.

Componentes Materiais: Uma mistura de solos (argila, barro e areia) em um saquinho e uma lâmina de ferro.

Movimentação Livre

Abjuração

Nível: Drd 4, Drd 4, Sorte 4, Rgr 4

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal ou toque

Alvo: Você ou criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia permite que o conjurador ou a criatura tocada se move e ataque normalmente enquanto a magia durar, mesmo se estiver sob efeitos que normal-

mente impedem movimento, como paralisia, *névoa sólida, lentidão* e *teia*. O alvo obtém sucesso automático em qualquer teste de agarrar feito para resistir uma tentativa de agarrar bem como nos teste de agarrar ao Arte da Fuga feito para escapar de um agarra-mento ou imobilização.

A magia também permite que um personagem se move e ataque normalmente sob a água, mesmo com armas de corte como machados e espadas ou de concussão como manguais, martelos e maças desde que a arma seja usada com as mãos e não arremessada. No entanto, a magia não permite que ela respire sob a água.

Componente Matinal: Uma faixa de couro que deve ser amarrado em torno do braço ou perna.

Muralha de Energia

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Muralha cuja área é de no máximo um quadrado de 3 metros/nível

Duração: 1 roda da/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria uma muralha invisível de energia. A muralha não pode se mover, é imune a todo tipo de dano e não é afetada pela maioria das magias, inclusive *dissipar magia*. Porém, *desintegrar* a destrói imediatamente, assim como um *bastão do cancelamento*, uma *esfera da aniquilação* e a *disjunção de Mordenkainen*. Magias e sopro de dragão não podem atravessar a muralha em nenhuma direção, mas *porta dimensional, teletransporte* e efeitos similares podem passar essa barreira. Ela bloqueia as criaturas etereias assim como as materiais (as criaturas etereias geralmente podem evitar a muralha flutuando acima ou abaixo dela, através do chão e do teto). O ataque visual atravessa a *muralha de energia*.

O conjurador pode formar a muralha em um plano vertical liso, cuja área não ultrapasse um quadrado de 3 metros por nível.

A *muralha de energia* deve ser continua quando feita. Se sua superfície for quebrada por qualquer objeto ou criatura, a magia fracassa.

A *muralha de energia* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Componente Material: Um pouco de pó de alguma gema translúcida.

Muralha de Espinhos

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 5, Planta 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma muralha de arbustos com espinhos, até um cubo de 3 metros/nível (M)

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A magia *muralha de espinhos* cria uma barreira de arbustos rígidos e enroscados, com espinhos afiados como agulhas, tão longos quanto dedos humanos. Qualquer criatura, forçada ou por vontade própria que entre ou tente atravessar a *muralha de espinhos* sofre 25 pontos de dano cortante menos sua CA. Os bônus de Destreza e de esquiva da CA, não contam nesse cálculo. (Criaturas com Classe de Armadura 25 ou superior, sem considerar os bônus de destreza e esquiva, não sofrem dano pelo contato com a muralha).

O personagem pode criar a muralha com no mínimo 1,5 metro de espessura, permitindo construí-la como um grupo de blocos de 3 x 3 x 1,5 m igual ao

dobro do nível do conjurador. Isso não afeta o dano causado pelos espinhos, mas qualquer criatura que tenta quebrar a barreira leva menos tempo para realizar a travessia.

As criaturas podem forçar devagar seu caminho através da muralha realizando um teste de Força usando uma ação de rodada completa. Rira cada 5 pontos do teste que excede 20, a criatura se move 1,5 metro (até o máximo de seu deslocamento). Por exemplo, uma criatura que obtenha 25 no seu teste de Força poderá mover-se 1,5 metro na rodada. É claro que tentar se mover no meio da barreira causa o dano indicado acima. Uma criatura presa em meio aos espinhos pode ficar imóvel para não sofrer mais dano.

Qualquer criatura que estiver dentro da área de magia quando ela for conjurada sofrerá o dano como se tivesse entrado na muralha e ficará presa. Para escapar, ela precisa forçar sua saída ou esperar que a magia termine. As criaturas capazes de atravessar áreas fechadas por plantas (como druidas) podem escapar de uma muralha de espinhos usando seu deslocamento normal e sem sofrer dano.

Uma *muralha de espinhos* pode ser rompida através de um cuidadoso trabalho com armas cortantes. Cortar a muralha cria uma livre passagem com 30 cm de profundidade para cada 10 minutos de trabalho. O fogo normal não consegue destruir a barreira, mas fogo mágico a queimaré em 10 minutos.

Mesmo parecendo, uma *muralha de espinhos* não é realmente uma planta viva e desta maneira não é afetada por magias que afetam plantas.

Muralha de Ferro

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Muralha de ferro com uma área de até um quadrado de 1,5/nível; veja texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

O personagem cria uma parede plana e vertical de feno. Essa muralha pode ser usada para fechar uma passagem ou abertura, pois a muralha penetra qualquer material inanimado em torno dela caso a sua área de alcance seja suficiente. A muralha não pode ser conjurada sobre uma criatura ou objeto. Ela deve ser sempre uma superfície plana e contínua, mas pode-se moldar suas bordas para se adequar ao espaço disponível.

A *muralha de ferro* tem 2,5 cm de espessura para cada quatro níveis de conjurador. Ele pode dobrar a área da muralha usando metade de sua espessura. Cada pane com 1,5 metro da muralha possui 30 pontos de vida para cada cm de espessura e dureza 10. Quando uma parte da muralha atingi 0 pontos de vida quebra. Se uma criatura tenta romper a muralha com um único ataque, a CD do teste de Força será 25 + 2 para cada 2,5 cm de espessura.

Se o personagem desejar, a muralha pode ser criada verticalmente sobre uma superfície plana, mas não se fixando nela, de modo que possa ser derrubada amassando as criaturas abaixo dela. A muralha possui 50% de chance de cair para cada lado caso não seja empurrada. As criaturas podem empurrar a muralha em uma direção ao invés de deixá-la cair aleatoriamente. Uma criatura precisa obter sucesso em um teste de Força (CD 40) para empurrar a muralha. As criaturas com espaço para fugir da muralha que esteja caindo devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos. As criaturas Grandes ou inferiores sofrem 10d6 pontos de dano caso fracassem. A muralha não pode esmagar criaturas Enormes ou maiores.

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Como qualquer outra muralha de ferro, essa muralha pode enferrujar, ser perfurada e sofrer outros fenômenos naturais.

Componentes Materiais: Uma pequena chapa de ferro e pó de ouro no valor de 50 PO (500 gramas de pó de ouro).

Muralha de Fogo

Evocação [Fogo]

Nível: Drd 5, fogo 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Placa de chamas opacas de até 6 m de comprimento/nível de conjurador ou um anel de fogo com raio de até 1,5 m para cada dois níveis, ambas com 6 m de altura

Duração: Concentração + 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Uma cortina violeta de chamas imóveis e brilhantes aparece. Um lado da muralha, escolhida pelo personagem, emite ondas de calor, causando 2d4 pontos de dano de fogo em criaturas a até 3 m e 1d4 de dano de fogo em criaturas entre 3 e 6 m. A muralha causa esse dano quando surge e, no turno do personagem, a cada rodada em todas as criaturas que estiverem dentro de seu alcance. Além disso, a muralha causa 2d6 pontos de dano de fogo +1 ponto de dano de fogo por nível do conjurador (máximo +20) a qualquer criatura que a atravesse. A muralha causa dano dobrado aos mortos-vivos.

Se o conjurador evocar a muralha para que surja onde existem criaturas, cada criatura sofrerá o dano como se estivesse atravessado a muralha.

Se qualquer seção de 1,5 m do muro sofrer 20 ou mais pontos de dano de fogo em uma ou mais rodadas, esse pedaço desaparecerá. (Não divida o dano de fogo por 4, como nos objetos normais.)

A muralha de fogo pode se tornar permanente com a magia permanência. Uma muralha de fogo permanente que for apagada por dano de fogo se torna inativa por 10 minutos e então retorna com sua força normal.

Componente Material Arcano: Um pedaço pequeno de fosfato.

Muralha de Gelo

Evocação [Frio]

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Placa de gelo ancorada de até um quadrado de 3 metros/nível ou semicírculo de gelo com um raio de até 90 cm + 30 cm/nível

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma placa de gelo imóvel ou um semicírculo de gelo, dependendo da versão selecionada. Uma muralha de gelo não pode se formar em áreas ocupadas por objetos físicos ou criaturas. Sua superfície precisa ser lisa e contínua quando é criada. Qualquer criatura adjacente à parede quando ela é criada pode realizar um teste de resistência de Reflexos para romper a muralha que está sendo criada. Um sucesso no teste indica que a magia fracassa automaticamente. Fogo, inclusive uma bola de fogo, e o sopro de dragão vermelho, podem derreter a muralha de gelo e causam dano completo da muralha (ao invés de metade dano sofrido por objetos normais). Derreter subitamente a muralha de gelo cria uma grande nuvem de vapor que dura 10 minutos.

Placa de Gelo: Uma placa de gelo resistente aparece. A muralha tem 2,5 cm de largura por nível de conjura-

dor. Ela cobre uma área igual a um quadrado de 3 m por nível de conjurador (assim um mago de 10º nível pode criar uma muralha de gelo com 30 m de comprimento e 3 m de altura, uma com 15 m de comprimento e 6 m de altura ou alguma outra combinação de comprimento e altura que não ultrapasse um quadrado de 300 metros). A placa pode surgir de qualquer modo, desde que esteja apoiada. Uma muralha vertical só precisa se apoiar no solo, mas uma horizontal ou inclinada precisa estar apoiada em duas superfícies opostas.

A muralha é de natureza defensiva, usada para impedir que alguém siga o conjurador. Cada quadrado de 3 m possui 3 pontos de vida para cada 2,5 cm de espessura. As criaturas podem atingir a muralha automaticamente. Quando uma parte da muralha atingir 0 pontos de vida quebra. Se uma criatura tenta romper a muralha com um único ataque, a CD do teste de Força será 15 + nível do conjurador.

Mesmo quando a parede de gelo é quebrada, ainda haverá uma camada de ar gélido. Qualquer criatura que passe através dele (inclusive a que quebrou a muralha) sofre 1d6 pontos de dano de frio + 1 por nível do conjurador (sem direito a um teste de resistência).

Semicírculo: A muralha assume a forma de um semicírculo cujo raio máximo será 90 cm + 30 cm por nível do conjurador. Com isso, um personagem de 7º nível do conjurador pode criar um semicírculo de 3 m de raio. Ele é tão difícil de ser rompido quanto a placa de gelo, mas não causa dano a quem atravessá-lo.

Componente Material: Um pedaço de quartzo ou de um cristal similar.

Muralha de Pedra

Conjuração (Criação) [Terra]

Nível: Clr 5, Drd 6, Terra 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Uma muralha de pedra com área de até um quadrado de 1,5 metro/nível (M)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria uma muralha de pedra que se une às superfícies de pedras próximas. Geralmente é usada para fechar portais, passagens e aberturas contra oponentes. A muralha de pedra tem 2,5 cm de espessura para cada quatro níveis de conjurador, sendo composta de um quadrado de 1,5 m por nível de conjurador. O personagem pode dobrar a área da muralha diminuindo sua espessura pela metade. A muralha não pode ser conjurada de modo a ocupar o mesmo espaço que uma criatura ou outro objeto.

Ao contrário de uma muralha de ferro, o personagem pode criar uma muralha de pedra com qualquer forma que desejar. A muralha não precisa ser vertical, nem se apoiar sobre uma fundação firme, mas precisa estar unida a pedras existentes. Por exemplo, ela pode ser usada para formar uma ponte sobre um precipício ou uma rampa. Nesse caso, se a distância for maior que 6 m, ela deve ser arqueada e reforçada. Essas exigências diminuem a área da magia pela metade. Assim, um conjurador do 20º nível é capaz de criar uma área de superfície de dez quadrados de 1,5 m. A muralha pode ser simples ou trabalhada, com proteções para arqueiro e coisas do tipo, mas a área afetada também será reduzida.

Como qualquer outra muralha de pedra, ela pode ser destruída pela magia desintegrar ou meios normais como marretadas. Cada quadrado de 1,5 m tem 15 pontos de vida a cada 2,5 cm de espessura e dureza 8. Quando uma parte da muralha atingir 0 pontos de vida quebra. Se uma criatura tenta romper a muralha com um único ataque, a CD do teste de Força será 20 + 2 para cada 2,5 cm de espessura.

É possível, mas muito difícil, prender os oponentes que não estejam incapacitados dentro (ou sob) uma muralha de pedra, construindo-a de modo adequada. As criaturas que obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos não serão capturadas.

Componente Material Arcano: Um pequeno bloco de granito.

Muralha de Vento

Evocação [Ar]

Nível: Ar 2, Clr 3, Drd 3, Rgr 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Uma muralha de até 3 metros/nível de comprimento e 1,5 m/nível de altura (M)

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Uma cortina invisível vertical de vento aparece. Ela tem 5 cm de espessura e força considerável. Ela é feita de vento forte o bastante para afastar qualquer pássaro menor que uma águia ou arrancar papéis ou objetos similares das mãos de pessoas distraídas. (Um teste de resistência de Reflexos permite que uma pessoa mantenha o objeto em suas mãos.) As criaturas voadoras Miúdas e Pequenas não podem atravessar a barreira. Materiais livres e roupas são atirados para cima ao entrarem na muralha de vento. Flechas e viroles são desviados para cima e erram seus alvos, enquanto qualquer outra arma de ataque à distância que atravesse a muralha tem 30% de chance de falha. (Uma pedra atirada por um gigante, uma catapulta, balestra ou outras armas grandes de ataque à distância não são afetadas). Os gases, a maior parte dos sopros de dragão e as criaturas em forma gasosa não podem atravessar a barreira (no entanto ela não impede a passagem de criaturas incorpóreas).

Apesar de ser vertical, a muralha pode ser moldada em qualquer caminho contínuo sobre o solo que o conjurador desejar. É possível criar muralhas de vento cilíndricas ou quadradas para isolar um ponto específico. Um conjurador do 5º nível poderia criar uma muralha de vento de até 15 metros de comprimento e 7,5 metros de altura, o que é suficiente para formar um cilindro de 4,5 metros de diâmetro.

Componentes Materiais Arcanos: Um pequeno catavento e uma pena de um pássaro exótico.

Muralha Prismática

Abjuração

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Parede de 1,2 m/nível de largura, 60 cm/nível de altura

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Veja texto

A muralha prismática cria uma muralha vertical opaca – um plano de luz de várias cores brilhantes que protegem o conjurador de todas as formas de ataque. A muralha brilha com sete cores, cada uma com poder e função distinta. A muralha é imóvel e o conjurador pode atravessá-la ou ficar próximo a ela sem sofrer nada. Entretanto, qualquer criatura com menos de 8 DV, a menos de 6 m da muralha, se olhar para ela, ficará cega por 2d4 rodadas por causa das cores.

O tamanho máximo da muralha é 1,2 m/nível de largura por 60 cm/nível de altura. Uma muralha prismática materializada sobre um local ocupado por outra criatura é dissipada e a magia é perdida.

Cada cor possui um efeito especial. A tabela mostra as sete cores da muralha, a ordem em que aparecem,

MURALHA PRISMÁTICA

Cor	Ordem	Efeito da Cor	Anulada por
Vermelho	1º	Detém ataques com armas à distância não mágicas. Causa 20 pontos de dano por fogo (Reflexo reduz à metade).	Cone glacial
Laranja	2º	Detém ataques mágicos à distância. Causa 40 pontos de dano por ácido (Reflexo reduz à metade).	Lufada de vento
Amarelo	3º	Detém venenos, gases e petrificação. Causa 80 pontos de dano por eletricidade (Reflexo reduz à metade).	Desintegrar
Verde	4º	Detém sopro de dragão. Envenena (Morte; Fortitude parcial, sofre 1d6 pontos de dano na Constituição).	Criar passagens
Azul	5º	Detém adivinhações e ataques mentais. Petrificação (Fortitude anula).	Mísseis mágicos
Anil	6º	Detém todas as magias. Teste de Vontade para não enlouquecer (como a magia <i>insanidade</i>).	Luz do dia
Violeta	7º	Campo de energia destrói todos os objetos e efeitos.* As criaturas são enviadas para outro plano (Vontade anula).	Dissipar magia

* O efeito violeta torna os efeitos especiais das outras seis cores redundante, mas esses seis efeitos foram incluídos porque alguns itens mágicos são capazes de criar efeitos prismáticos de uma cor por vez e a resistência à magia também torna algumas cores ineficazes (veja acima).

seus efeitos sobre as criaturas atacantes ou que tentem atravessá-la e a magia necessária para anular cada cor.

A muralha pode ser destruída, gradualmente por cor, usando vários efeitos mágicos; porém, a primeira cor deve ser dissipada antes da segunda poder ser afetada, e assim por diante. Um *bastão do cancelamento* ou uma *disjunção de Mordenkainen* destroem a *muralha prismática*, mas um *campo antimagia* não. *Dissipar magia* ou *dissipar magia maior* não podem dissipar a muralha ou afetar qualquer coisa além dela. A Resistência à Magia é eficaz contra uma *muralha prismática*, mas um teste de nível do conjurador deve ser feito para cada cor presente.

A *muralha prismática* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Neutralizar Venenos

Conjuração (Cura)
Nível: Brd 4, Clr 4, Drd 3, Pal 4, Rgr 3
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura ou objeto tocado de até 30 cm ³ /nível
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica, objeto)

O personagem desintoxica uma criatura tocada de qualquer tipo de veneno. A criatura envenenada não sofre nenhum efeito adicional do veneno e qualquer efeito temporário acaba, porém a magia não reverte efeitos Instantâneos, como perda de pontos de vida, dano temporário de habilidade ou efeitos que não permanentes. Por exemplo, se o veneno causou 3 pontos de dano na Constituição da criatura e ameaça causar mais dano posteriormente, essa magia impede o dano futuro, mas não repara o dano já causado.

A criatura fica imune a qualquer veneno ao qual é exposta pela duração da magia. Diferente de *retardar envenenamento*, tal efeito não prolonga para depois a duração do veneno – a criatura não precisa fazer nenhum teste de resistência contra os efeitos do veneno ao longo da duração da magia.

Essa magia também neutraliza venenos em uma criatura ou objeto venenosos pela duração da magia, a escolha do conjurador.

Componente Material Arcano: Um pedaço de carvão.

Nevasca

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Drd 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Anulada por

das criaturas e atrapalhar a visão, os vapores desta magia são altamente corrosivos. A o conjurar a magia, a cada rodada, no turno do seu personagem,

A névoa causa 2d6 pontos de dano por ácido às criaturas e objetos envolvidos por ela.

Componentes Materiais Arcanos: Um punhado de ervilhas secas e moídas combinadas com pó de casco de animal.

Névoa Fétida

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Uma nuvem de dispersão de 6 m de raio, 6 m de altura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)

Resistência à Magia: Não

A *névoa fétida* cria um banco de névoa como a criada pela magia névoa, mas seus vapores causam náusea. As criaturas vivas na nuvem ficam enjoadas. Essa condição dura enquanto a criatura estiver dentro da nuvem e por 1d4+1 rodadas depois. (Jogar para cada criatura enjoada.) Qualquer criatura que obtenha sucesso no teste de resistência, mas que permaneça dentro da nuvem, precisa realizar um novo teste de resistência a cada rodada em seu turno.

A *névoa fétida* pode se tornar permanente com a magia *permanência*. Uma névoa fétida permanente se dispersa com um vento em 10 minutos.

Componente Material: Um ovo podre ou várias folhas de repolho.

Névoa Mental

Encantamento (Compulsão) [de ação mental]

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Névoa numa dispersão de 6 m

Duração: 30 minutos e 2d6 rodadas; veja texto

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

A *névoa mental* produz um banco de névoas que enfraquece a resistência mental de todos que forem pegos por ela. As criaturas dentro da névoa mental sofrem -10 de penalidade de competência em testes de Sabedoria e teste de resistência de Vontade. (Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência contra a névoa não é afetada e não precisa fazer mais testes de resistência, mesmo se permanecer dentro dela.) As criaturas afetadas sofrem a penalidade pelo tempo em que ficarem dentro névoa mais 2d6 rodadas após. A névoa é imóvel e dura por 30 minutos (ou até ser dissipada pelo vento).

Um vento moderado (16,5 ou mais km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas; um vento forte (31,5 ou mais km/h) dispersa a névoa em 1 rodada.

Esta magia não funciona sob a água.

Névoa Ácida

Conjuração (Criação) [Ácido]

Nível: Fet/Mag 6, Água 7

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Névoa que se expande com 6 m de raio e 6 m de altura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A *névoa ácida* cria uma nuvem de vapores similares à magia *névoa sólida*). Além de diminuir o deslocamento

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Fortitude parcial (veja texto)

Resistência à Magia: Não

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Esta magia cria um banco de neblina, similar à névoa, mas seus vapores são verde-amarelados e tóxicos. Eles matam qualquer criatura viva com menos de 3 Dados de Vida (sem teste de resistência) e obriga criaturas entre 4 e 6 Dados de Vida a fazer um teste de resistência de Fortitude ou morrer. As criaturas com mais de 6 Dados de Vida, assim como as criaturas entre 4 e 6 Dados de Vida que obtenham sucesso em seu teste de resistência, sofrem um 1d4 pontos de dano de Constituição por rodada, enquanto ficarem envoltas pela nuvem. Prender a respiração não diminui os efeitos dessa nuvem tóxica, mas criaturas imunes a veneno não são afetadas por essa magia.

Ao contrário de névoa, essa magia se dispersa com um deslocamento de 3 m por rodada, percorrendo a superfície do solo (defina o novo ponto de origem da nuvem se baseando no primeiro ponto de origem da magia, acrescentando 3 m).

Como os vapores da nuvem são mais pesados que o ar, eles afundarão em buracos, fendas ou depressões do terreno, por isso essa magia é ideal para destruir tocas de formigas gigantes, por exemplo. Ela não pode penetrar líquidos nem ser conjurada sob a água.

Névoa Obscurecente

Conjuração (Criação)
Nível: Ar 1, Clr 1, Drd 1, Fet/Mag 1, Água 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 6 m
Efeito: Nuvem de dispersão de 6 m de raio do personagem, 6 m de altura
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Uma névoa de vapor cerca o personagem. Ela é imóvel quando criada e obscurece toda a visão, inclusive visão no escuro além de 1,5 m. Uma criatura a 1,5 m de distância tem camuflagem (ataques tem 20% de chance de errar). As criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro e um atacante não consegue usar a visão para localizar o alvo).

Um vento moderado (16,5 km/h ou mais), a magia *lufada de vento*, dispersa a névoa em quatro rodadas e um vento forte (31,5 km/h ou mais) a dispersa em uma rodada. Uma *bola de fogo*, *coluna de chamas* ou magias similares queimam a névoa na área da explosão ou do fogo. Uma *muralha de fogo* queima a névoa em toda área que causa dano.

Essa magia não funciona sob a água.

Névoa Sólida

Conjuração (Criação)
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Duração: 1 minuto/nível
Resistência à Magia: Não

Essa magia funciona como *névoa*, mas além de obscurecer a visão, a *névoa sólida* é tão grossa que qualquer criatura tentando se deslocar em seu interior tem seu deslocamento reduzido a 1,5 m, independente de seu deslocamento normal e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo e dano. Os vapores impedem a eficiência de ataques à distância (exceto raios mágicos e coisas do tipo). Uma criatura ou objeto que cai em uma *névoa sólida* se torna lenta, assim para cada 3 m de vapor atravessados, seu dano é reduzido em 1d6. Uma criatura não consegue dar um passo de 1,5 m enquanto estiver na névoa sólida.

Porém, ao contrário da névoa normal, apenas um vento severo (46,5+ km/h) dispersará seus vapores e isso acontece em 1 rodada.

A *névoa sólida* pode se tornar permanente com a magia *permanência*. Uma *névoa sólida* permanente se dispersa com um vento em 10 minutos.

Componente Material: Um punhado de pó ervilhas secas misturadas com pó de casco de animais.

Nublar

Ilusão (Sensação)
Nível: Brd 2, Fet/Mag 2
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O contorno do seu corpo fica borrado e ondulante. Esta distorção concede camuflagem ao alvo (20% de chance de falha).

Uma magia *ver o invisível* não anula o efeito, mas a magia *visão da verdade* sim.

Os oponentes cegos ignoram os efeitos dessa magia (mas combater um oponente que não pode ser visto causa outras penalidades).

Nuvem Incendiária

Conjuração (Criação) [Fogo]
Nível: Fogo 8, Fet/Mag 8
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito: Nuvem se dispersa em 6 m de raio, 6 m de altura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade; veja texto
Resistência à Magia: Não

Uma magia *nuvem incendiária* cria uma nuvem de fumaça traçada com brasas incandescentes. A fumaça obscurece a visão como uma névoa faz. Além disso, as brasas incandescentes dentro da nuvem causam 4d6 pontos de dano de fogo a tudo dentro da nuvem em cada rodada do conjurador. Todos os alvos podem fazer um teste de resistência de Reflexos por rodada para sofrerem meio dano.

Assim como uma magia *névoa mortal*, a fumaça se move a 3 m por rodada. O novo ponto de origem da dispersão da nuvem é definido como sendo a 3 m de distância de onde a magia foi conjurada. O personagem pode se concentrar e fazer a nuvem (atualmente no seu ponto de origem) mover-se até 18 m cada rodada. Cada parte da nuvem que se estende além de seu alcance máximo se dissipa de forma inofensiva, reduzindo assim a dispersão restante.

Assim como *névoa*, o vento dispersa a fumaça e a magia não pode ser conjurada em baixo d'água.

Nuvem Profana

Evocação [Mal]
Nível: Mal 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Área: Dispersão de 6 m de raio
Duração: Instantânea (1d4 rodadas); veja texto
Teste de Resistência: Vontade parcial
Resistência à Magia: Sim

O personagem invoca o poder profano para destruir seus inimigos. O poder toma a forma de uma nuvem fria de gases venenosos muito escura. Somente as criaturas boas e neutras (nunca as malignas) são afetadas pela magia.

A magia causa 1d8 pontos de dano para cada dois níveis do conjurador (máximo 5d8) a criaturas bondosas (ou 1d6 pontos de dano por nível do conjurador, máximo 10d6, em criaturas planares bondosas) e deixa-as enjoadas durante 1d4 rodadas. Um teste de resistência

de Vontade reduz o dano pela metade e anula o efeito de enjôo. O efeito não pode ser anula por *remover doenças* ou *curar*, porém *remover maldição* o anula.

A magia só causa metade do dano a criaturas neutras que não são nem malignas e nem bondosas e elas não ficam enjoadas. Tais criaturas podem reduzir o dano pela metade novamente (para um quarto) com um teste de resistência de Vontade.

Obscurecer Objeto

Abjuração
Nível: Brd 1, Clr 3, Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M/F D
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Um objeto tocado de até 50 kg/nível
Duração: 8 horas (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia esconde um objeto de ser localizado por efeitos de adivinhação (vidência), como a magia *vidência* ou *bola de cristal*. Tais tentativas falham automaticamente (se o objeto for o alvo da adivinhação) ou falham em sentir o objeto (se um local, objeto ou pessoa próximos forem alvo da adivinhação).

Componente Material Arcano: Um pedaço de pele de camaleão.

Olho Arcano

Adivinhação (Vidência)
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Ilimitado
Efeito: Sensor mágico
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Você cria um sensor invisível e mágico que lhe envia informações visuais. É possível cria-lo em qualquer ponto dentro da linha de visão do conjurador. O *olho arcano* viaja a 9 m por rodada (90 m por minuto), observando uma área à frente como um humano faria (primariamente o chão) ou 3 m por rodada (50 m por minuto) se também examinar o teto e as paredes. O *olho arcano* enxerga exatamente o que você veria se estivesse no local e pode viajar para qualquer direção enquanto a magia durar. As barreiras sólidas impedem a passagem do *olho arcano*, mas ele pode atravessar um pequeno buraco ou abertura (2,5 cm de diâmetro). O olho não pode penetrar outro plano de existência, mesmo através da magia mortal ou similar.

É preciso se concentrar para usar o olho. Caso não seja possível, o olho ficará inerte até que você se concentre de novo.

Componente Material: Um pouco de pêlo de morcego.

Olhos Observadores

Adivinhação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 1,5 km
Efeito: Dez ou mais olhos flutuantes
Duração: 1 hora/nível; veja texto (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem cria uma quantidade de globos mágicos se mi tangíveis e visíveis (chamados “olhos”) igual a 1d4 + nível do conjurador. Esses olhos se movem, observam e retornam para ele conforme ordenado quando a magia é conjurada. Cada olho enxerga 36 m (visão normal somente) em todas as direções.

Apesar de serem frágeis, os olhos são pequenos e difíceis de perceber. Cada olho é um constructo Minúsculo, aproximadamente do tamanho de uma pequena maça, que possui 1 PV, CA 18 (+8 de bônus de tamanho), voa a um deslocamento de 9 m com mobilidade perfeita e possui +16 de modificador em Esconder-se. Eles têm modificador de Observar igual ao nível do conjurador do personagem (máximo +15) e podem ser enganados por ilusões, escuridão, névoa, e qualquer outro fator que afeta-ria sua capacidade de obter informação visual. Um olho que viaje pela escuridão precisa se guiar pelo tato. Quando o personagem cria os olhos, ele especifica as instruções que quer que sejam seguidas em um comando de não mais que 25 palavras. Qualquer conhecimento do conjurador é também conhecido pelos olhos; por exemplo, se o personagem sabe como é um mercador típico, os olhos também saberão.

Um exemplo de comando: "Cerquem-me a uma distância de 120 m e retornem se observarem alguma criatura perigosa". O comando "cerquem-me" força os olhos a formarem um anel horizontal, eqüidistantes entre si, até a distância especificada e então moverem-se com o personagem. Conforme os olhos retornam ou são destruídos, os demais alteram o espaçamento entre si para compensar a ausência. Nesse exemplo, um olho só retornaria se visse uma criatura considerada perigosa pelo conjurador. Um "plebeu" metamorfoseado em dragão não faria o olho retornar. Dez olhos são capazes de formar um anel a 120 m de distância e enxergar qualquer coisa que o atravesse.

Outro exemplo: "Espalhem-se e procurem por Arweth na cidade. Sigam-no durante três minutos mantendo-se escondidos, e então retornem". O comando "espalhem-se" força os olhos a se afastarem de você em todas as direções. Nesse caso, cada olho seguiria separadamente Arweth durante três minutos depois de encontrá-lo.

Outros comando que podem ser úteis incluem forçar os olhos a formar uma linha específica, mover-se aleatoriamente dentro de uma área ou seguir um tipo específico de criatura. O Mestre decide se as suas ordens são aceitáveis.

Para contar o que acharam, os olhos precisam voltar até a mão do personagem. Cada um transmite mente de tudo que viu durante sua existência. Um olho gasta 1 rodada para transmitir 1 hora de imagens.

Se um olho for a mais de 1,5 km do conjurador, ele automaticamente deixa de existir. No entanto, o vínculo do personagem com os olhos é tal que ele não saberá que o olho foi destruído por ter saído do alcance da magia ou por algum outro acontecimento.

Os olhos existem durante 1 hora por nível do conjurador ou até retornarem. *Dissipar magia* pode destruir os olhos. Jogue separadamente para cada olho dentro da área de efeito da magia. É claro que, se o olho for enviado para a escuridão, é possível que ele atinja um muro ou obstáculo similar e se destrua.

Componente Material: Um punhado de esferas de cristal.

Olhos Observadores Maior

Adivinhação
Nível: Fet/Mag 8

Essa magia funciona como *olhos observadores*, exceto pelos olhos serem capazes de ver todas as coisas como elas realmente são, como se eles tivessem *visão da verdade*, com um alcance de 36 m. Assim, eles podem atravessar áreas de escuridão com seu deslocamento normal. Além disso, o modificador de Observar máximo dos *olhos observadores maior* é +25 ao invés de +15.

Ondas da Exaustão

Necromancia
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 18 m
Alvos: Explosão em forma de cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Ondas de energia negativa fazem todas as criaturas vivas na área da magia ficarem exaustas. Essa magia não tem efeito em criaturas já exaustas.

Onda da Fadiga

Necromancia
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 9 m
Alvos: Explosão em forma
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Ondas de energia negativa fazem todas as criaturas vivas na área da magia ficarem fatigadas. Essa magia não tem efeito em criaturas já fatigadas.

Oração

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]
Nível: Clr 3, Pal 3
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 12 m
Área: Todos os aliados e inimigos dentro de um explosão de 12 m de raio centrada no personagem
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O personagem traz boas graças sobre ele mesmo e seus aliados e prejudica seus inimigos. Ele e cada um de seus aliados recebem +1 de bônus de sorte em suas jogadas de ataques, dano, testes de resistência e de perícia, enquanto os inimigos sofrem -1 de penalidade nas mesmas jogadas.

Ordem

Encantamento (Compulsão) (Ação Mental)
Nível: Fet/Mag 8
Teste de Resistência: Vontade parcial
Resistência à Magia: Sim

Como enviar mensagem, mas a mensagem também pode conter uma sugestão (veja sugestão), obedecida pelo alvo da melhor forma possível. Um teste de Vontade bem-sucedido anula o efeito da sugestão, mas não impede o contato. Se a ordem for recebida, será entendida mesmo se o valor de Inteligência da criatura for 1. Se a ordem for impossível de entender ou sem sentido de acordo com as circunstâncias no momento, a mensagem é compreendida mas a sugestão não tem efeito.

A mensagem não pode ter mais de vinte e cinco palavras, incluindo a sugestão. A criatura também pode enviar uma pequena resposta imediatamente.

Componentes Materiais: Um pedaço de fio de cobre e uma pequena parte do alvo – belo, unha, etc.

Orientação

Adivinhação
Nível: Clr 0, Drd 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura tocada
Duração: 1 minuto ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim

Essa magia concede ao alvo um pouco de poder divina. A criatura adquire +1 de bônus de competência para uma única jogada de ataque, teste de resistência ou teste de perícia. Ela deve decidir usar o bônus antes de fazer a jogada na qual o bônus se aplicará.

Padrão Cintilante

Ilusão (Padrão) (de Ação Mental)
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Eleito: Dispersão de luzes coloridas em um raio de 6 m
Duração: Concentração + 2 rodadas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Um padrão de cores reluzentes diferentes aparece no ar, afetando as criaturas dentro dela. A magia afeta uma quantidade total de Dado de Vida de criaturas igual ao nível do conjurador (máximo 20). São afetadas primeiro as criaturas com menos Dados de Vida e, entre as criaturas com DV idênticos, as mais próximas do ponto de origem da magia. Dado de Vida que não é suficiente para afetar uma criatura é perdido. A magia afeta cada criatura de acordo com o Dado de Vida.

6 ou menos: Inconsciente por 1d4 rodadas, depois atordoada por 1d4 rodadas e então confusa por 1d4 rodadas. (Considere o resultado inconsciente como atordoado para criaturas não vivas.)

7 a 12: Atordoada por 1d4 rodadas e então confusa por 1d4 rodadas.

13 ou mais: Confusa por 1d4 rodadas. Criaturas que não conseguem enxergar não são afetadas pelo padrão cintilante.

Componente Material: Um pequeno prisma de cristal.

Padrão Hipnótico

Ilusão (Padrão) [de efeito mental]
Nível: Brd 2, Fet/Mag 2
Componentes: V (somente Brd), S, M; veja texto

Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito: Luzes coloridas em uma dispersão de 3 m de raio
Duração: Concentração + 2 rodadas
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Um caleidoscópio de cores aparece no ar, fascinando as criaturas dentro dele. O personagem deve jogar um 2d4 e somar seu nível do conjurador (máximo 10) para determinar o número total de Dados de Vida de criaturas que será afetado. As criaturas com DV mais baixo e, entre criaturas com mesmo PV, as mais próximas do ponto de origem da magia são afetadas primeiro. O PV que não for suficiente para afetar uma criatura é desperdiçado. As criaturas afetadas ficam fascinadas pelo padrão de cores. As criaturas cegas não são afetadas.

Um mago ou feiticeiro não precisa emitir som para conjurar essa magia, mas um bardo precisa cantar, tocar uma música ou recitar uma rima como componente verbal.

Componente Material: Uma vareta de incenso aceso ou um bastão de cristal cheio de material fosforescente.

Padrão Prismático

Ilusão (Padrão) [de Ação Mental]
Nível: Brd 4, Fet/Mag 4
Componentes: V (somente Brd), S, M, F; veja texto

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Luzes coloridas numa dispersão de 6 m de raio

Duração: Concentração + 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Um padrão de cores cintilantes, semelhante a um caleidoscópio, fascina todos na área. O *padrão prismático* fascina no máximo 24 DV de criaturas. São afetadas primeiro as criaturas com menos Dados de Vida e, entre as criaturas com DV idênticos, as mais próximas do ponto de origem da magia. As criaturas afetadas que fracassem no teste de resistência ficam fascinadas pelo padrão.

Com um gesto simples (uma ação simples), o personagem pode fazer o padrão prismático se mover até 9 m por rodada (deslocando o ponto de origem da magia). Todas as criaturas fascinadas seguem a luz, tentando alcançar ou se manter dentro do efeito. As criaturas fascinadas que forem imobilizadas ou impedidas de seguir o padrão ainda tentarão fazê-lo. Se o padrão guiar os alvos para uma área perigosa (através de chamas, para um penhasco, etc.), cada criatura recebe o direito a um segundo teste de resistência. Se a visão das luzes for bloqueada completamente (como pela magia *névoa obscuracente*) as criaturas que não possam enxergá-las não são mais afetadas.

A magia não afeta criaturas que não possam enxergar.

Componente Verbal: Magos e feiticeiros não precisam emitir sons para conjurar essa magia, mas um bardo precisa cantar, tocar um instrumento ou recitar uma poesia como um componente verbal.

Componente Material: Um pedaço de fosfato.

Foco: Um prisma de cristal

Página Secreta

Transmutação

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Página tocada, até 90 cm de tamanho

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A *página secreta* altera o conteúdo de uma página para ela parecer algo completamente diferente. Desse modo, um mapa pode ser transformado em um tratado sobre construção de bengalas de ébano. O texto de uma magia pode parecer um mapa ou até mesmo outra magia. *Runas explosivas* ou o *selo da serpente sépia* podem ser conjuradas sobre a página secreta.

Uma magia *compreender idiomas* sozinha não pode revelar o conteúdo da *página secreta*. O personagem é capaz de revelar o conteúdo original falando uma palavra especial. Ele pode então visualizar a página verdadeira e depois reativar a *página secreta* a vontade. Também é possível dissipar a magia pronunciando a palavra especial duas vezes. *Detectar magia* revela uma magia tênue na página, mas não revela seu conteúdo. A *visão da verdade* revela a presença do conteúdo oculto, mas não o decifra a menos que seja combinada com *compreender idiomas*. A *página secreta* pode ser dissipada e os escritos escondidos podem ser destruídos através da magia *apagar*.

Componentes Materiais: Pó de escamas de arenque e essência de fogo-fátuo.

Palavra do Caos

Evocação [Caótica, Sônica]

Nível: Caos 7, Clr 7

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 12 m

Área: Criaturas não caóticas em uma dispersão de 12 m de raio centrada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Qualquer criatura não caótica dentro do alcance da magia que ouvir a palavra do caos sofre os seguintes efeitos.

Os efeitos são acumulados entre os coexistentes. Não é permitido testes de resistência contra esses efeitos.

DV

Igual ao nível do conjurador **Efeito**

Até o nível do conjurador -1 **Ensurdecer**

Até o nível do conjurador -5 **Atordoar, ensurdecer**

Até o nível do conjurador -10 **Confundir, atordoar, ensurdecer**

Até o nível do conjurador -15 **Matar, confundir, atordoar, ensurdecer**

Ensurdecer: A criatura fica surda por 1d4 rodadas.

Atordoar: A criatura fica atordoada por 1 rodada.

Confundir: A criatura fica confusa como com a magia *confusão* por 1d10 minutos. Isso é um efeito de encantamento de ação mental.

Matar: As criaturas vivas morrem. Os mortos-vivos são destruídos.

Além disso, se o personagem estiver em seu plano natal quando conjurar essa magia, as criaturas extra-planares não caóticas na área são instantaneamente banidas de volta a seus planos originais. As criaturas banidas desse modo não podem retornar em menos de 24 horas. Esse efeito acontece independente das criaturas ouvirem a *palavra do caos*. O efeito de banimento permite um teste de resistência de Vontade (com -4 de penalidade) para anulá-lo. As criaturas cujos DV superem o nível do conjurador não são afetadas pela *palavra do caos*.

Palavra de Poder, Atordoar

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 8, Guerra 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura com 150 pv ou menos

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem pronuncia uma única palavra de poder que deixa a criatura escolhida atordoada, ela podendo ou não escutar a palavra. A duração da magia depende dos pontos de vida totais do alvo. Qualquer criatura que tenha 151 ou mais pontos de vida não são afetadas pela *palavra de poder, atordoar*.

Pontos de Vida

50 ou menos **Duração**

51-100 **4d4 rodadas**

101-150 **2d4 rodadas**

151-200 **1d4 rodadas**

Palavra de Poder, Cegar

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 7, Guerra 7

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura com 200 pv ou menos

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem pronuncia uma única palavra de poder que deixa a criatura escolhida cega, ela podendo ou não escutar a palavra. A duração da magia depende dos pontos de vida totais do alvo. Qualquer criatura que tenha 201 ou mais pontos de vida não são afetadas pela *palavra de poder, cegar*.

Pontos de Vida

50 ou menos **Duração**

51-100 **1d4+1 minutos**

101-200 **1d4+1 minutos**

Palavra de Poder, Matar

Encantamento (Compulsão) [Morte, de Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 9, Guerra 9

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura com 100 pv ou menos

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O personagem pronuncia uma única palavra de poder que mata instantaneamente a criatura escolhida, ela podendo ou não escutar a palavra. Qualquer criatura que tenha 101 ou mais pontos de vida não são afetadas pela *palavra de poder, matar*.

Palavra de Recordação

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Clr 6, Drd 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Ilimitado

Alvo: Você e objeto ou criatura voluntário tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (benéfica, objeto)

Resistência à Magia: Não ou Sim (benéfica, objeto)

A *palavra de recordação* teletransporta o personagem instantaneamente para seu santuário onde a palavra foi pronunciada. Ele precisa escolher o santuário quando prepara a magia e deve ser um local muito familiar. O local escolhido não pode ser maior que 3 por 3 m. O conjurador pode ser transportado a qualquer distância dentro do mesmo plano, mas não pode viajar entre os planos. Ele pode transportar, além de si próprio, qualquer objeto que carregue, desde que seu peso não ultrapasse a carga máxima permitida para ele. Ele também pode transportar uma criatura voluntária Media ou menor (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente por três níveis do conjurador. Uma criatura Grande conta como duas Médias, uma Enorme como duas Grandes e assim por diante. Todas as criaturas a serem traiadas devem estar em contato com o conjurador. Exceder esse limite causa a ralha da magia.

Uma criatura involuntária não pode ser teletransportada pela *palavra de recordação*. Do mesmo modo, um teste de resistência de Vontade (ou resistência à magia) previne que itens que ela possua serem teletransportados. Os objetos livres e não mágicos não recebem testes de resistência.

Palavra Sagrada

Evocação [Bem, Sônica]

Nível: Clr 7, Bem 7

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 12 m

Área: Criaturas não bondosas num raio de 12 m de dispersão a partir do conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Qualquer criatura não bondosa dentro da área que ouça a palavra sagrada sofre os seguintes efeitos:

DV	Efeito
Igual ao nível do conjurador	Surdez
Até o nível do conjurador -1	Cegueira, surdez
Até o nível do conjurador -5	Paralisia, cegueira, surdez
Até o nível do conjurador -10	Morte, paralisia, cegueira, surdez

Os efeitos são acumulativos e coexistentes. Não é permitido teste de resistência contra esses efeitos.

Surdez: A criatura fica surda por 1d4 rodadas.

Cegueira: A criatura fica cega por 1d4 rodadas.

Paralisia: A criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos.

Morte: Criaturas vivas morrem. Os mortos-vivos são destruídos.

Além disso, se o personagem estiver em se plano natal, as criaturas extra-planares malignas ou neutras na área são instantaneamente banidas para seu plano de origem. As criaturas banidas não podem retornar pelo menos até 24 horas. Esse efeito funciona independente se da criatura ter ouvido a *palavra sagrada*. O efeito de banimento permite um teste de resistência de Vontade (com -4 de penalidade) para anulá-lo.

As criaturas que tenham mais PV que o nível de conjurador do personagem não são afetadas pela *palavra sagrada*.

Parar o Tempo

Transmutação

Nível: Fet/Mag 9, Enganação 9

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocês

Duração: 1d4+1 rodadas (tempo aparente); veja texto

Essa magia parece fazer o tempo parar todos ao redor do personagem, menos para ele. Na verdade, o conjurador fica tão rápido que todas as outras criaturas parecem imóveis, mas elas ainda estão se movendo usando seu deslocamento normal. Ele está livre para agir durante 1d4+1 rodadas de tempo aparente. O fogo normal e mágico, frio, gás e similares ainda podem ferí-lo. Enquanto *parar o tempo* durar, as outras criaturas também estarão invulneráveis a seus ataques e magias; o conjurador não pode mirar magias ou ataques em tais criaturas. Uma magia de efeito de área e com duração suficiente para permanecer após a duração de parar o tempo (como *névoa mortal*) tem seu efeito normal nas criaturas após *parar o tempo* ter minado: A maioria dos conjuradores usa esse tempo extra para aprimorar suas defesas, invocar aliados ou fugirem do combate.

Ele não pode se mover ou atacar itens usados ou carregados por outra criatura, mas pode afetar qualquer objeto que não esteja em pose de nenhuma criatura.

O personagem é impossível de ser detectado enquanto a magia durar. Não é possível entrar em uma área de *campo antimagia* enquanto estiver sob efeito de *parar o tempo*.

Parede Ilusória

Ilusão (Idéia) Nível Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Eleito: Imagem de 30 cm por 3 m por 30 cm

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria uma ilusão de uma parede, chão, teto ou superfície similar. Ela parece absolutamente real quando vista, porém objetos físicos passam através dela sem dificuldade. Quando a magia é usada para esconder poços, armadilhas ou portas normais qualquer habilidade de detecção que não requeira visão funciona normalmente. O toque revela a verdadeira natureza da superfície, apesar de que isso não a faça desaparecer.

Pasmar

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura humanóide com 4 DV ou menos

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Este encantamento atrapalha a mente de um humanóide com 4 ou menos dados de vida, impedindo-o de agir. Os humanóides com 5 DV ou mais não são afetados. Um alvo pasmo não está atordoado (então os atacantes não recebem bônus para atacá-lo).

Componente Material: Um pouco de lâ ou algo parecido.

Pasmar Monstro

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Alcance: Médio 30 m + 3 m/nível

Alvo: Uma criatura viva com 6 DV ou menos

Como *pasmar*, mas *pasmar monstro* pode afetar uma criatura viva de qualquer tipo. As criaturas com 7 DV ou mais não são afetados.

Passagem Invisível

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 7, Viagem 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 m

Efeito: Abertura etérea de 1,5 m por 2,4 m, 3 m mais 1,5 m de profundidade a cada três

Duração: Uma utilização/dois níveis

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria uma passagem etérea através de uma parede de madeira, tijolos ou pedras e não pode ser usada em outros materiais. A *passagem invisível* é invisível e inacessível para todas as criaturas, exceto o conjurador e somente ele pode usar a passagem. Ele desaparece quando entra na *passagem invisível* e aparece quando sai. Se desejar, o personagem pode levar uma outra criatura (Média ou menor) através da passagem, contando como dois usos da magia. A passagem não permite luz, som ou efeitos de magia através dela e nem pode-se enxergar através dela sem usá-la. Assim, a magia pode ser usada como uma rota de fuga, apesar de que certas criaturas, como as aranhas interplanares, podem segui-lo com facilidade. Uma gema da *visão da verdade* ou magia similar pode revelar a presença da passagem, mas não permitirá seu uso.

Uma *passagem invisível* está sujeita a *dissipar magia*. Se alguém estiver dentro da passagem quando ela é dissipada, ele é jogado para fora sem se ferir como se estivesse dentro do efeito *criar passagens*.

O personagem consegue permitir que outras criaturas usem a *passagem invisível* colocando alguma condição de gatilho na passagem. Essa condição pode ser simples ou elaborada como o personagem desejar. Ela pode ser baseada no nome da criatura, identidade ou tendência, mas de qualquer forma deve ser baseada em ações observáveis ou qualidades. Coisas abstrárias como nível, classe e pontos de vida não são qualidades.

A *passagem invisível* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Passeio Etéreo

Transmutação

Nível: Clr 7, Fet/Mag 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Você se torna etéreo, assim como seu equipamento. Você entra num local chamado Plano Etéreo, que existe paralelamente ao plano normal, físico, conhecido como Plano Material.

Quando a magia termina, você retorna a sua existência material.

Uma criatura etérea é invisível, incorpórea e capaz de se mover em qualquer direção, inclusive para cima ou para baixo (com metade de seu deslocamento normal). Como uma criatura incorpórea, você pode se mover através de objetos sólidos, incluindo as criaturas vivas. Uma criatura etérea pode enxergar e ouvir o que acontece no Plano Material, mas tudo parece cinza e sem consistência. A visão e a audição são limitadas a 18 m. Os efeitos de energia (como *mísseis mágicos* ou *muralha de energia*) e as abjurações o afetarão normalmente. Seus efeitos se estendem do Plano Material para o Etéreo, mas o contrário não acontece. Uma criatura etérea não pode atacar criaturas materiais, assim como as magias conjuradas no plano etéreo afetam apenas outras coisas etéreas. Certas criaturas e objetos materiais possuem ataques ou efeitos que afetam o Plano Etéreo (como um basilisco e seu ataque visual). Trate as demais criaturas e objetos etéreos como se fossem materiais. Uma criatura etérea que se materialize no interior de um objeto sólido é atirada para o espaço livre mais próximo e sofre 1d6 pontos de dano para cada 1,5 m de deslocamento.

Passos Longos

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1, Viagem 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível (D)

Essa magia aumenta o deslocamento por terra do personagem em 3 m. (Esse ajuste é considerado um bônus de melhoria.) Ele não tem efeito em outros tipos de deslocamento como cavar, escalar, voar ou nadar.

Componente Material: Um pouco de sujeira.

Passos sem Pegadas

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1, Viagem 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Uma criatura tocada/nível

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo ou alvos é capaz de se mover por qualquer tipo de terreno – lama, neve, poeira, etc. – e não deixar

CAPÍTULO 11: MAGIAS

nem pegadas e nem odor. É impossível de rastrear por meios não mágicos.

Patas de Aranha

Transmutação

Nível: Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo se torna capaz de subir e andar em superfícies verticais ou até mesmo pelo teto como uma aranha. A criatura afetada precisa estar com as mãos livres para escalar dessa maneira. Ela recebe um deslocamento de escalar de 6 m; além disso, não precisa realizar um teste de Escalar para cruzar uma superfície vertical ou horizontal (mesmo de ponta cabeça). A criatura afetada com *patas de aranha* mantém seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se tiver) enquanto estiver escalando e os oponentes não recebem nenhum bônus especial em seus ataques contra ela. No entanto, ela não pode usar uma ação de correr escalando.

Componentes Materiais: Uma gota de betume e uma aranha viva, ambos devem ser engolidos pelo alvo da magia.

Pedra em Carne

Transmutação

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Uma criatura petrificada ou um cilindro de pedra entre 30 e 90 cm de diâmetro de até 3 m de comprimento

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (objeto); veja texto

Resistência à Magia: Sim

Essa magia restaura uma criatura petrificada ao seu estado normal, recuperando sua vida e equipamentos. A criatura precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) para sobreviver ao processo. Qualquer criatura petrificada, independente do tamanho, pode ser restaurada.

A magia também pode converter uma quantidade de pedra em uma substância parecida com carne. Tal carne é inerte e não possui força vital, a menos que uma força vital ou energia mágica esteja disponível. (Por exemplo, essa magia transformaria um golem de pedra em um golem de carne, mas uma estátua normal viraria um corpo.) O personagem pode afetar um objeto do tamanho de um cilindro de 30 a 90 cm de diâmetro e até 3 m de comprimento ou um cilindro com essas dimensões em meio a uma massa de pedra.

Componentes Materiais: Um pouco de terra e uma gota de sangue.

Pedra em Lama

Transmutação [Terra]

Nível: Drd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Até dois cubos de 3 m/nível (M)

Duração: Permanente; veja texto

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Essa magia transforma rocha natural, não cortada e não trabalhada de qualquer tipo num volume idêntico de lama. Por exemplo, se a magia for conjurada sobre

uma pedra, ela se transformará num monte de lama. As pedras mágicas não são afetadas. A profundidade da lama criada não pode exceder 3 m. Uma criatura que não pode levitar, voar ou libertar-se de outra maneira afunda até a cintura – ou ombros – reduzindo seu deslocamento para 1,5 m e sofrendo -2 de penalidade em jogadas de ataque e na CA. Os galhos atirados sobre a lama podem ajudar as criaturas a serem capazes de escalar para fora da lama. As criaturas grandes o bastante para pisar no fundo da lama podem atravessar a área com deslocamento de 1,5 m.

Se *pedra em lama* for usada no feto de uma caverna ou túnel, a lama cairá no solo e se espalhará até atingir uma profundidade de 1,5 m. Por exemplo, um personagem do 10º nível poderia converter vinte cubos de 3 m em lama. Espalhando-se no solo essa lama cobriria uma área de quarenta quadrados de 3 m, com profundidade de 1,5 m. A lama e o desmoronamento causariam 8d6 de dano de concussão a qualquer criatura d'ítreta mente sob ele, ou metade do dano caso a criatura obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

Os castelos e as grandes construções de pedra geralmente são imunes aos efeitos da magia, pois *pedra em lama* não afeta pedra trabalhada e não atinge profundidade suficiente para minar as fundações dessas construções. No entanto, pequenas estruturas e construções que geralmente ficam sobre fundações rasas, são vulneráveis ao dano ou mesmo o desmoronamento causado por essa magia.

A lama permanece até que *dissipar magia* ou *lama em pedra* restaure sua consistência – mas não necessariamente sua forma. A evaporação natural transformará a lama em terra normal depois de alguns dias. O tempo exato depende de sua exposição ao sol, vento e drenagem natural.

Componentes Materiais Arcanos: Argila e água.

Pedra Encantada

Transmutação

Nível: Clr 1, Drd 1, Terra 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Até três pedras tocadas

Duração: 30 minutos ou até ser dissipada

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

O personagem é capaz de transmutar até três pedras, que não podem ser maiores que uma bala de funda, para acertarem com grande força quando arremessadas ou lançadas. Se arremessadas, elas têm um incremento de distância de 6 m. Se lançadas, considere-as como balas de funda (incremento de distância de 15 m). A magia fornece às pedras +1 de bônus de encantamento nas jogadas de ataque e dano. Quem usar as pedras faz um ataque à distância normal. Cada pedra que acerte o alvo causa 1d6+1 pombos de dano (incluindo o bônus de encantamento da magia) ou 2d6+2 pontos de dano em mortos-vivos.

Pedras Afiadas

Transmutação [Terra]

Nível: Drd 4, Terra 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Um quadrado de 6 m/nível

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos parcial

Resistência à Magia: Sim

Regiões rochosas, chão de pedra e superfícies similares se moldam em longas e afiadas pontas, que se confundem com o ambiente. As *pedras afiadas* impedem o progresso através da área e causam dano. Qualquer

criatura que se move a pé através da área da magia move-se com metade de seu deslocamento.

Além disso, cada criatura se deslocando por essa área sofre 1d8 pontos de dano para cada 1,5 m atra- vessado.

Qualquer criatura que sofra dano por essa magia precisa obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para evitar sofrer ferimentos nas pernas e pés. Uma falha no teste reduz o deslocamento da criatura pela metade por 24 horas ou até ela receber uma magia curar (que também recupera seus pontos de vida perdidos). Outro personagem pode remover a penalidade se gastar 10 minutos cuidando dos ferimentos e obter sucesso em um teste de Cura contra a CD da magia.

Pedras afiadas é uma armadilha mágica que não pode ser desarmada com a perícia Operar Mecanismo.

Observação: As armadilhas mágicas como *pedras afiadas* são difíceis de detectar e desarmar. Um ladrão (somente) pode usar as perícias Procurar para localizá-las. A CD é 25 + nível da magia ou CD 2 para *pedras afiadas*.

Pele de Árvore

Transmutação

Nível: Drd 2, Rgr 2, Plantas 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A *pele de árvore* torna sua pele tão dura quanto a corteira. O efeito fornece +2 de bônus de melhoria no bônus de armadura natural da criatura. Esse bônus de melhoria aumenta para cada 3 níveis de conjurador a partir acima do 3º, no máximo de +5 para 12º nível de conjurador

O bônus de melhoria fornecido por magia se aplica sobre o bônus de armadura natural do alvo, mas não se acumula com quaisquer outros bônus de melhoria na armadura natural. Considera-se que o bônus efetivo de armadura natural de uma criatura sem armadura natural é igual a +0, assim como um personagem que veste apenas roupas normais tem bônus de armadura igual a +0.

Pele Rochosa

Abjuração

Nível: Drd 5, Terra 6, Fet/Mag 4, Força 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível ou até ser descartada

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura protegida adquire resistência a pancadas, cortes e perfurações. O alvo adquire redução de dano 10/adamante. (Ele ignora os primeiros 10 pontos de dano sempre que for atingido, porém uma arma adamante ignora essa redução.) Quando a magia tiver ignorado 10 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 150 pontos), ela é dissipada.

Componente Material: Granito e 250 PO de pó de diamante jogados sobre a pele do alvo.

Penitência

Abjuração

Nível: Clr 5, Drd 5

Componentes: V, G, M, E FD, XP

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Essa magia remove a culpa de atos malignos ou erros de um personagem. A criatura em busca de perdão precisa estar realmente arrependida e desejar reparar seus erros. Se a criatura penitente cometeu um ato maligno involuntariamente ou sob alguma forma de coação, a *penitência* funciona normalmente, sem nenhum custo para o conjurador. Porém, se a criatura deseja perdão para um ato voluntário, que ela sabia ser maligno, é preciso interceder com seu deus, o que custa 500 XP, para conseguir o perdão. Naturalmente, muitos clérigos e druidas primeiro obrigam o alvo a cumprir uma determinada missão (veja *tarefa/missão*) ou outro serviço para descobrir se a criatura se arrependeu.

A *penitência* pode ser conjurada com um dos seguintes propósitos, dependendo da versão selecionada:

Reverter Mudança Mágica de Tendência: Se uma criatura teve sua tendência alterada magicamente, a *penitência* devolve sua tendência original sem custo de XP.

Restaurar Classe: Um paladino que tenha perdido as habilidades de sua classe por ter cometido um ato maligno pode ser recuperado através desta magia.

Restaurar Poderes Mágicas de um Clérigo ou Druida: Um clérigo ou druida que tenha perdido sua capacidade de conjurador porque enfureceu seu deus pode recuperar seus poderes mágicos através de uma *penitência* de outro clérigo do mesmo deus ou outro druida. Se a transgressão foi intencional, o conjurador precisa gastar 500 XP. Caso contrário, esse custo não existe.

Redenção ou Tentação: Você pode conjurar esta magia para que uma criatura com uma tendência diferente, adote a tendência que você segue. O alvo deve estar presente durante todo o processo. Ao completar a magia, o alvo escolhe livremente se deseja mudar para a nova tendência ou reter a original. Nenhum tipo de influência, coação ou efeito mágico pode obrigar-lá a mudar caso não deseje abandonar sua tendência antiga. Este uso da magia não funciona em seres planares (ou qualquer criatura incapaz de mudar sua tendência naturalmente).

Embora a descrição dessa magia se refira a atos malignos, ela também pode ser usada sobre qualquer criatura que tenha executado atos que contrariem sua tendência, sejam eles atos malignos, bondosos, Caóticos ou Leais.

Observação: Normalmente, mudar de tendência é uma escolha dos jogadores (para PJs) ou do Mestre (para os PdMs). Esse uso de *penitência* simplesmente oferece uma oportunidade para você mudar sua tendência de forma súbita, drástica e definitiva.

Componente Material: Incenso.

Foco: Além de seu símbolo sagrado ou foco divino normal, você precisa de um terço (ou outro instrumento de oração, como um livro de preces) que valha ao menos 500 PO.

Custo de XP: Para beneficiar alguma criatura cuja culpa foi derivada de atos deliberados, o custo é 500 XP por conjuração.

Pequeno Refúgio de Leomund

Evocação [Energia]

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 m

Alvos: Esfera de 6 m de raio centrada na localização do conjurador

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem cria uma esfera imóvel, opaca e de qualquer cor que desejar em volta de si mesmo. Metade

da esfera fica acima do solo enquanto o hemisfério inferior fica no interior dele. Até nove outras criaturas de tamanho Médio podem ficar dentro desse campo de força junto com o conjurador, elas podem entrar ou sair a esfera sem afetá-la. No entanto, se o conjurador sair a esfera acaba.

A temperatura no interior da esfera é 25°C se a temperatura externa for entre -20°C e 45°C. Se a temperatura externa for inferior a -20°C ou superior a 45°C, a temperatura interna deve ser ajustada em 1°C para cada grau de diferença (então, se a temperatura externa for -30°C, dentro da esfera será 15°C). A esfera também fornece proteção contra elementos, como chuva, poeira e tempestade de areia. A esfera pode resistir a qualquer vento de intensidade menor que um furacão (112+ km/h).

O interior do refúgio é um hemisfério. O conjurador pode iluminá-lo brandamente ou torná-lo escuro se desejar. Embora o refúgio seja opaco do lado de fora, ele é transparente de dentro. Projéteis, armas e a maioria dos efeitos mágicos podem atravessar em ambos os sentidos sem atingir a esfera, mas os ocupantes não podem ser vistos do exterior (eles têm camuflagem total).

Componente Material: Uma conta de cristal que se quebra quando a magia termina ou é dissipada.

Permanência

Universal

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 2 rodadas

Alcance: Veja texto

Alvos, Efeito, Área: Veja texto

Duração: Permanente; veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia torna algumas outras magias permanentes. Dependendo da magia, o personagem deve ter um nível do conjurador mínimo e gastar uma cena quantidade de XP.

É possível tornar as seguintes magias permanentes em relação ao próprio personagem:

Magia	Nível Mínimo	Custo
Visão Arcana	11°	1.500 XP
Compreender idiomas	9°	500 XP
Visão no escuro	10°	1.000 XP
Detectar magia	9°	500 XP
Ler magias	9°	500 XP
Ver o invisível	10°	1.000 XP
Idiomas	10°	1.500 XP

O personagem conjura a magia desejada e em seguida a magia *permanência*. Não é possível conjurar essas magias em outras criaturas. Essa aplicação de *permanência* só pode ser dissipada por um conjurador de nível mais alto que o personagem era quando jurou a magia.

Além de seu uso pessoal, a magia *permanência* pode ser usada nas seguintes magias em relação ao próprio personagem, outras criaturas ou um objeto (como apropriado):

Magia	Nível Mínimo	Custo
Aumentar pessoa	9°	500 XP
Presa mágica	9°	500 XP
Presa mágica maior	11°	1.500 XP
Ligaçāo telepática de Rary ¹	13°	2.500 XP
Reducir pessoa	9°	500 XP
Resistência	9°	500 XP

1 Apenas uma ligação entre duas criaturas por conjuração de *permanência*.

Além disso, as seguintes magias podem ser devidas permanentes apenas se conjuradas em objetos ou áreas:

Magia	Nível Mínimo	Custo
Alarme	9°	500 XP
Animar objetos	14°	300 XP
Globos de luz	9°	500 XP
Som fantasma	9°	500 XP
Lufada de vento	11°	1.500 XP
Invisibilidade	10°	1.000 XP
Boca encantada	10°	1.000 XP
Santuário particular de Mordenkainen	13°	2.500 XP
Passagem invisível	15°	3.500 XP
Esfera prismática	17°	4.500 XP
Muralha prismática	16°	4.000 XP
Encolher item	11°	1.500 XP
Névoa sólida	12°	2.000 XP
Névoa fétida	11°	1.500 XP
Símbolo da morte	16°	4.000 XP
Símbolo do medo	14°	3.000 XP
Símbolo da insanidade	16°	4.000 XP
Símbolo da dor	13°	2.500 XP
Símbolo da persuasão	14°	3.000 XP
Símbolo do sono	16°	4.000 XP
Símbolo do atordoamento	15°	3.500 XP
Símbolo da fraqueza	15°	3.500 XP
Círculo de teletransporte	17°	4.500 XP
Muralha de fogo	12°	2.000 XP
Muralha de energia	13°	2.500 XP
Teia	10°	1.000 XP

As magias conjuradas sobre outras criaturas, objetos ou locais (não no personagem) são normalmente vulneráveis a *dissipar magia*.

O Mestre pode permitir que outras magias sejam escolhidas sejam tornadas permanentes. Pesquisar essa possibilidade para a magia demanda tanto tempo e recursos quanto uma pesquisa independente da magia escolhida (veja o *Livro do Mestre* para detalhes). Se o Mestre já determinou que tal possibilidade não é possível, a pesquisa automaticamente falha. Observe que o personagem nunca sabe o que é possível exceto pelo sucesso ou falha na pesquisa.

Custo de XP: Veja as tabelas acima.

Pesadelo

Ilusão (Fantasma) [de Ação Menta]

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Ilimitado

Alvos: Uma criatura viva

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

O personagem envia uma horrível visão fantasmagórica para uma criatura específica que ele conheça ou de alguma outra forma determine. O pesadelo impede um sono tranquilo e causa 1d10 pontos de dano e deixa o alvo fatigado e incapaz de recuperar magias arcana pelas próximas 24 horas.

A dificuldade do teste de resistência depende do quanto bem o conjurador conheça o alvo e que tipo de ligação física (se tiver) ele tem com a criatura.

Caso *dissipar o mal* seja conjurado no alvo enquanto o personagem estiver conjurando, ele dissipar o pesadelo e deixa o personagem atordoado por 10 minutos por nível do conjurador que conjurou a magia *dissipar o mal*.

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Se o alvo estiver acordado quando a magia começar, o personagem pode escolher interromper a conjuração (terminando a magia) ou entrar em transe até que o alvo adormeça e por consequência o personagem fica novamente alerta e completa a conjuração. Ele deve obter sucesso em um teste de Concentração, se for atrapalhado durante o transe, como se estivesse no meio de uma conjuração, ou a magia termina.

Se escolher entrar em transe, o personagem, durante esse transe, não terá consciência do que acontece ao seu redor ficando indefeso, tanto física como mentalmente. (Ele sempre falha em um teste de resistência, por exemplo)

As criaturas que não dormem (como elfos, mas não meio-elfos) ou sonham são imunes a essa magia.

Pirotecnia

Transmutação

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: Uma fonte de fogo com dimensões de um cubo de até 6 m

Duração: 1d4+1 rodadas ou 1d4+1 rodadas após as criatura deixar a nuvem de fumaça; veja texto

Teste de Resistência: Vontade anula ou Fortitude anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim ou Não; veja texto

A *pirotecnia* transforma um fogo em uma explosão de fogos de artifício cegantes ou numa espessa nuvem de fumaça, de acordo com a versão escolhida.

Fogos de Artifício: Os fogos de artifício são uma brilhante explosão momentânea de luzes coloridas no ar. Esse efeito cegará as criaturas a menos de 36 m da fonte do fogo durante 1d4+1 rodadas (Vontade anula). Essas criaturas devem ter uma linha de visão com o fogo para serem afetadas. A resistência à magia pode impedir o efeito.

Nuvem de Fumaça: Uma fumaça escura e negra que sai da fonte do fogo e forma uma nuvem. A fumaça se dispersa 6 m em todas as direções e dura 1 rodada por nível do conjurador. Toda a visão, mesmo visão no escuro, é inútil dentro ou através da nuvem de fumaça. Todos dentro dela sofrem -4 de penalidade em Força e Destreza (Fortitude anula). Esses efeitos duram 1d4+1 rodadas depois que a nuvem se dissipar ou depois que a criatura deixa a área tomada pela nuvem. A resistência à magia não se aplica.

Componente Material: A magia usa uma fonte de fogo, que é extinta imediatamente. Um fogo maior que um cubo de 6 m só é apagado parcialmente. O fogo mágico não se apaga, mas uma criatura de fogo (como um elemental) usado como fonte sofre 1 ponto dano por nível do conjurador.

Piscar

Transmutação

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Como algumas criaturas, você poderá mover-se rapidamente entre o Plano Material e o Plano Etéreo. Parece que você está aparecendo e desaparecendo da realidade muito rápida e aleatoriamente.

Piscar gera vários efeitos. Os ataques físicos contra você sofrem 50% de chance de fracassar e o talento Lutar às Cegas não a diminui (pois o alvo está etéreo e não apenas invisível). Se o ataque for capaz de atingir criaturas etéreas ou incorpóreas, a chance de falha será de 20% (pela camuflagem). Se o atacante puder enxergar criaturas invisíveis, a chance de falha também

será 20%. Se o atacante for capaz de enxergar e atingir criaturas etéreas, não sofrerá a penalidade. Do mesmo modo, os ataques feitos pelo conjurador sofrem 20% de chance de fracassar, pois ele pode se tornar etéreo justo no momento de atacar.

As magias dirigidas contra um só alvo têm 50% de chance de fracassar contra você enquanto essa magia durar, a menos que o atacante possa atingir criaturas invisíveis e etéreas. Do mesmo modo, suas magias têm 20% de serem conjuradas enquanto você está etéreo; nesse caso elas não afetam o Plano Material.

Enquanto estiver piscando, sofrerá apenas metade do dano de ataques de área (mas o dano total caso afete o Plano Etéreo). Você atacará como uma criatura invisível (+2 para a jogada de ataque) e seu alvo perde qualquer bônus de Destreza na CA. Você só sofrerá metade do dano de queda, pois só cairá enquanto estiver materializado.

Enquanto pisca, você pode atravessar objetos sólidos (mas não enxergar através). Rua cada 1,5 m sólido atravessada existem 50% de chance de você ficar material. Caso isso ocorra, você será atirado para o espaço livre mais próximo e sofre 1d6 pomos de dano para cada 1,5 m de deslocamento. Você só pode percorrer três quartos de seu deslocamento. O movimento no Plano Etéreo é reduzido à metade do deslocamento. Você passa metade de seu tempo lá e a outra no Plano Material.

Desse modo, é possível enxergar e atacar criaturas etéreas. Você interage com as criaturas etéreas de modo similar as criaturas materiais. Por exemplo, suas magias contra criaturas etéreas terão 20% de chance de serem conjuradas justamente no momento em que torna material, desperdiçando seus efeitos.

Uma criatura etérea é invisível, incorpora e capaz de se mover em qualquer direção, inclusive para cima ou para baixo. Como uma criatura incorpórea, você pode se mover através de objetos sólidos, incluindo as criaturas vivas. Uma criatura etérea pode enxergar e ouvir o que acontece no Plano Material, mas tudo parece cinza e sem consistência. A visão e a audição são limitadas a 18 m. Os efeitos de energia (como *mísseis mágicos* ou *muralha de energia*) e abjurações afetarão normalmente. Seus efeitos se estendem do Plano Material para o Etéreo, mas o contrário não acontece. Uma criatura etérea não pode atacar criaturas materiais, assim como as magias conjuradas no plano etéreo afetam apenas outras coisas etéreas. Certas criaturas e objetos materiais possuem ataques ou efeitos que afetam o Plano Etéreo (como um basilisco e seu ataque visual). Trate as demais criaturas e objetos etéreos como se fossem materiais.

Poder Divino

Evocação

Nível: Clr 4, Guerra 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Invocando o poder divino de seu patrono, você fica imbuído de força e habilidade de combate. Seu bônus de ataque fica igual ao seu nível de personagem (o que pode vir a conceder mais ataques por rodada), recebe +6 de bônus de melhoria na Força e 1 ponto de vida temporário por nível do conjurador.

Poeira Ofuscante

Conjuração (Criação)

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (50 m + 3 m/nível)

Área: Criaturas e objetos dentro de uma dispersão de 3 m de raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (somente a cegueira)

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria uma nuvem de partículas douradas que cobre tudo dentro da área de efeito, cegando as criaturas e destacando coisas invisíveis no tempo de duração da magia. Todos dentro da área ficam cobertos pela poeira, impossível de ser removida, que continua a brilhar até desaparecer.

Qualquer criatura coberta com, a poeira sofre -40 de penalidade nos testes de Esconder-se.

Componente Material: Mica em pô.

Porta Dimensional

Transmutação [Teletransporte]

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4, Viagem 4

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvo: O conjurador e todos os objetos e criaturas tocadas voluntariamente

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum e Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Não e Sim (objeto)

Você se teletransporta imediatamente do local atual para qualquer outro ponto que possa ver, dentro do alcance da magia. Você sempre chega no local exato – seja visualizando a área ou determinado uma direção, como “300 m diretamente para baixo” ou “45º para noroeste, 400 m”. Depois de conjurar esta magia, não é possível realizar nenhuma ação até seu próximo turno. É possível trazer quaisquer objetos consigo desde que o peso não exceda sua carga máxima. Também se pode teletransportar uma criatura Média ou menor (desde que ela esteja indo voluntariamente e não esteja carregando um peso maior que sua própria carga máxima) ou algo equivalente a cada 3 níveis de conjurador. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias, Enorme como duas Grandes e assim por diante. Todas criaturas que serão teletransportadas devem estar em contato com o conjurador.

Caso o teletransporte termine num local ocupado por um corpo sólido, o conjurador e cada uma das criaturas acompanhantes sofrerão 1d6 pontos de dano e serão arremessados aleatoriamente para o espaço livre mais próximo a menos de 30 m desse local. Caso não haja um espaço livre dentro dos próximos 30 m, o dano aumenta para 2d6 pontos de dano e serão arremessados para o espaço livre mais próximo a menos de 300 m. Se não houver espaço livre a menos de 300 m do ponto de chegada então vocês sofrerão 4d6 pontos de dano e a magia simplesmente falha.

Portal

Conjuração (Criação ou Invocação)

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9

Componentes: V, G, XP; veja texto

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Veja texto

Duração: Instantânea ou concentração (até 1 rodada/nível); veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Conjurar a magia *portal* produz dois efeitos. Primeiro, ela cria uma conexão inter-dimensional entre o plano de existência do conjurador e o plano desejado, permitindo viagens entre eles em ambas as direções.

Segundo, pode-se convocar um indivíduo ou um tipo de criatura específica através do *portal*. O *portal* é um disco ou elipse de 1,5 a 6 m de diâmetro (à escolha do personagem), orientado na direção que ele preferir

quando conjura a magia (geralmente vertical e voltado para ele). Ele é uma janela bidimensional que olha para o plano que foi especificado durante sua conjuração e qualquer criatura ou objeto que o atravessasse é transportado imediatamente para o outro lado.

Um *portal* tem frente e trás. As criaturas que entram pela frente serão transportadas para outro plano; as que entrarem por trás sairão não.

Viagem Planar: Como forma de viagem extra-planar, a magia *portal* funciona de modo similar a *viagem planar*, mas se abre exatamente no local escolhido (um efeito de criação). As divindades e outros seres que comandem um reino planar podem impedir a abertura de um portal em sua presença ou em certas áreas se desejarem. Os viajantes não precisam tocar o conjurador – qualquer um que atravessasse o *portal* é transportado. Um *portal* não pode ser aberto para outro local no mesmo plano; a magia só funciona para viagens inter-planares.

É possível posicionar um *portal* em um corredor para absorver qualquer ataque ou energia direcionada ao personagem, jogando-os em outro plano. Se os habitantes desse plano apreciam ou não essa tática é outra questão.

O conjurador pode manter o portal aberto durante pouco tempo (não mais do que 1 rodada por nível do conjurador) e precisa se concentrar para isso ou a conexão inter-planar é interrompida.

Convocar Criaturas: O segundo efeito de uma magia *portal* pode convocar uma criatura extra-planar para ajudá-lo (um efeito de convocação). Pronunciando o nome de uma criatura ou tipo de criatura específico ao conjurar a magia, pode-se forçar o portal a se abrir ao lado da criatura, arrastando-a para o plano do conjurador, ela querendo ou não. As divindades e os seres únicos não são obrigados a atravessar o *portal*, apesar de poderem fazê-lo se desejarem. Esse uso da magia cria um *portal* com a duração necessária para transportar a criatura e tem um custo de XP (veja abaixo).



Uma feiticeira abrindo um Portal

Se o conjurador escolher convocar um tipo de criatura em vez de uma específica – por exemplo, um barbaço ou um ghæle eladrin – pode-se convocar uma única criatura (de qualquer quantidade de DV) ou várias. O personagem é capaz de controlar diversas criaturas caso a quantidade total de DV convocada não supere seu nível do conjurador. No caso de uma única criatura, o personagem é capaz de controlar uma criatura com até o dobro de DV que seu nível do conjurador. Uma única criatura com mais DV que o dobro de seu nível do conjurador não pode ser controlada. As divindades e criatura únicas jamais podem ser controladas. Uma criatura que não pode ser controlada age conforme desejar, tornando esse tipo de convocação bastante perigosa. Tais criaturas podem retornar ao seu plano de origem a qualquer momento.

Uma criatura controlada pode ser ordenada a realizar uma tarefa para o conjurador. Tais tarefas caem em duas categorias: tarefas imediatas ou contratuais. Lutar pelo conjurador em uma única batalha ou realizar qualquer outra ação que possa ser finalizada em até 1 rodada por nível do conjurador é considerado uma tarefa imediata; nenhum acordo ou recompensa é exigido. A criatura desaparece no final da magia.

Se ele decidir pedir uma tarefa mais longa ou alguma forma de serviço mais profundo, é preciso realizar uma oferta justa em troca do serviço. A tarefa solicitada deve ser compatível com o favor ou recompensa prometida; veja a magia *aliado extra-planar menor* para recompensas apropriadas. (Algumas criaturas preferem seu pagamento em “almas” em vez de dinheiro, o que pode gerar complicações.) Imediatamente após completar a tarefa, a criatura é transportada para perto do conjurador, sendo necessário pagar a recompensa prometida nesse momento. Depois disso, a criatura fica livre para retornar ao seu plano.

Fracassar em cumprir a promessa obriga o conjurador, no mínimo, a prestar algum serviço para a criatura ou seu mestre. Na pior das hipóteses, a criatura e os outros de sua espécie podem atacá-lo.

Observação: Quando o personagem usa uma magia como portal para convocar uma criatura do ar, caos, terra, fogo, mal, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo. Por exemplo, portal será uma magia caótica e maligna quando se convoca um demônio.

Custo de XP: 1.000 XP (somente quando convocar criaturas).

Praga

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 3, Destrução 3, Drd 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O alvo contrai uma doença selecionada na tabela abaixo, que o afeta imediatamente (nenhum período de incubação). A CD indicada está relacionada aos testes subsequentes (use a CD normal de praga para o teste de resistência inicial).

Doença	CD	Dano
Enjôo cegante	16	1d4 For ¹
Febre risonha	16	1d6 Sab
Febre do esgoto	12	1d3 Des e 1d3 Con
Ardência mental	12	1d4 Int
Dor vermelha	15	1d6 For
Tremedeira	13	1d8 Des
Perdição pegajosa	14	1d4 Con

1 Cada vez que a vítima sofre 2 ou mais pontos de dano de Força causados pelo enjôo cegante, ela precisa realizar outro teste de resistência de Fortitude (usando a mesma CD da doença) ou ficará permanentemente cega.

Veja o *Livro do Mestre* para a descrição de cada uma dessas doenças.

Praga de Insetos

Conjuração (Invocação)

Nível: Clr 5, Drd 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: Um enxame de gafanhotos por trés níveis, cada um deve estar adjacente a pelo menos um outro enxame.

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem invoca um número de enxames de gafanhotos (um por trés níveis, até no máximo seis enxames no 18º nível). Os enxames devem ser invocados de forma que sejam adjacentes a pelo menos outro enxame (isso é, um enxame deve ocupar uma área contínua). O personagem pode invocar o enxame de gafanhotos de modo que eles compartilhem a área de outras criaturas. Cada enxame ataca as criaturas que ocupem a sua área. Os enxames são imóveis depois de invocados e não perseguem criaturas que fujam.

Veja o *Livro dos Monstros* para obter mais detalhes sobre enxames de gafanhotos.

Prender a Alma

Necromancia

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Corpos

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Não

O personagem remove a alma de uma criatura morta recentemente e a aprisiona em uma safira negra. O alvo deve ter morrido a menos de 1 rodada por nível do conjurador. A alma, uma vez aprisionada na gema, não pode retornar através de *clone*, *reviver os mortos*, *reencarnação*, *ressurreição*, *ressurreição verdadeira* ou mesmo *milagre* e *desejo*. Somente destruir a gema ou dissipar magia libertará a alma (que continuará morta).

Foco: Uma safira negra de pelo menos 1.000 PO para cada DV da criatura cuja alma será aprisionada. Se a gema não for valiosa o bastante, rachará quando o aprisionamento for tentado. (Apesar dos personagens não conhecerem o conceito de nível ou DV, o valor da gema para aprisionar um indivíduo pode ser pesquisado. Lembre-se que esse valor pode mudar com o tempo, à medida que a criatura ganha mais Dados de Vida.)

Presá Mágica

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura viva tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A magia *presá mágica* fornece a uma arma natural do alvo +1 de bônus de encantamento nas jogadas de ataque e dano. A magia pode afetar um ataque de pancada, a pata, mordida ou outra arma natural. (A magia não muda o dano de um ataque desarmado de não letal para letal.)

A *presá mágica* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Presa Mágica Maior

Transmutação

Nível: Drd 3, Rgr 3

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Criatura viva tocada

Duração: 1 hora/nível

Essa magia funciona como *presa mágica*, exceto pelo bônus de encantamento nas jogadas de ataque e dano ser +1 por quatro níveis do conjurador (máximo +5).

Uma alternativa é conceder +1 de bônus de encantamento a todos os ataques naturais da criatura (independente do nível do conjurador do personagem).

A *presa mágica maior* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Prestidigitação

Universal

Nível: Brd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Alvos, Efeito ou Área: Veja texto

Duração: 1 hora

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

As *prestidigitações* são pequenos truques que os magos iniciantes usam para praticar. Uma vez conjurada, a *prestidigitação* permite executar efeitos mágicos simples durante 1 hora. Os efeitos são mínimos e têm limitações rígidas. A *prestidigitação* pode erguer lentamente 500 gramas de material. Ela pode colorir, limpar ou sujar itens em um cubo de 30 cm por rodada. Ela pode aquecer, esfriar ou temperar 0,5 kg de material inanimado. Ela não pode causar dano ou atrapalhar a concentração de um conjurador. Ela pode criar pequenos objetos, mas eles parecem mal feitos e artificiais. Os materiais criados pela *prestidigitação* são extremamente frágeis e não podem ser usados como ferramentas, armas ou componentes de magia. Além disso, ela não consegue duplicar nenhum efeito de magia. Qualquer mudança em um objeto (que não seja móvel, limpá-lo ou sujá-lo) dura apenas 1 hora.

O personagem normalmente usa *prestidigitação* para impressionar as pessoas comuns, distrair crianças e facilitar sua vida diária. Os truques comuns incluem produzir sons de música etérea, rejuvenescer flores murchas, criar bolas de luz que flutuam sobre as suas mãos, criar um vento para apagar uma vela, melhorar o cheiro e o gosto de comidas comuns e fazer pequenos redemoinhos para levar o pó para baixo do tapete.

Prisão

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Veja texto (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

A magia *prisão* cria um meio para prender uma criatura. O alvo só tem direito a um teste de resistência caso seus Dados de Vida sejam (no mínimo) iguais à metade do nível do conjurador.

Você pode ter até seis assistentes para executar a magia. Para cada assistente usando *sugestão*, o seu nível de conjurador aumenta em +1. Para cada assistente usando *dominar animais*, *dominar pessoa* ou *dominar monstro*, o nível de conjurador efetivo é aumentado em um terço do nível do assistente (apenas se a magia for adequada ao alvo). Como as magias dos assistentes são conjuradas simplesmente para aumentar seu nível

de conjurador efetivo, os testes de resistência e a RM contra elas são irrelevantes. Seu nível de conjurador determina se o alvo tem direito a um teste de resistência de Vontade e a duração da *prisão*. As magias de *prisão* são dissípáveis.

Não importa a versão da magia escolhida, é possível determinar condições específicas que dissipam a magia e libertam a criatura. Essas condições podem ser tão simples ou elaboradas quanto se deseje (mas o Mestre precisa concordar que a condição é aceitável e tem alguma chance de acontecer). As condições podem ser baseadas no nome, identidade ou tendência de uma criatura, mas devem ser baseadas em ações ou qualidades tangíveis. Características intangíveis como nível, classe, DV ou pontos de vida não podem ser utilizadas. Por exemplo, uma criatura aprisionada pode ser libertada quando uma criatura boa e Leal se aproximar, mas não quando um paladino se aproximar. Uma vez que a magia seja conjurada, as condições para dissipá-la não podem ser modificadas. Determinar uma condição aumenta a CD da magia (desde que um teste de resistência seja permitido) em +2.

No caso das três primeiras versões da magia (de duração limitada), você pode executar magias *prisão* adicionais para prolongar o efeito (as durações são simultâneas). Se fizer isso, o alvo terá direito a um teste de resistência no final da duração da primeira magia (mesmo se o nível do conjurador for alto o bastante para impedir esse teste). Se a criatura obtiver sucesso neste teste de resistência, todas as magias são anuladas. A magia *prisão* possui seis versões. Escolha uma das versões quando conjurá-la.

Acorrentamento: A vítima ficará confinada num local com um efeito semelhante ao efeito de antipatia em todas as criaturas que se aproximarem, exceto o conjurador A duração é um ano por nível do conjurador. O alvo fica confinado no local onde a magia foi executada.

Adormecimento: Essa forma lança a vítima num sono semelhante ao coma, que dura um ano por nível de conjurador. O alvo não precisa comer ou beber enquanto dorme e também não envelhece. Essa forma de *prisão* é mais difícil de conjurar que o acorrentamento, tornando-a um pouco mais fácil de resistir. Reduza a CD da magia em 1.

Adormecimento Acorrentado: Essa forma combina as duas anteriores, durando um mês por nível de conjurador. Reduza a CD da magia em 2.

Prisão: A criatura é teletransportada ou levada de outro modo a uma área confinada (como um labirinto), de onde não poderá sair até ser libertada. Essa magia é permanente. Reduza a CD da magia em 3.

Metamorfose: A criatura é convertida em uma forma incorpórea, com exceção do rosto ou da cabeça. Ela fica incapacitada em um jarro ou outro recipiente, que pode ser transparente. A criatura tem consciência do seu ambiente e pode falar, mas não pode sair do recipiente, atacar ou usar qualquer um de seu poderes ou habilidades. Essa forma é permanente. O alvo não precisa respirar, beber ou comer e também não envelhece. Reduza a CD da magia em 4.

Prisão Mínima: A vítima é reduzida para um tamanho de no mínimo 3 cm, ficando aprisionada em uma pedra preciosa ou objeto similar. O alvo não precisa respirar, beber ou comer e também não envelhece. Reduza a CD da magia em 4.

É impossível dissipar uma magia *prisão* com *disipar magia* ou efeitos similares, ainda que um *campo antimágica* ou *disjunção de Mordenkainen* afetem-na normalmente. Um extra-planar aprisionado por esta magia não pode ser enviado de volta ao seu plano natal através de *expulsão*, *banimento* ou *similares*.

Componentes Materiais: Os componentes de uma magia *prisão* dependem da variação da magia escolhida, mas sempre incluem uma leitura contínua do pergaminho ou página que mostra a magia, os gestos e os materiais apropriados para a forma selecionada.

Isso inclui itens como correntes em miniatura de metais especiais (prata para licantropos, ferro frio para demônios e assim por diante), ervas soporíferas do tipo mais raro (para adormecimento), um jarro do cristal mais fino, etc.

Além dos equipamentos especiais para o tipo específico de *prisão* (que custam 500 PO), a magia requer opalas que valham no mínimo 500 PO por DV do alvo e uma pintura ou estatueta do alvo a ser capturado.

Profanar

Evocação [Mal]

Nível: Clr 2, Mal 2

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Emanação de 6 m de raio

Duração: 2 horas/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia infunde energia negativa na área. Todos os testes de Carisma para usar a *Expulsão* contra mortos-vivos na área sofrem -3 de penalidade de profana. Os mortos-vivos que entrarem na área recebem +1 de bônus profano para jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Os mortos-vivos que entrarem ou forem invocados dentro de uma área profana recebem +1 ponto de vida por DV.

Se a área profana contiver um altar, templo ou outro símbolo permanente dedicado ao seu deus, pantheon ou poder aliado, os efeitos são duplicados (-6 para testes de *Expulsão*, +2 de bônus profano para jogadas e testes de mortos-vivos, +2 pontos de vida por DV). Além disso, qualquer um que conjure *criar mortos-vivos menor* dentro dessa área poderá criar até o dobro da quantidade normal de DV mortos-vivos (a.e., 4 DV/nível de conjurador ao invés de 2/DV/nível de conjurador).

Se a área profana contiver um altar, templo ou outro símbolo permanente dedicado a um deus, pantheon ou poder aliado diferente do seu, a magia *profanar* amaldiçoa a área, quebrando sua ligação com o poder ou divindade associado. Esta segunda utilização acontece no lugar de seu efeito normal, sendo assim esta opção da magia não concede os bônus citados para os mortos-vivos.

Profanar serve de contramágica e dissipar *consagrar*.

Componentes Materiais: Um pouco de água profana e 2,5 kg (25 PO) de pó de prata para ser aspergido pela área.

Proibições

Abjuração

Nível: Clr 6

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 6 rodadas

Área: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: 1,8 m³/nível (M)

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

A *proibição* barra, em uma área, todas as viagens planares para ela e a partir dela. Isso inclui todas as magias *teletransporte* (como *porta dimensional* e *teletransporte*), *viagem planar*, viagens astrais ou etéreas e todas as magias de invocação. Esses efeitos simplesmente falham automaticamente.

Além disso, ela causa dano em criaturas com tendência diferente do conjurador que entrarem na área. Os efeitos sobre os invasores da área protegida dependem da tendência da criatura em relação ao conjurador (veja abaixo). Uma criatura já dentro da área quando a magia é conjurada não sofre dano, a não ser que ela saia e volte para a área.

Tendência Idêntica: Nenhum efeito. A criatura pode entrar livremente (mas não usando *viagem planar*).

Tendência Diferente (Leal/Caótico ou Bom/Mal): A criatura sofre 6d6 pontos de dano. Um teste de resistência de Vontade divide o dano e a resistência à magia se aplica.

Tendência Diferente (tanto Leal/Caótico quanto Bom/Mal): A criatura sofre 12d6 pontos de dano. Um teste de resistência de Vontade divide o dano e a resistência à magia se aplica.

A escolha do conjurador, a abjuração pode incluir uma palavra secreta no caso de criaturas com tendências diferentes da sua possam evitar o dano falando essa palavra quando entrar na área. Ele deve escolher essa opção (e a palavra secreta) na hora da conjuração.

Dissipar magia não dissipar o efeito de *proibição* a não ser que o nível do conjurador da magia *dissipar* for pelo menos tal alto quanto o do personagem.

O personagem pode ter vários efeitos *proibição* sobrepostos. Nesse caso, o de efeito mais recente para na fronteira do efeito mais velho.

Componentes Materiais: Água benta para ser aspergida e incensos raros custando no mínimo 1.500 PO, mais 1500 PO para cada cubo de 18 m. Se uma palavra secreta for usada, a queima de incensos raros adicionais são necessários, com um custo adicional de pelo menos 1.000 PO mais 1.000 PO por cubo de 18 m.

Projeção Astral

Necromancia

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9, Viagem 9

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 30 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Conjurador + 1 criatura voluntária tocada/2 níveis de conjurador

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Liberando seu espírito do corpo físico, essa magia lhe permite projetar um corpo astral em outro plano. É possível conduzir as formas astrais de outras criaturas, desde que, elas desejem que você o faça e no momento da conjuração, elas estejam ligadas a você num círculo. Esses viajantes dependem do conjurador e devem acompanhá-lo todo o tempo. Se alguma coisa acontecer com ele durante a jornada, elas ficarão presas no plano visitado.

Você se projeta no Plano Astral, deixando seu corpo físico no Plano Material em um estado de animação suspensa. A magia projeta uma cópia astral do seu corpo e do seu equipamento (inclusive roupas) no Plano Astral. Como o Plano Astral toca outros planos, é possível viajar para esses locais, se assim desejar. Nesse caso, você deixa o Plano Astral, formando um novo corpo físico (e equipamento) no novo plano.

Quando você está no Plano Astral ou em outro plano, seu corpo astral está conectado ao material por um fio de prata. Se o cordão for rompido, você morre, astral e materialmente. Par sorte, poucas coisas podem destruir esse fio (veja o *Livro do Mestre* para mais informações). Quando um novo corpo é formado em um plano diferente, o fio de prata incorpóreo fica conectado de forma invisível ao novo corpo. Caso o segundo corpo ou o corpo astral seja destruído, o fio simplesmente retorna até onde está seu corpo no Plano Material, acordando-o de seu estado de animação suspensa. Apesar das projeções astrais serem eficazes no Plano Astral, suas ações só afetam as criaturas existentes naquele plano; para outros planos físicos, é preciso materializar um corpo físico.

Você e seus companheiros podem viajar pelo Plano Astral indefinidamente. Seus corpos físicos simplesmente ficam aguardando, num estado de animação suspensa, até que os espíritos retomem. A magia termina quando o conjurador desejar, quando algum agente externa como dissipar magia, seja lançado sobre o corpo físico ou astral ou quando seu corpo no Plano Material é destruído (o que mata o personagem).

Componentes Materiais: Um jacinto que valha ao menos 1.000 PO e uma barra de prata de 5 PO para cada pessoa afetada.

Projetar Imagem

Ilusão (Sombra)

Nível: Brd 6, Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Uma duplicata de sombra **Duração:** 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Não

O personagem drena energia do Plano das Sombra para criar versão ilusória quase real dele mesmo. Ela é idêntica ao conjurador no visual, som e cheiro, mas é intangível. A imagem reproduz as ações dele (inclusive fala), exceto se ele obrigá-la a agir de outro modo (o que leva uma ação de movimento).

O conjurador pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da imagem, estivesse onde ela está. Durante seu turno, ele pode mudar para voltar a usar seus próprios sentidos ou usar os da imagem novamente como uma ação simples. Enquanto estiver usando os sentidos da imagem, o corpo do conjurador é considerado cego e surdo.

Se desejar, qualquer magia conjurada cujo alcance seja toque ou superior pode se originar da sombra em vez de se originar do personagem. A sombra não pode conjurar nenhuma magia nela mesma, exceto magias de ilusão. As magias que normalmente afetam outros alvos não conseguem se originar da sombra.

Objetos são afetados pela sombra como se eles tivessem obtido sucesso no teste de Vontade.

O conjurador precisa manter uma linha de efeito com a sombra toda hora. Se essa linha de efeito for obstruída, a magia termina. Se usar *porta dimensional*, *teletransporte*, *viagem planar* ou magias similares que quebrem sua linha de efeito, mesmo momentaneamente, a magia termina.

Componente Material: Uma pequena réplica de conjurador (um boneco) que custa 5 PO para ser feito.

Proteção contra o Bem

Abjuração [Mal]

Nível: Clr 1, Mal 1, Fet/Mag 1

Essa magia funciona como proteção contra o mal exceto pelos bônus de deflexão e resistência serem aplicados a ataques de criaturas bondosas. Criaturas bondosas invocadas não podem tocar o alvo.

Proteção contra o Caos

Abjuração [Ordem]

Nível: Clr 1, Leal 1, Pal 1, Fet/Mag 1

Essa magia funciona como proteção contra o caos exceto pelos bônus de deflexão e resistência serem aplicados a ataques de criaturas caóticas. Criaturas caóticas invocadas não podem cocar o alvo.

Proteção contra Elementos

Abjuração

Nível: Clr 3, Drd 3, Sorte 3, Proteção 3, Rgr 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível ou até ser descarregada

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A *proteção contra elementos* concede imunidade temporária ao tipo de energia especificada ao conjurar a magia (ácido, frio, eletricidade, fogo, sônica). Quando a magia absorver 12 pontos de dano da energia por nível do conjurador (até o máximo de 120 pontos no 10º nível), ela é descarregada.

Observação: *Proteção contra elementos* sobrepõe resistência à energia. Se uma criatura estiver protegida com *proteção contra elementos* e resistência à energia, à magia de *proteção* absorverá o dano até seu poder acabar.

Proteção contra Flechas

Abjuração

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível ou até ser descarregada

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura protegida recebe resistência contra armas de ataque à distância. O alvo recebe redução de dano 10/mágico contra esse tipo de arma. (Essa magia não fornece a habilidade de causar dano em criaturas com redução de dano similar.) Uma vez que a magia tenha evitado 10 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 100 pontos) ela é descarregada.

Foco: Um pedaço do casco de uma tartaruga ou cágado.

Proteção contra Magias

Abjuração

Nível: Magia 8, Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Até uma criatura tocada por quatro níveis do conjurador

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo recebe +8 de bônus de resistência para seus testes de resistência contra magias e habilidades similares à magia (mas não contra habilidades extraordinárias ou sobrenaturais).

Componente Material: Um diamante com valor mínimo de 500 PO, que precisa ser esmigalhado e seu pó espalhado sobre os alvos.

Foco: Um diamante de 1.000 PO por criatura a receber a proteção. Cada alvo precisa carregar uma dessas pedras enquanto a magia durar. Se o alvo perder a gema, a magia pára de afetá-lo.

Proteção contra o Mal

Abjuração [Bem]

Nível: Clr 1, Bem 1, Pal 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia protege uma criatura dos ataques de criaturas malignas, do controle mental e de criaturas malignas invocadas. Ela cria uma barreira mágica em volta do alvo a uma distância de 30 cm. A barreira se move junto com o alvo e possui três efeitos principais:

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Primeiro, o alvo recebe +2 de bônus de deflexão na CA e +2 de bônus de resistência para testes de resistência. Ambos se aplicam aos ataques feitos ou efeitos criados por criaturas malignas.

Segundo, a barreira bloqueia qualquer tentativa de possuir a criatura protegida (como por exemplo um ataque com a magia *recipiente arcano*) ou de exercer controle mental sobre ela (incluindo efeitos de encantamento (feitiço) e de encantamento (compulsão) que concedem ao conjurador controle sobre o alvo, como a magia *dominar pessoa*). A proteção não impede que tal efeito acerte a criatura protegida, mas o contém pela duração do efeito de *proteção contra o mal*. Se a magia proteção contra o mal terminar antes do efeito de controle mental, a criatura será agora capaz de ser comandada mentalmente. Do mesmo modo, a magia isola uma nova força vital que tente possuir o alvo, mas não expulsa qualquer uma já presente antes de ser conjurada. Esse segundo efeito ocorre independente da tendência.

Terceiro, a magia impede contato corporal com criaturas malignas invocadas. Isso faz os ataques das armas naturais dessas criaturas sempre fracassarem e o atacante recuar caso seu ataque tenha que tocar a criatura protegida. As criaturas invocadas bondosas são imunes a esse efeito. A proteção contra o contato de criaturas invocadas termina se a criatura protegida atacar ou tentar forçar a barreira contra uma criatura bloqueada. A resistência à magia pode ignorar esse efeito e permitir que a criatura protegida seja tocada.

Componente Material Arcano: Um pouco de pó de prata para traçar um círculo de 90 cm de diâmetro no chão em torno da criatura a ser protegida.

Proteção Contra a Morte

Necromancia

Nível: Clr 4, Morte 4, Drd 5, Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo fica imune a todas as magias e efeitos mágicos de morte, *drenar energia* ou baseados em energia negativa (como as magias de *infligir ferimentos* ou *toque macabro*).

Esta magia não remove níveis negativos que a vítima já tenha recebido e não afeta o teste de resistência subsequente (24 horas depois do recebimento desses níveis).

Proteção contra a morte não é eficaz contra quaisquer outros ataques que causam perda de pontos de vida, venenos, petrificação ou outros efeitos – mesmo que sejam letais.

Proteção contra a Ordem

Abjuração [Ordem]

Nível: Caos 1, Clr 1, Fet/Mag 1

Essa magia funciona como *proteção contra o mal*, exceto pelos bônus de deflexão e resistência serem aplicados a ataques de criaturas Leais. Criaturas Leais invocadas não podem tocar o alvo.

Proteger Fortalezas

Abjuração

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 30 minutos

Alcance: Qualquer um na área a ser protegida

Área: Até 60 m /nível (M)

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Veja texto

Essa poderosa magia é usada principalmente para defender uma fortaleza. A magia protege um quadrado de 60 m por nível de conjurador. A área protegida pode ter até 6 m de altura e ser moldada da forma que o conjurador desejar. Ele pode proteger vários andares se dividir a área entre eles; o conjurador precisa estar dentro da área a ser protegida para que a magia funcione. A magia cria os seguintes efeitos mágicos:

Névoa: Uma névoa preenche todos os corredores, obscurecendo toda visão, inclusive visão no escuro, a mais de 1,5 m de distância. Uma criatura a 1,5 m de distância possui camuflagem (20% de chance de falha). As criaturas mais distantes têm camuflagem total (\$0% de chance de falha e os atacantes não podem usar a visão para localizá-la). Teste de resistência: Nenhum. Resistência à magia: Não.

Tranca Arcana: Todas as portas da área protegida ficam trancadas por uma *tranca arcana*. Teste de resistência: Nenhum. Resistência à magia: Não.

Teias: Teias preenchem todas as escadarias de cima a baixo. Elas são idênticas as criadas pela magia *teia*, mas crescem de novo 10 minutos após serem incendiadas ou arrancadas ou enquanto a magia proteger fortalezas durar. Teste de resistência: Reflexos anulam; veja texto da magia *teia*. Resistência à magia: Não.

Confusão: Sempre que houver uma escolha de direção – como numa interseção de corredores ou numa passagem lateral – efeito pequeno de *confusão* é ativado e gera 50% de chance dos invasores acreditarem estar indo no sentido oposto ao escolhido. Esse é um encantamento de ação mental. Teste de resistência: Reflexos anulam; veja texto da magia *teia*. Resistência à magia: Sim.

Portas Escondidas: Uma porta por nível de conjurador é coberta por uma *imagem silenciosa*, ficando idêntica a uma parede comum. Teste de resistência: Vontade desacredita (se interagir). Resistência à magia: Não.

Além disso, o personagem pode escolher um dos cinco efeitos mágicos a seguir:

1. *Globos de luz* em quatro corredores. O conjurador pode criar um programa simples que faça as luzes se repetirem enquanto a magia proteger fortalezas durar. Teste de resistência: Nenhum. Resistência à magia: Não.

2. Uma *boca encantada* em dois lugares. Teste de resistência: Nenhum. Resistência à magia: Não.

3. Uma *névoa fétida* em dois lugares. Os vapores aparecem nos locais escolhidos; eles aparecem novamente após 10 minutos caso dispersados pelo vento ou enquanto a magia *proteger fortalezas* durar. Teste de resistência: Fortitude anula; veja texto de névoa fétida. Resistência à magia: Não.

4. Uma *infada de vento* em um corredor ou quarto. Teste de resistência: Fortitude anula. Resistência à magia: Sim.

5. Uma *sugestão* em um local. O conjurador escolhe um quadrado de até 1,5 m e qualquer criatura que entre ou atravessasse a área sofre a sugestão mentalmente. Teste de resistência: Vontade anula. Resistência à magia: Sim.

Toda a área protegida irradia fortes energias de abjuração. *Dissipar magia* conjurada sobre um efeito específico o removerá caso obtenha sucesso. Uma *disfunção de Mordenkainen* destrói todos os efeitos da magia *proteger fortalezas*.

Componentes Materiais: Incenso queimando, uma pequena medida de enxofre e óleo, um cordão amarrado e um pouco de sangue de um Tribulo Brutal.

Foco: Um pequeno bastão de prata.

Proteger Outro

Abjuração

Nível: Clr 2, Pal 2, Proteção 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia protege o alvo e cria uma conexão mística entre o personagem e ele de modo que parte de seus ferimentos é transferido para o personagem. O alvo recebe +1 de bônus de deflexão na CA e +1 de bônus de resistência nos testes de resistência. Além disso, ele sofre apenas metade do dano de todos os ferimentos e ataques (inclusive de habilidades especiais) que causem perda de pontos de vida. O dano que a criatura não sofre é transferido para o conjurador. Forma de ataques que não causam dano de pontos de vida, como efeitos de enfeitiçar, dano temporário de habilidades, níveis negativos e efeitos de morte não são afetados. Se o alvo sofrer uma redução em seus pontos de vida devido à redução de seu valor de Constituição, essa redução não se aplica ao conjurador, pois não é dano nos pontos de vida. Quando a magia terminar, danos subsequentes não serão mais divididos entre os personagens, mas o dano já causado não é devolvido ao alvo.

Se o conjurador e o alvo se moverem para fora do alcance da magia, ela termina.

Foco: Um par de anéis de platina (que custem pelo menos 50 PO cada) usados pelo conjurador e pela criatura protegida.

Punho Cerrado de Bigby, O

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 8, Força 8

Componentes: V, G, F/FD

Como a *mão interposta de Bigby*, mas ela pode se mover e atacar segundo seus comandos. Você a comanda como uma ação livre. A mão pode se mover até 18 m e atacar na mesma rodada. Como ela é guiada pelo conjurador, sua capacidade para notar ou atacar as criaturas invisíveis ou camufladas será a mesma dele.

A mão ataca uma vez por rodada e seu bônus de ataque é igual ao nível do conjurador + seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (para magos, clérigos e feiticeiros, respectivamente) +11 pelo valor da Força da mão (33) -1 pelo seu tamanho (Grande). O dano causado é 1d8 +11 e qualquer criatura atingida precisa fazer um teste de resistência de Fortitude (contra a CD desta magia) ou ficará atordoada durante 1 rodada. Direcionar esta magia contra um novo alvo é uma ação de movimento.

O punho cerrado pode se interpor como a *mão interposta de Bigby* e pode realizar um encontro contra um oponente como a *mão poderosa de Bigby* faz, mas ela recebe +15 de bônus no teste de Força.

Os clérigos que conjuram esta magia a batizam com o nome de seu deus – por exemplo, o punho cerrado de Pelor.

Foco Arcano: Uma luva de couro.

Purgar visibilidade

Evocação

Nível: Clr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocês

Duração: 1 minuto/nível (D)

O personagem se envolve com uma esfera de poder de 1,5 m de raio por nível do conjurador que anula todas as formas de *invisibilidade*. Qualquer coisa invisível torna-se visível enquanto estiver nessa área.

Purificar Alimentos

Transmutação

Nível: Clr 0, Drd 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m
Alvos: 30 cm³/nível de alimentos contaminados
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia torna alimentos deteriorados, apodrecidos, envenenados ou de alguma forma contaminados puros e apropriados ao consumo. Essa magia não protege o alimento do apodrecimento natural. A água profana ou alimentos similares serão estragados pela magia, mas seu efeito não atinge criaturas de nenhum tipo ou poções mágicas.

Observação: A água pesa 4 kg por galão. 30 cm³ de água contém aproximadamente 8 galões e pesa 30 kg.

Queda Suave

Transmutação
Nível: Brd 1, Fet/Mag 1
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação simples
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Um objeto ou criatura Média ou menor/nível, duas delas não podem estar a mais de 6 m entre si
Duração: Até aterrissar ou 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva) ou Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

As criaturas ou objetos afetados caem lentamente, um pouco mais rápido que uma pena. A magia muda instantaneamente o deslocamento da queda para 18 m por rodada (equivalente a uma queda pequena) e o alvo não sofre dano quando aterrissar enquanto a magia estiver ativa. Porém, quando a duração da magia acaba, a velocidade de queda volta ao normal.

A magia afeta uma ou mais criaturas Médias ou menores (incluindo seu equipamento até o máximo de sua carga), objetos ou o equivalente para criaturas maiores. Uma criatura Grande conta como duas Médias, uma Enorme como duas Grandes e assim por diante.

O personagem pode conjurar a magia com uma única palavra, rápido o bastante para se salvar de quedas inesperadas. Conjurar essa magia é uma ação simples, como para magias aceleradas, sendo considerada para limite de uma magia acelerada por rodada. Pode-se até conjurar essa magia não sendo o turno do conjurador.

Essa magia não tem nenhum efeito especial em armas de ataques à distância, a menos que estejam caindo uma distância considerável. Se a magia for usada em um objeto desse tipo, como uma rocha lançada do alto do muro de um castelo, o projétil causará metade do dano baseado em seu peso e nenhum bônus pela distância da queda é aplicado (veja o *Livro do Mestre* para informações sobre objetos em queda livre.)

A magia queda suave só funciona sobre objetos em queda livre. Ela não afeta um golpe de espada ou uma criatura voando ou em investida.

Raio de Ácido

Conjuração (Criação) [Ácido]
Nível: Fet/Mag 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Um projétil de ácido
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem dispara um pequeno orbe de ácido contra o alvo. O conjurador precisa ser bem-sucedido no ataque de toque à distância para acertar a vítima. O orbe causa 1d3 pontos de dano por ácido.

Raio Ardente

Evocação [Fogo]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Um ou mais raios
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O personagem acerta seus inimigos com raios ardentes. Ele pode atirar um raio mais um raio adicional para cada quatro níveis após o 3º (até no máximo três raios no 11º nível). Cada raio precisa de um ataque de toque à distância para acertar e causa 4d6 pontos de dano de fogo. Os raios podem ser ativados no mesmo ou em alvos diferentes, porém todos os raios devem ser mirados em alvos que estejam a menos de 9 m entre si e atirados simultaneamente.

Raio do Enfraquecimento

Necromancia
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Um raio reluzente parte da mão do personagem. Ele precisa obter sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância para atingir um alvo. O alvo sofre 1d6+1 de penalidade de Força para cada dois níveis do conjurador (máximo 1d6+5). O valor de Força do alvo não pode cair abaixo de 1.

Raio da Exaustão

Necromancia
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto
Resistência à Magia: Sim

Um raio negro parte das pontas dos dedos do personagem. Ele precisa obter sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância para atingir um alvo. O alvo fica imediatamente exausto pelo tempo de duração da magia. Um sucesso no teste de Fortitude faz a criatura ficar apenas fatigada, porém uma criatura já fatigada fica exausta.

Essa magia não tem efeito em criaturas já exaustas. Diferente de fadiga e exaustão normal, o efeito termina tão logo a duração da magia acabar.

Componente Material: Uma gota de suor.

Raio de Gelo

Evocação [Frio]
Nível: Fet/Mag 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Um raio de ar frio e gelo parte das pontas dos dedos do personagem. Ele precisa obter sucesso em uma

jogada de ataque de toque à distância para atingir um alvo. O raio causa 1d3 pontos de dano de frio.

Raio Polar

Evocação [Frio]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Um raio azul esbranquiçado de ar congelante e gelo sai da mão do personagem. Ele deve obter sucesso em um ataque de toque à distância com o raio para causar dano no alvo. O raio causa 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 25d6).

Foco: Um pequeno cone ou prisma branco de cerâmica.

Raio de Sól

Evocação [Luz]
Nível: Drd 7, Sol 7
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 18 m
Área: Linha a partir da mão do conjurador
Duração: 1 rodada/nível ou até que todos os raios acabem
Teste de Resistência: Reflexos anula e metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Enquanto essa magia durar, pode-se usar uma ação padrão para evocar um raio de luz intensa e quente a cada rodada. Você pode evocar até um raio para cada três níveis de conjurador (máximo de seis raios no 18º nível). A magia termina quando a duração acabar ou quando todos os raios de luz forem disparados.

Todas as criaturas dentro do raio ficam cegas e sofrem 4d6 pontos de dano. As criaturas suscetíveis à luz do sol sofrem dano dobrado. Um teste de resistência de Reflexos impede que ela fique cega e reduz o dano pela metade.

Os mortos-vivos atingidos pelo raio sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 20d6), ou metade do dano caso obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos. Além disso, o raio destruirá os mortos-vivos afetados pela luz (como um vampiro), caso fracassem em seu teste de resistência.

A luz ultravioleta gerada pela magia causa dano a fungos, gosmas, limos e criaturas fungo como se fossem mortos-vivos.

Rajada Prismática

Evocação
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 18 m
Área: Explosão em forma de cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Sim

Essa magia induz sete raios de luzes brilhantes, tremeluzentes e multicoloridas a partir da mão do conjurador. Cada raio possui um poder diferente. As criaturas na área, com 8 DV ou menos, ficam automaticamente cegas por 2d4 rodadas. Todas as criaturas na área são aleatoriamente atingidas por um ou mais raios, que possuem efeitos adicionais.

Rajada Prismática

1d8 Cor do Raio Efeito

CAPÍTULO 11: MAGIAS

1 Vermelho	20 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade)
2 Laranja	40 pontos de dano de ácido (Reflexos reduz a metade)
3 Amarelo	80 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade)
4 Verde	Veneno (Mata; Fortitude parcial, sofre 1d6 pontos de dano na Constituição)
5 Azul	Transformado em pedra (Fortitude anula)
6 Anil	Insano, como na magia <i>insanidade</i> (Vontade anula)
7 Violeta	Enviado para outro plano (Vontade anula)
8 Atingido por dois raios, jogar mais duas vezes, ignorando resultados "7".	

Recipiente Arcano

Necromancia

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Uma criatura

Duração: 1 hora/nível ou até o personagem retornar ao seu corpo

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Através da conjuração do *recipiente arcano*, o personagem transfere sua alma para uma gema ou cristal (conhecido como *recipiente arcano*) deixando seu corpo sem vida. Então, é possível tentar controlar um corpo próximo, transferindo essa alma para o *recipiente arcano*. O personagem é capaz de retornar ao *recipiente* (e com isso a alma aprisionada a seu corpo) e tentar possuir outro corpo. A magia acaba quando o personagem devolve sua alma a seu próprio corpo, esvaziando o *recipiente*.

Para conjurar essa magia, o recipiente precisa estar dentro do alcance e o conjurador precisa conhecer sua localização, apesar de não precisar ver o recipiente. Ao transferir sua alma quando executa a magia, o corpo do personagem aparenta estar morto.

Enquanto estiver dentro do *recipiente arcano*, o personagem pode sentir e atacar qualquer força viva numa área de 3 m por nível do conjurador (e no mesmo plano de existência). É preciso ter linha de efeito entre o recipiente e a criatura, porém não é capaz de determinar a exata posição dessas criaturas. Em um grupo de forças vitais, o conjurador é capaz de sentir a diferença entre 4 ou mais PV entre uma criatura e outra e é capaz de determinar se aquela força vital é coberta de energia positiva ou negativa. (Mortos-vivos são criaturas cobertas de energia negativa. Somente mortos-vivos inteligentes possuem, ou são, almas.)

Por exemplo, se dois personagens de 10º nível estão atacando um gigante da colina (12 PV) e quatro ogros (4 PV), o conjurador pode determinar que existem três forças vitais fortes e quatro fracas dentro de seu alcance, todos energia positiva. Ele pode escolher possuir uma criatura forte ou fraca, porém a criatura específica que irá tentar possuir é aleatória.

Tentar possuir um corpo usa uma ação de rodada completa. Ela é bloqueada por uma proteção contra o mal ou proteção similar. Ao possuir o corpo, a alma da criatura é obrigada a entrar no *recipiente arcano*, a menos que obtenha sucesso em uma tese de teste de resistência de Vontade. Se não conseguir possuir o corpo, a alma do conjurador permanece no *recipiente arcano* e o alvo automaticamente obtém sucesso nos próximos testes de resistência caso o personagem faça uma nova tentativa.

Caso consiga possuir o corpo, a força vital do personagem ocupa o corpo hospedeiro e a força vital

do corpo hospedeiro é aprisionada no *recipiente arcano*. Ele conserva sua Inteligência, Sabedoria, Carisma, nível, bônus base de ataque, bônus base de resistência, tendência e habilidades mentais. O corpo continua com sua Força, Destreza, Constituição, pontos de vida, habilidades naturais e habilidades automáticas. Por exemplo, um corpo de peixe respira água e o corpo de um troll regenera. Um corpo com membros adicionais não fornece mais ataques (ou melhor os ataques com duas armas) que o normal. O personagem escolhe ativar as habilidades extraordinárias e sobrenaturais do corpo. As magias e habilidades similares à magia não permanecem com o corpo.

Usando uma ação padrão, o personagem pode mudar livremente do corpo possuído para o recipiente arcano, se ele estiver dentro do alcance, enviando a alma aprisionada de volta a seu corpo. A magia termina quando o personagem muda do recipiente arcano para seu corpo original.

Se o corpo possuído é morto, o personagem retorna para o *recipiente arcano*, se estiver dentro do alcance e a força vital do hospedeiro parte (ele é morto). Se o corpo é morto fora do alcance da magia tanto o hospedeiro como o conjurador morrem. Qualquer força vital que não tiver para onde ir é considerada morta.

Se a magia terminar enquanto o personagem estiver dentro do *recipiente arcano*, ele retorna a seu corpo (ou morre se ele estiver fora do alcance ou tenha sido destruído). Se a magia terminar enquanto o personagem estiver dentro do hospedeiro, ele retorna a seu corpo (ou morre se ele estiver fora do alcance a partir de sua posição atual) e a alma do hospedeiro retorna a seu corpo, (ou morre se ele estiver fora do alcance). Destruir o recipiente acaba com a magia e ela pode ser dissipada tanto no recipiente arcano como na localização do hospedeiro.

Foco: Uma gema ou cristal com valor mínimo de 100 PO.

Recuo Acelerado

Transmutação

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 min./nível (D)

Esta magia aumenta seu deslocamento básico terrestre em 9 m (este ajuste é tratado como um bônus de melhoria). Outras movimentações não são afetadas (cavar, escalar, voar, nadar, etc.). Assim como qualquer efeito que altere seu deslocamento, esta magia altera sua distância de salto (veja a perícia Saltar). Esta magia também pode ser usada para avançar. O nome da magia indica a atitude típica do mago frente ao combate.

Reducir Animal

Transmutação

Nível: Drd 2, Rgr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Um animal voluntário Pequeno, Médio, Grande ou Enorme

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia funciona como *reduzir pessoa*, exceto por afetar um único animal voluntário (não um engajado em combate com o personagem, por exemplo). Esse decréscimo no tamanho permite ao animal se adequar melhor a espaços pequenos, como uma típica sala de masmorra ou uma passagem subterrânea. Reduz o dano causado pela arma natural do animal como mostrado na Tabela 2-3 do *Livro do Mestre*.

Reducir Pessoa

Transmutação

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvos: Um humanoíde

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia causa uma redução instantânea de um humanoíde a metade de seu tamanho de altura e largura e a 8 vezes mais leve. Esse decréscimo muda a categoria de tamanho da criatura para o próximo abaixo. O alvo recebe +2 de bônus de Destreza de tamanho, -2 de penalidade de Força (até no máximo 1) e +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e na CA.

Um humanoíde Pequeno que tenha diminuído para Miúdo tem um espaço de 75 cm e um alcance natural de 0 m (significando que ele deve entrar no quadrado do inimigo para atacar). Um humanoíde Grande que tenha diminuído a Médio tem um espaço e um alcance natural de 1,5 m. Essa magia não altera o deslocamento do alvo.

Todo equipamento usado ou carregado pela criatura é igualmente reduzido pela magia. Armas brancas de projétil causam menos dano (veja a Tabela 2-3 no *Livro do Mestre*). Outras propriedades magias não são afetadas por essa magia. Qualquer item reduzido que é abandonado pela criatura reduzida (incluindo um projétil ou uma arma de arremesso) retorna instantaneamente ao seu tamanho normal. Isso significa que armas de arremesso causam dano normal (projeteis causam o dano do na arma que os atirou).

Múltiplas magias que reduzem tamanho não acumulam, o que significa (entre outras coisas) que o personagem não pode usar uma segunda conjuração dessa magia para o tamanho de um humanoíde que já esteja sob o efeito de uma primeira conjuração.

Reducir pessoa: é contra magia e dissipar *aumentar pessoa*.

Reducir pessoa: pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Componente Material: Uma pitada de pó de ferro.

Reducir Pessoa em Massa

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Alvos: Um humanoíde/nível, dois deles não podem estar a mais de 9 m entre si

Esta magia funciona como reduzir pessoa, exceto por afetar múltiplas criaturas

Reencarnação

Transmutação

Nível: Drd 4

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Criatura morta tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum; veja texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Com essa magia, o personagem pode trazer uma criatura morta de volta à vida em outro corpo, considerando que a morte tenha ocorrido não mais do que uma semana da conjuração da magia e que a alma do alvo esteja livre e deseja voltar (veja *Ressuscitando os Mortos*). Se a alma do alvo não deseja voltar, a magia não funciona, por isso um alvo que deseja voltar a vida não recebe teste de resistência.

Como a criatura está retornando num novo corpo, todas as doenças e aflições físicas são curadas. As condições do remanescente não importam. Havendo um

pequeno pedaço do corpo da criatura ainda existindo, ela poderá ser reencarnada, porém a parte que receberá a magia deveria ter sido parte do corpo da criatura na hora de sua morte. A magia cria um novo corpo jovem mas adulto para a alma, usando os elementos naturais disponíveis. Esse processo leva 1 hora para terminar. Quando o corpo estiver pronto, o alvo reencarna.

Uma criatura reencarnada lembra-se da maior parte de sua vida e forma anteriores. Ele mantém suas habilidades de classe, talentos, graduações em perícias que possua antes. Sua classe Sua classe, bônus base de ataque, bônus base de resistência e pontos de vida não mudam. Os valores de Força, Destreza e Constituição dependem parcialmente do novo corpo. Primeiramente, remova os ajustes raciais do alvo (desde que ele não pertença mais à sua raça anterior) e aplique os ajustes encontrados abaixo aos valores de habilidades que permaneceram. O nível (ou Dado de Vida) é reduzido em 1. Se o personagem for do 1º nível, ele perde 2 pontos de Constituição (se sua Constituição for reduzida a 0 ou menos, ele não pode reencarnar). Essa perda de nível ou Constituição não pode ser reparada por nenhum meio.

É possível que pelas mudanças dos valores de habilidade torne difícil para o personagem continuar sua classe anterior. Se for esse o caso, é aconselhado que o personagem torne-se um personagem multiclasse.

Para um humanóide, sua nova encarnação é determinada usando a tabela abaixo. Para não humanóides, o Mestre deve criar uma tabela similar de criaturas do mesmo tipo ou simplesmente escolher uma nova forma.

Uma criatura que foi transformada em morto-vivo ou morta por efeito de morte não pode ser revivida usando essa magia. Os constructos, dementais, seres planares e mortos-vivos não podem ser reencarnados. Esta magia não pode reviver uma criatura que morreu de velhice.

A nova encarnação é determinada usando a tabela abaixo ou à escolha do Mestre.

d%	Encarnação	For	Des	Con
01	Bugbear	+4	+2	+2
02-12	Anão	+0	+0	+2
14-25	Elfo	+0	+2	-2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27-31	Gnomo	-2	+0	+2
39-42	Goblin	-2	+2	+0
43-52	Meio-elfo	+0	+0	+0
53-62	Meio-orc	+2	+0	+0
63-74	Halfling	-2	+2	+0
75-89	Humano	+0	+0	+0
90-93	Kobold	-4	+2	-2
94	Povo lagarto	+2	+0	+2
95-98	Orc	+4	+0	+0
99	Troglodita	+0	-2	+4
100	Outro	?	?	?
(à escolha do Mestre)				

A criatura reencarnada adquire todas as habilidades associadas à sua nova forma, inclusive formas de movimento e deslocamento, armadura natural, ataques naturais, habilidades extraordinárias, etc., porém não aprende automaticamente o idioma de nova forma. Veja o *Livro dos Monstros* para mais detalhes.

Uma magia *desejo* ou *milagre* pode restaurar um personagem reencarnado à sua forma original.

Componente Material: Óleos e ungüentos raros custando no mínimo 1.000 PO, espalhados sobre o que restou.

Reflexos

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal; veja texto
Alvo: Vocês
Duração: 1 minuto/nível (D)

Essa magia cria várias duplicatas ilusórias do personagem tornando difícil para um inimigo saber qual alvo atacar. As ilusões ficam peno do conjurador e desaparecem quando acertadas.

A magia *reflexos* cria 1d4 imagens mais uma imagem adicional a cada três níveis do conjurador (máximo de oito imagens no total). Essas ilusões separam do personagem e permanecem agrupadas, cada uma pelo menos a 1,5 m de distância entre elas e o personagem. O personagem pode caminhar em uma ou através de uma ilusão. Quando ele e a ilusão separam, observadores não podem usar visão ou audição para saber qual deles é verdadeiro e qual é ilusão. Uma ilusão também pode se mover através de outra. Elas copiam as ações do personagem, fingem conjurar magias, beber poções, levitar, etc. sempre copiando o conjurador.

Inimigos que tentem atacar ou conjurar magias no personagem devem escolher entre os alvos indistinguíveis. Geralmente, é definido aleatoriamente qual alvo é real e qual é ilusório. Qualquer sucesso nas jogadas de ataque contra uma imagem a destrói. Uma imagem tem CA igual a 10 + modificador de tamanho do conjurador 4 modificador de Destreza do conjurador. As ilusões reagem normalmente a magias de área (como parecerem estar queimando ou mortas após serem atingidas por uma bola de fogo).

Enquanto se move, o personagem pode se mesclar e se misturar às imagens para que os inimigos que saibam qual é o verdadeiro se confunda novamente.

Um atacante precisa ser capaz de ver as imagens para ser confundido. Se o personagem estiver invisível ou o atacante fechar os olhos, a magia não tem efeito. (Estar impedido de ver tem as mesmas penalidades de ser cego.)

Refugiar itens

Abjuração
Nível: Fct/Mag 7
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Uma criatura voluntária ou objeto (de até um cubo de 60 cm/nível) tocado
Duração: Um dia/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Não ou Sim (objeto)

Quando conjurada esta magia impede o funcionamento das magias de adivinhação, seja para localizar ou detectar a criatura ou objeto afetado, além de tornar o alvo invisível para qualquer forma de visão (como a magia *invisibilidade*). Assim, este efeito pode mascarar uma porta secreta, um esconderijo de tesouros ou algo similar. A magia não impede que o objeto seja descoberto através do toque ou do uso de equipamentos (como um *robo dos olhos* ou uma *gema da visão*). As criaturas afetadas por esta magia ficam num estado de animação suspensa até que a magia termine ou seja dissipada.

Observação: O teste de resistência de Vontade impede que um personagem ou um objeto mágico seja afetado. Não existe teste de resistência para enxergar ou detectar o alvo usando magias de adivinhação.

Componente Material: Um cílio de basilisco, goma arábica e um pouco de cal.

Refúgio

Conjuração (Teletransporte)
Nível: Clr 7, Fet/Mag 9
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque
Alvo: Objeto tocado
Duração: Permanente até ser descarregado
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem cria uma magia poderosa sobre um objeto especialmente preparado – uma estatueta, um pequeno bastão com jóia, uma gema, etc. Esse objeto tem o poder de transportar quem o possuir através de qualquer distância no mesmo plano para o refúgio do personagem. Depois que o item for transmutado, o personagem deve dá-lo a uma criatura e informá-la a palavra secreta de ativação. Para usar o item, o alvo pronuncia a palavra de comando enquanto rasga ou quebra o item (uma ação padrão). Quando isso for feito, o indivíduo e todo seu equipamento (até um máximo de sua carga pesada) serão transportados instantaneamente para o refúgio do personagem. Nenhuma outra criatura é afetada (exceto um familiar tocando o alvo).

Ele pode alterar a magia para que transportá-lo caso esteja a 3 m do possuidor do item quando este for ativado.

O personagem tem uma sensação geral sobre o local e a situação do indivíduo no momento em que a magia *refúgio* for descarregada, mas uma vez decidido alterar a magia dessa maneira o personagem não tem escolha em ser ou não ser transporte.

Componente Material: O objeto especialmente preparado, cuja construção requer gemas de 1.500 PO.

Refúgio Seguro de Leomund, O

Conjuração (Criação)
Nível: Brd 4, fet/Mag 4
Componentes: V, G, M, F; veja texto
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Estrutura de 6 m²
Duração: 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O personagem conjura uma pequena casa ou cabana resistente feita do material que é comum na área em que a magia foi conjurada – pedra, madeira ou (na pior das hipóteses) sapé. O chão é plano, seco e limpo. Em todos os aspectos a cabana parece uma cabana normal, com uma porta resistente, duas janelas com trancas e uma lareira.

A cabana não possui nenhuma fonte de calor ou frio (além das qualidades naturais de receber calor do sol). Por isso precisa ser aquecida normalmente e um calor extremo a afetaria assim como seus ocupantes. No entanto, a cabana oferece segurança considerável – é tão forte como uma construção de pedra, independente do material composto, resistindo até ao fogo como se fosse pedra. Ela não é afetada por projéteis normais (exceto pelos feitos por engenheiros de cerco e gigantes).

As portas, janelas e até a chaminé são seguras contra invasores, sendo as duas primeiras com *tranca arcana* e a última com uma grade de ferro no teto, além de ser bastante estreita. Todas as entradas são protegidas pela magia *alarme*. Por último, um *servo invisível* é convocado para servir o conjurador pelo tempo da duração do refúgio. O *refúgio seguro* possui móveis rústicos – oito beliches, uma mesa apoiada em cavaletes, ou banquinhos e uma escrivaninha.

Componente Material: Um pedaço de pedra na forma de um quadrado, pó de cal, alguns grãos de areia, algumas gotas de água e várias lascas de madeira. Isso deve ser acrescentado aos componentes da magia *servo invisível* caso ele seja incluído.

Foco: O foco da magia *alarme* (um fio de prata e um pequeno sino), se ele for incluído.

Regeneração

Conjuração (Cura)

CAPÍTULO 11: MAGIAS



Nível: Clr 7, Drd 9, Cura 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 3 rodadas completas

Alcance: Toque

Alvos: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Qualquer parte do corpo do alvo que tenha sido arrancada (dedos, mãos, pés, braços, pernas, rabos e mesmos cabeças de criaturas com várias), ossos quebrados e órgão danificados crescem novamente. Depois que a magia for conjurada, a regeneração física termina em 1 rodada se os membros arrancados estiverem presentes e tocando a criatura. De outra forma leva 2d10 rodadas.

A regeneração também cura 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +35), tira o alvo da exaustão e/ou fadiga e elimina todos os danos não letais que ele tenha sofrido. Não tem efeito em criaturas não vivas (inclusive mortos-vivos).

Relâmpago

Evocação [Eletrociade]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 36 m

Alvos: Linha de 36 m

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

O personagem solta um poderoso raio de energia elétrica que causa 1d6 pontos de dano de eletricidade por nível do conjurador (máximo 10d6) a cada criatura em sua área. O raio inicia nas pontas dos dedos do conjurador.

O relâmpago incendeia combustíveis e causa dano a objetos na área de efeito. Ele pode derreter metais com baixo ponto de fusão como chumbo, ouro, prata ou bronze. Se o dano causado a uma barreira a destruir, o raio poderá continuar depois dela se o alcance da magia permitir, caso contrário ele simplesmente para na barreira como qualquer efeito desse tipo.

Componente Material: Um pouco de pêlo e um bastão de âmbar, cristal ou vidro.

Remover Cegueira/Surdez

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 3, Pal 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Remover cegueira/surdez cura cegueira ou surdez (à escolha do conjurador), seja de natureza mágica ou natural. A magia não restaura olhos ou ouvidos perdidos, mas os repara se sofreram danos.

Remover cegueira/surdez serve de contra mágica e dissipa cegueira/surdez.

Remover Doenças

Conjunção (Cura)

Nível: Clr 3, Drd 3, Rar 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Remover doenças cura todas as doenças do alvo. A magia também mata parasitas, inclusive a gosma verde e outros. Algumas doenças especiais não podem ser anuladas ou só podem ser neutralizadas por personagens que tenham um determinado nível do conjurador ou superior.

Observação: Como a duração da magia é instantânea, ela não previne novas infecções se o alvo for exposto a mesma doença em outra ocasião.

Remover Maldição

Abjuração

Nível: Brd 3, Clr 3, Pal 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura ou item tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Remover maldição remove instantaneamente todas as maldições de um objeto ou criatura. Ela não remove a maldição de um escudo, arma ou armadura amaldiçoada, mas geralmente permite que uma pessoa sob efeito do item consiga tirá-lo e se libertar. Algumas maldições especiais não podem ser anuladas ou só podem ser neutralizadas por personagens que tenham um determinado nível do conjurador ou superior

Remover maldição: serve de contra mágica e dissipa rogar maldição.

Remover Medo

Abjuração

Nível: Brd 1, Clr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura mais uma criatura adicional para cada quatro níveis do conjurador, duas delas não podem estar a mais de 9 m entre si

Duração: 10 minutos; veja texto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O personagem eleva a coragem do alvo, fornecendo a ele +4 de bônus moral em seus testes contra efeitos de medo durante 10 minutos. Se ele estiver sofrendo um efeito de medo ao receber a magia, o efeito é contido pelo tempo de duração da magia.

Remover medo serve de contra mágica e dissipa causar medo.

Remover Paralisia

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 2, Pal 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Até quatro criaturas, duas delas não podem estar a mais de 9 m entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O personagem pode libertar uma ou mais criaturas de efeitos de qualquer paralisia temporária ou magia relacionada, inclusive do toque de um carniçal ou a magia *lentidão*. Se a magia for conjurada sobre uma criatura, a paralisia é anulada. Caso seja sobre duas criaturas, cada uma recebe um novo teste de resistência contra o efeito usando +4 de bônus de resistência contra o efeito que as atinge. Caso seja sobre três ou quatro criaturas, cada uma recebe um novo teste de resistência com +2 de bônus de resistência.

A magia não recupera valores de habilidade reduzidos por penalidades, dano ou níveis negativos.

Repelir Insetos

Abjuração

Nível: Brd 4, Clr 4, Drd 4, Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Uma emanação de 3 m de raio centrada no conjurador

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim

Uma barreira invisível afasta quaisquer insetos. Um inseto com DV inferiores a um terço do nível do personagem não pode penetrar a barreira. Aqueles com DV

iguais ou superiores a um terço do nível poderá penetrar a barreira se obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade. Mesmo assim, atravessar a barreira causa 2d6 pontos de dano ao inseto e forçar a barreira sobre o inseto lhe causa dor, detendo a maioria deles.

Repelir Madeira

Transmutação

Nível: Drd 6, Planta 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Alvos: Linha de 18 m do conjurador

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ondas de energia emanam do personagem e se movem na direção determinada, afastando todos os objetos de madeira no caminho da magia, até o limite do alcance. Os objetos de madeira fixos, com mais de 7,5 cm de diâmetro, não são afetados, mas objetos livres são. Os objetos com menos de 7,5 cm de diâmetro que estão fixos se lascam ou quebram e suas partes são arrastadas pela energia. Os objetos afetados pela magia se afastam com um deslocamento de 12 m por rodada.

Os objetos como escudos de madeira, lanças, cabos de madeira de armas, flechas e virote são arrastados para trás. (Uma criatura sendo arrastada devido a um item pode soltá-lo. Uma criatura sendo arrastada devido a um escudo pode soltá-lo usando uma ação de movimento ou largá-lo como uma ação simples.) Se uma lança for fincada no solo para impedir esse movimento, ela se quebrará. Mesmo os itens mágicos com partes de madeira são afetados, porém um *campo antimagia* bloqueia o efeito.

As ondas de energia continuam a percorrer seu caminho enquanto a magia durar. Depois de conjurar a magia, o percurso estará determinado e o conjurador pode se concentrar em outra coisa ou se deslocar sem afetar a magia.

Repelir Metal ou Pedra

Abjuração [Terra]

Nível: Drd 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Alvos: linha de 18 m do conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Como *repelir madeira*, essa magia cria ondas de energia invisíveis e intangíveis que partem do personagem. Todos os objetos de metal ou pedra no caminho serão empurrados para longe até o limite do alcance. Os objetos de metal ou pedra fixos, com mais de 7,5 cm de diâmetro, ou objetos livres que pesem mais de 250 kg não são afetados. Todo o resto, inclusive objetos animados, pequenas pedras e criaturas com armaduras de metal, são movidas para trás. Os objetos fixos com 7,5 ou cm de diâmetro ou menos se entortam ou quebram, e seus pedaços são afastados pelas ondas de energia. Os objetos afetados são repelidos com um deslocamento de 12 m por rodada.

Os objetos como armaduras de metal, espadas, etc. são empurrados para trás, levando consigo seus portadores. Mesmo os itens mágicos com componentes metálicos são afetados, porém um *campo antimagia* bloqueia o efeito.

As ondas de energia continuam a percorrer seu caminho enquanto a magia durar. Depois de conjurar a magia, o percurso estará determinado e o personagem pode se concentrar em outra coisa ou se deslocar sem afetar a magia.

Repulsão

Abjuração

Nível: Clr 7, Proteção 7, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Até 3 m/nível

Alvos: Emanação de até 3 m de raio/nível centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Um campo móvel de força invisível cerca o personagem, impedindo que as criaturas se aproximem. Ele decide a dimensão do campo no momento da conjuração (até o limite que seu nível permite). As criaturas que estiverem dentro do campo ou que entrem nele devem realizar testes de resistência. Se fracassarem, não podem se aproximar do personagem enquanto a magia durar. As ações das criaturas repelidas não sofrem mais nenhuma restrição. Elas podem combater outras criaturas, conjurar magias ou atacar o personagem usando armas de ataque a distância. Se ele se aproximar de uma criatura afetada, nada acontece. (A criatura não é empurrada para trás.) Ela poderá atacar o personagem em combate corpo a corpo se ele estiver ao alcance. Se uma criatura repelida se afastar e então tentar retornar para perto do personagem, não poderá se aproximar enquanto estiver dentro da área da magia.

Foco Arcano: Um par de pequenas barras de ferro ligadas à duas estatuetas de cães, uma branca e outra preta; tudo custando pelo menos 50 PO.

Resistência

Abjuração

Nível: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Pal 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O personagem enche o alvo de energia mágica que o protege contra dano, concedendo-lhe +1 de bônus de resistência em todos os testes de resistência.

Componente Material: Uma capa em miniatura.

Resistência à Elementos

Abjuração

Nível: Clr 2, Drd 2, Fogo 3, Pal 2, Rgr 1, Fet/

Mag 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa abjuração concede a uma criatura proteção limitada ao dano de qualquer um dos cinco tipos de energia que for escolhido: ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica. O alvo recebe resistência à elementos 10 contra o tipo de energia escolhido, significando que cada vez que a criatura sofrer tal dano (sendo de uma fonte natural ou mágica), ele é reduzido em 10 pontos antes de ser aplicado nos pontos de vida da criatura. O valor da resistência à elementos aumenta para 20 pontos no 7º nível e ao máximo de 30 pontos no 11º nível. A magia também protege o equipamento do alvo.

A *resistência à elementos* absorve somente dano. O alvo ainda pode sofrer efeitos colaterais, como de ser afundado em ácido (desde que o dano de afogamento seja por falta de oxigênio) ou de ser envolto em gelo.

Observação: A resistência à elementos sobrepõe (e não acumula com) *proteção contra elementos*. Se uma criatura estiver protegida com *proteção contra elemento e resistência à energia*, a magia de *proteção* absorverá o dano até seu poder acabar.

Resistência à Magia

Abjuração

Nível: Clr 5, Magia 5, Proteção 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura recebe resistência à magia igual a 12 + nível do conjurador.

Respirar na Água

Transmutação

Nível: Clr 3, Drd 3, Fet/Mag 3, Água 3

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura viva tocada

Duração: 2 horas/nível; veja texto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura transmutada pode respirar normalmente na água. Dívida a duração da magia igualmente entre todas as criaturas tocadas.

A magia não impede a criatura de respirar ar.

Componente Material Arcano: Um pedaço de bambu ou palha.

Ressurreição

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 7

Tempo de Execução: 10 minutos

Essa magia funciona como reviver os mortos, exceto pelo personagem ser capaz de restaurar a vida e a força completa de qualquer criatura morta. As condições dos restos mortais não importam. Desde que alguma parte do corpo da criatura ainda exista, ela pode ser ressuscitada, porém a parte que recebe a magia tem que ter sido parte da criatura quando ela morreu. (As cinzas de uma criatura atingida por *desintegrar* contam como uma parte do corpo.) A criatura não pode ter morrido a mais de 10 anos por nível de conjurador.

Ao completar a magia, a criatura aparece imediatamente, com todos os pontos de vida, vigor e saúde, sem ter perdido suas magias preparadas. No entanto, ela perde 1 nível ou 2 pontos de Constituição se for de 1º nível. (Se sua Constituição for reduzida a 0 ou ela não pode ser ressuscitada). Essa perda de nível ou Constituição não pode ser reparada por nenhum meio.

O personagem não pode reviver alguém afetado por um efeito de morte ou alguém que foi transformado em morto-vivo e então destruído. Ele também não pode reviver alguém que morreu de velhice. Os constructos, elementais, seres planares e mortos-vivos também não podem ser ressuscitados.

Componente Material: Um pouco de benta e diamantes custando um total de menos 10.000 PO.

Ressurreição Verdadeira

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 9

Tempo de Execução: 10 minutos

Essa magia funciona como *reviver os mortos*, exceto pelo personagem poder ressuscitar uma criatura que esteja morta a até 10 anos por nível de conjurador. Essa

CAPÍTULO 11: MAGIAS

magia pode ressuscitar mesmo as criaturas cujos corpos tenham sido completamente destruídos, desde que seja possível identificá-la sem nenhuma ambigüidade de alguma forma (recitar a hora e o local de nascimento ou da morte da criatura é o método mais comum).

Ao completar a magia, a criatura é imediatamente restaurada com pontos de vida, vigor e saúde completos, sem perder nenhum nível (ou ponto de Constituição) ou magias preparadas.

O conjurador pode ressuscitar criaturas mortas por efeitos de morte ou transformadas em mortos-vivos e depois destruídas. Essa magia também pode ressuscitar elementais e planares, mas não constructos ou mortos-vivos.

Nem mesmo *ressurreição verdadeira* pode ressuscitar alguém que morreu de velhice.

Componente Material: Um pouco de égua benta e 1 diamante custando um total de pelo menos 25.000 PO

Restauração

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 4, Pal 4

Componentes: V, G, M

Essa magia funciona como *restauração menor*, exceto por também dissipar níveis de energia negativa e recuperar um nível de experiência de uma criatura que teve seus níveis drenados. O nível drenado só é restaurado se a criatura receber a magia em menos de um dia por nível do conjurador. Assim, se um personagem de 10º nível foi atingido por um inumano e drenado para o 9º nível, a *restauração* concederá a quantidade mínima de XP necessário para que ele volte ao 10º (45.000 XP), recuperando seu DV adicional e suas funções normais de nível.

A *restauração* cura todo dano temporário a habilidades e recupera todos os pontos permanentemente drenados de um único valor de habilidade (à escolha se houver mais de uma). Ela também elimina qualquer fadiga ou exaustão sofrida pelo alvo.

A *restauração* não recupera níveis ou perda de Constituição devido à morte.

Componente Material: Pó de diamante com valor de 100 PO, jogado sobre o alvo.

Restauração Maior

Conjuração (Cura) Nível: Clr 7

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 10 minutos

Essa magia funciona como *restauração menor*, exceto por dissipar qualquer quantidade de níveis negativos que afetam a criatura alvo. Esse efeito também reverte a redução de níveis causada por energia ou criaturas, restaurando a criatura ao nível mais alto que possuía anteriormente. Os níveis apenas são recuperados caso a restauração seja aplicada em menos de uma semana por nível do conjurador da perda dos níveis.

A *restauração maior* também dissipava quaisquer efeitos mágicos que impõem penalidades, o dano temporário e restaura todos os pontos drenados permanentemente de seus valores de habilidades. Ela também elimina qualquer fadiga ou exaustão e remove todas as formas de *insanidade*, *confusão* e efeitos mentais similares. A *restauração maior* não recupera níveis ou perda de Constituição devido à morte.

Custo de XP: 500 XP.

Restauração Menor

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 2, Drd 2, Pal 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 3 rodadas

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A *restauração menor* dissipava qualquer efeito mágico de redução dos valores de habilidade do alvo (como *raio do enfraquecimento*) ou cura 1d4 pontos de dano de habilidade temporário a um dos valores de habilidade (como do toque de uma sombra ou venenos). Ela também elimina qualquer fadiga sofrida pelo alvo e melhora uma condição de exaustão para fadiga. Ela não recupera níveis negativos e dano de habilidade permanente.

Retardar Envenenamento

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 2, Clr 2, Drd 2, Pal 2, Rgr I

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo se torna temporariamente imune a venenos. Qualquer veneno no corpo da criatura, ou qualquer veneno a que o alvo seja exposto enquanto a magia durar não o afetará até o efeito mágico terminar. *Retardar envenenamento* não cura o dano que já foi causado pelo veneno.

Reverter Magia

Abjuração

Nível: Sorte 7, Magia 7, Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Vocé

Duração: Até ser gasta ou 10 minutos/nível

As magias e efeitos similares à magia miradas no personagem são refletidas contra seu conjurador original. Essa abjuração só funciona contra magias que tenham o personagem como alvo. As magias de efeito ou de área não são afetadas. *Reverter magia* também não afeta magias de toque. Portanto, uma magia enfeitiçar pessoa conjurada sobre o personagem pode ser refletida, possivelmente permitindo que ele utilize o efeito de *enfeitiçar* contra o indivíduo, mas uma *bola de fogo*, ou *infligir ferimentos críticos* não poderiam ser revertidos.

Entre sete e dez (1d4+6) níveis de magia são afetadas pela reversão. O Mestre determina secretamente a quantidade exata. Cada magia revertida subtrai seu nível do total.

Quando o personagem for alvo de uma magia com nível superior a quantidade de níveis de *reverter magia* sobrando, ela será parcialmente revertida. O Mestre subtrai a quantidade de *reverter magia* sobrando do nível da magia da qual o personagem é alvo, então dividi o resultado pelo nível da magia para definir quanto dela afetará o personagem. Para as magias que causam dano, tanto o personagem como o conjurador sofrerão parte dele. Para as magias que não causam dano, ambos terão chances proporcionais de serem afetados.

Por exemplo, se o personagem tiver três níveis de *reverter magia* sobrando e for alvo de uma magia *infligir ferimentos críticos* (uma magia do 4º nível), ele reverteria 3/4 da magia de volta ao seu conjurador. Ele sofreria 1/4 do dano, enquanto o conjurador sofreria 3/4. Se ele fosse alvo de uma magia *medo* de um mago (também do 4º nível) na mesma situação, ele teria uma chance em quatro (25%) de ser afetado por ela, enquanto o conjurador teria três chances em quatro (75%).

Se ambos os conjuradores estiverem protegidos por *reverter magia*, um campo de ressonância é criado. Jogue um d% para determinar o resultado:

D% Efeito

01-70 A magia termina sem fazer efeito.

71-80 A magia afeta ambos com força total.

81-97 Ambos os efeitos de reversão são neutralizados durante 1d4 minutos.

98-100 Ambos são transportados para outro plano.

Componente Material Arcano: Um pequeno espelho de prata.

Reviver os Mortos

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 5

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Toque

Alvos: Criatura morta tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum; veja texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O personagem restaura a vida a uma criatura morta. Ele pode reviver uma criatura que esteja morta a 1 dia por nível do conjurador. Além disso, a alma do alvo precisa estar livre e desejar voltar (veja *Ressuscitando os Mortos*). Se a alma do alvo não desejar voltar, a magia não funciona, por isso um alvo que deseje voltar a vida não recebe teste de resistência.

Voltar dos mortos é uma tarefa difícil. O alvo da magia perde 1 nível (ou 1 Dado de Vida) quando é revivido, como se tivesse perdido 1 nível ou 1 Dado de Vida para uma criatura que drena energia. Se o personagem for do 1º nível, ele perde 2 pontos de Constituição (se sua Constituição for reduzida a 0 ou menos, ele não pode ser revivido). Essa perda de nível ou Constituição não pode ser reparada por nenhum meio.

Uma criatura que morre com magias preparadas tem 50% de chance de perdê-las ao ser revivido, além de perder magias pela perda do nível. Um conjurador que não prepara magias (como um feiticeiro) tem 50% de chance de perder um lugar de magia não usado como se estivesse sido usado para conjurar uma magia, além de perder magias pela perda do nível.

Uma criatura revivida tem um número de pontos de vida equivalente ao seu Dado de Vida atual. Qualquer valor de habilidade que tenha sido reduzido à zero aumenta para 1. Os venenos e doenças normais são curados no processo, mas doenças mágicas e maldições não desaparecem. Apesar da magia curar os ferimentos mortais e reparar danos letais de vários tipos, o corpo da criatura precisa estar inteiro. Caso contrário, as panes que estiverem faltando permanecem ausentes depois da criatura ser revivida. Nenhum equipamento ou posse da criatura é afeta de nenhuma forma por essa magia.

Uma criatura transformada em morto-vivo ou morta por um efeito de morte não pode ser revivida através dessa magia. Os constructos, elementais, seres planares e mortos-vivos também não. Esta magia não pode reviver uma criatura que morreu de velhice.

Componente Material: Diamantes valendo um total de pelo menos 5.000 PO.

Riso Histérico de Tasha, O

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Brd 1, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura (veja texto)

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia impede o alvo de comer o riso. Ele gargalha loucamente até cair. O alvo não pode realizar

outras ações além de gargalhar. Depois que a magia terminar, poderá agir normalmente.

Qualquer criatura com Inteligência 2 ou inferior não será afetada. Uma criatura cujo tipo (humanóide, dragão, etc.) for diferente do conjurador recebe +4 de bônus em seu teste de resistência, porque o humor é diferente entre as raças.

Componente Material: Pequenas tonas atiradas contra o alvo e uma pena agitada no ar

Rogar Maldição

Necromancia

Nível: Clr 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Você lança uma maldição sobre a criatura tocada. Você escolhe um dentre três efeitos, dependendo da versão:

-6 de redução efetiva de um valor de habilidade (mínimo de 1).

-4 de penalidade em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícias.

50% de agir normalmente a cada rodada ou não fazer ação nenhuma.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando os exemplos como sugestões; o Mestre tem a palavra final sobre o efeito de uma maldição.

A maldição não pode ser dissipada, mas pode ser removida usando as magias *cancelar encantamento*, *desejo restrito*, *milagre*, *remover maldição ou desejo*.

Rogar maldição serve de contramágica para *remover maldição*.

Romper Morto-Vivo

Necromancia

Nível: Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Você envia uma onda de choque de energia positiva. É preciso realizar uma jogada de ataque de toque à distância para acertar e, se o raio atingir um morto-vivo, causará 1d6 pontos de dano à criatura.

Roupa Encantada

Transmutação

Nível: Clr 3, Força 3, Guerra 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Armadura ou escudo tocado

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva, objeto)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva, objeto)

Essa magia atribui a uma armadura ou escudo +1 de bônus de encantamento para cada quatro níveis do conjurador (máximo +5 no 20º nível). Em relação a magia, um traje comum é considerado uma armadura que não concede nenhum outro bônus na CA.

Runas Explosivas

Abjuração (Energia)

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 objeto locado (peso máximo 5 kg)

Duração: Permanente até descarregar (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Você traça runas místicas sobre um livro, mapa ou qualquer objeto que possa conter informações escritas. As runas detonam ao serem lidas, causando 6d6 pontos de dano por energia pura. Qualquer criatura próxima das runas (o suficiente para lê-las), sofrerá esse dano sem direito a um teste de resistência. Todas as criaturas a menos de 3 m de distância da runas sofrem metade do dano, se obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos. O objeto que contém as runas também sofre o dano (sem direito a teste de resistência).

O conjurador, assim como quaisquer personagens instruídos especificamente poderão ler a escrita protegida sem disparar as runas. Além disso, pode-se remover as runas quando quiser. Outra criatura pode removê-las usando *dissipar magia* ou *apagar*. Uma falha em dissipar ou apagar as runas detona a explosão.

Observação: As armadilhas mágicas como *runas explosivas* são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladino pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (28 para as runas explosivas).

Sabedoria da Coruja

Transmutação

Nível: Clr 2, Drd 2, Pal 2, Rgr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim

A criatura transmutada torna-se sábia. A magia concede +4 de bônus de melhoria na Sabedoria, adicionando o benefício usual às perícias baseadas em Sabedoria. Clérigos, druidas, paladinos e rangers (e outros conjuradores baseados em Sabedoria) que recebem a sabedoria da coruja não ganham bônus de magia adicional pelo aumento da Sabedoria, porém as CDs dos testes de resistência das magias aumentam.

Componente Material Arcano: Algumas penas ou um pouco das entradas de uma coruja.

Sabedoria da Coruja em Massa

Transmutação

Nível: Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 6

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura/nível, duas delas não podem estar a mais de 9 m entre si

Essa magia é semelhante a *sabedoria da coruja*, exceto por afetar múltiplas criaturas.

Salto

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim

O alvo recebe +10 de bônus de encantamento nos testes de Saltar. O bônus do encantamento aumenta para +20 no 5º nível do conjurador e para +30 (o máximo) no 9º nível do conjurador.

Componente Material: A perna traseira de um gafanhoto que é partida ao conjurar a magia.

Santificar

Evocação [Bem]

Nível: Clr 5, Drd 5

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 24 horas

Alcance: Toque

Alvos: 12 m de raio emanando do tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Veja texto

Santificar torna um local, construção ou estrutura um lugar santificado, gerando quatro efeitos principais.

Primeiro, o local ou estrutura adquire o efeito de um *círculo mágico contra o mal*.

Segundo, todos os testes de Carisma feitos para expulsar monos-vivos recebem +4 de bônus sagrado e os testes de Carisma feitos para comandar mortos-vivos sofrem -4 de penalidade Resistência a magia não se aplica a efeito. (Isso não se aplica a versão druida da magia.)

Terceiro, nenhum corpo enterrado no local santificado pode ser transformado em um morto-vivo.

Finalmente, o personagem pode colocar um único efeito mágico no local *santificado*. A magia permanece durante 1 ano e funciona dentro de todo o local, independente de sua duração e área de efeito. O personagem pode escolher se a magia é ativada para todas as criaturas, todas da sua fé ou tendência ou todas de outra fé ou tendência. Por exemplo, o personagem pode criar um efeito de *benção* que afeta todas as criaturas de sua tendência e fé na área ou o efeito de *maldição menor* que atrapalha as criaturas de tendência oposta ou inimigo da fé na área. Ao término de um ano, o efeito escolhido se dissipa, mas pode ser renovado ou substituído conjurando *santificar* novamente.

Efeitos de magia que podem ser aplicados em um local santificado: *ajuda*, *maldição menor*, *causar medo*, *escuridão*, *luz do dia*, *proteção contra a morte*, *escuridão profunda*, *detectar o mal*, *detectar magia*, *âncora dimensional*, *discernir mentiras*, *dissipar magia*, *suportar elementos*, *movimentação livre*, *purgar invisibilidade*, *proteção contra elementos*, *remover medo*, *resistência a energia*, *silêncio*, *idiomas* e *zona da verdade*. Os testes de resistência e resistência à magia se aplicam normalmente a esses efeitos. (Veja a descrição individual de cada magia para detalhes.)

Uma área pode receber apenas uma magia *santificar* (e seu efeito de magia associado) por vez.

Santificar serve como contra-mágica mas não dissipa *conspurcar*.

Componente Material: Ervas, óleos e incenso com valor mínimo de 1.000 PO mais 1.000 PO por nível da magia a ser aplicada na área *santificada*.

Santuário

Abjuração

Nível: Clr 1, Proteção 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Não

Qualquer oponente que tente acertar ou de alguma forma atacar diretamente a criatura protegida, mesmo com uma magia, deve realizar um teste de resistência de Vontade. Se obtiver sucesso no teste, o oponente pode atacar normalmente e não é afetado pela conjuração da magia. Se fracassar, ele não pode continuar seu ataque, essa parte de sua jogada foi perdida e ele não pode atacar

CAPÍTULO 11: MAGIAS

a criatura protegida durante toda a duração da magia. Aqueles que não ataquem o alvo não são afetados. Essa magia não impede que o alvo seja atacado ou sofra os efeitos de magias de área. O alvo não pode atacar sem quebrar a magia, porém ele pode usar magias que não sejam de ataque ou agir de outras maneiras. Isso permite que um clérigo protegido cure ferimentos, conjure uma *benção*, realize um augúrio, invoque criaturas e assim por diante.

Santuário Particular de Mordenkainen

Abjuração

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Cubo de 9 m/nível (M)

Duração: 24 horas (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia assegura a privacidade do conjurador. Qualquer observador externo perceberá somente uma área negra e enevoada. A visão no escuro é incapaz de vencer essas trevas. Nenhum som, não importa seu volume, ultrapassará o limite do santuário, portanto é impossível escutar a partir do exterior. As criaturas no interior da área afetada conseguem enxergar normalmente.

As magias de adivinhação (vidência) não conseguem sentir nada na área do santuário e os que estiverem em seu interior são imunes a *detectar pensamentos*. A proteção impede uma conversa de quem estiver dentro com quem estiver fora (porque bloqueia o som), porém não bloqueia outras comunicações como as magias *enviar mensagem* e *mensagem ou comunicação telepática*, como as do mago com seu familiar.

A magia não impede o deslocamento de criaturas ou objetos em qualquer direção, tanto de dentro para fora como de fora para dentro de sua área.

O *santuário particular de Mordenkainen* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Componente Material: Uma pequena placa de chumbo, um pedaço de vidro opaco, um chumaço de algodão ou tecido e crisólita em pó.

Selo da Serpente Sépia

Conjuração (Criação) [Energia]

Nível: Brd 3, Mag/Fet 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Um livro ou trabalho escrito tocado

Duração: Permanente ou até ser descarregada; até ser liberada ou 1d4 dias + um dia/nível; veja texto

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Não

Quando o personagem conjura o *selo da serpente sépia*, um pequeno símbolo aparece no texto de um trabalho escrito, como um livro, pergaminho ou mapa. O texto que contém o símbolo deve ter pelo menos vinte e cinco palavras. Quando qualquer um ler esse texto, a *serpente sépia* aparecerá e atacará o leitor, desde que exista uma linha de efeito entre o texto e ele. Simplesmente enxergar o texto não é o bastante para disparar a armadilha; é preciso lê-lo deliberadamente. O alvo pode realizar um teste de resistência para escapar do ataque da serpente. Se obtiver sucesso, a *serpente sépia* é dissipada em um brilho marrom acompanhado de barulho e uma fumaça escura. Se o alvo fracassar, ele será envolvido em um campo de força brilhante, cor de âmbar, e ficará imobilizado até ser libertado, pelo comando do conjurador ou depois de 1d4 dias + um dia por nível do conjurador.

Enquanto estiver preso no campo de força de âmbar, o alvo não envelhece, respira, fica com fome, dorme ou recupera magias. Ele fica preservado em um estado de animação suspensa e não percebe o que acontece ao seu redor. Ele pode ser ferido por forças externas (e até morto), a medida que o campo não lhe fornece nenhuma proteção contra ferimentos físicos. Porém, um alvo morrendo não perde pontos de vida ou se estabilizará até que a magia termine.

O selo escondido não pode ser detectado através de observação normal e *detectar magia* só mostra que todo o texto é mágico. *Dissipar magia* pode remover o selo. Uma magia *apagar* destruirá a página inteira. O *selo da serpente sépia* pode ser utilizado em combinação com outras magias que escondam ou embaralhem o texto, como *página secreta*.

Componente Material: 500 PO de âmbar em pó, uma escama de qualquer serpente e um punhado de esporos de cogumelo.

Sementes de Fogo

Conjuração (Criação) [Fogo]

Nível: Drd 6, Fogo 6, Sol 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvos: Até quatro bolotas (sementes de carvalho) ou até oito bagas de azevinho

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum ou Reflexos reduz à metade; veja texto

Resistência à Magia: Não

Dependendo da versão de semente de fogo escondida, o personagem transforma as bolotas em armas de espiro que ele ou outra criatura podem jogar ou as bagas em bombas que detonam ao seu comando.

Granada de Bolota: Até quatro bolotas (sementes de carvalho) podem ser transformadas em armas de espiro especiais que o conjurador ou outro personagem podem arremessá-las a uma distância de até 30 m. É necessária uma jogada de ataque de toque à distância para acertar o alvo. Juntas, elas são capazes de causar 1d6 pontos de dano de fogo por nível do conjurador (máximo 20d6), divididos entre as bolotas conforme desejado. Por exemplo, um druida do 20º nível poderia criar um projétil de 20d6, dois projéteis de 10d6, um projétil de 11d6 e três projéteis de 3d6 ou qualquer outra combinação totalizando 20d6 pontos de dano.

Cada bolota explode quando atinge alguma superfície rígida. Além disso, os projéteis causam 1 ponto de dano de espiro por dado e incendeiam qualquer material combustível dentro de 3 m. Se uma criatura dentro da área afetada obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos, sofre apenas metade do dano; uma criatura atingida diretamente por um dos projéteis não terá direito a teste de resistência.

Bomba de Baga Sagrada: O personagem transforma até oito bagas de azevinho em bombas especiais. Elas são, na maioria das vezes, enterradas pois são leves demais para serem usadas como projéteis eficazes (alcance máximo 1,5 m). Se o conjurador estiver até a 60 m e falar a palavra de comando, cada uma delas explode e se incendeia causando 1d8 pontos de dano de fogo + 1 ponto por nível do conjurador para todas as criaturas numa explosão de 1,5 m de raio que incendeia qualquer material combustível. Uma criatura que obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos sofre apenas metade do dano.

Componente Material: As bolotas ou bagas.

Servo Invisível

Conjuração (Criação)

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Um servo invisível sem mente ou forma

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Um *servo invisível* é uma força invisível, sem mente ou forma que realiza tarefas simples seguindo os comandos do conjurador. Ele pode correr e pegar coisas, abrir portas destrancadas e segurar correntes bem como limpar e consertar. O servo só pode realizar uma atividade por vez, mas repete a mesma atividade várias vezes caso ordenado, de modo que o personagem pode mandá-lo limpar o chão enquanto se concentra em outra coisa, considerando que permaneça dentro do alcance da magia. Ele só pode abrir portas, gavetas, tampos e coisas do tipo normais, possui Força 2 (pode levantar 10 kg ou arrastar 50 kg). Ele pode disparar armadilhas ativadas através de 10 kg de força, o que não é suficiente para ativar algumas placas de pressão e outros dispositivos. Ele não pode realizar uma tarefa que necessita de um teste de perícia com CD 10 ou mais ou um teste que use uma perícia que não pode ser usada perícia não-treinada. Seu deslocamento é de 4,5 m.

O servo não pode atacar de nenhuma forma; nunca lhe é permitido realizar uma jogada de ataque. Ele não pode ser morto, mas se dissipar ao sofrer 6 pontos de dano de um ataque de área (ele não tem direito a testes de resistência contra tais ataques). Se o conjurador tentar enviá-lo além do alcance da magia (a partir de sua posição atual), o servo deixa de existir.

Componente Material: Um pedaço de barbante e de madeira.

Sexto Sentido

Adivinhação

Nível: Drd 9, Conhecimento 9, Fet/Mag 9

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal ou toque veja texto

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não ou Sim (inofensiva)

Essa magia concede ao conjurador um poderoso sexto sentido sobre si ou outra criatura. Uma vez conjurada, o personagem recebe avisos instantâneos sobre quaisquer ferimentos e perigos que ameacem o alvo. Assim, caso ele seja o alvo, seria avisado com antecedência sobre um ataque furtivo, se uma criatura tentasse atacá-lo de surpresa ou se uma arma de ataque à distância está sendo mirada nele. O conjurador jamais é pego de surpresa ou é surpreendido. Além disso, a magia fornece dicas sobre ações que melhor evitam o perigo – abaixar, saltar, fechar seus olhos, etc. – e concede +2 de bônus de intuição na CA e nos testes de resistência de Reflexos. Esse bônus de intuição é neutralizado quando se perde o bônus de Destreza na CA

Quando outra criatura é o alvo, o conjurador recebe sinais dos perigos que a afetarão. É preciso avisá-la para que os sinais sejam úteis e ela pode ser surpreendida em alguns casos. Gritar, puxar a pessoa ou a comunicação telepática (usando as magias apropriadas) são formas de aviso, porém o personagem não pode hesitar a agir. Contudo, a criatura não recebe o bônus de intuição na CA e nos testes de resistência de Reflexos.

Componente Material: Uma pena de beija-flor.

Silêncio

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 2, Clr 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Emanação de 6 m de raio centrada na criatura, objeto ou ponto no espaço

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto ou Nenhum (objeto)

Resistência à Magia: Sim; veja texto ou Não (objeto)

Após a conjuração desta magia, um completo silêncio prevalece na área afetada. Qualquer som é neutralizado, a conversação é impossível, magias com componentes verbais não podem ser conjuradas e nenhum som de qualquer tipo sai, entra ou atravessa a área. A magia pode ter conjurada sobre um ponto no espaço, mas o efeito será estacionário a menos que seja colocada sobre um objeto móvel. A magia pode ser centrada em uma criatura e o efeito passa a emanar dela e a acompanhar seu deslocamento. Uma criatura Involuntária pode realizar um teste de resistência de Vontade para anular a magia ou usar sua resistência à magia, se tiver. Os itens que estejam com uma criatura ou itens mágicos que emitem sons podem realizar testes de resistência ou usar resistência à magia, mas os objetos livres e pontos no espaço não. Esta magia funciona como defesa contra ataques sonicos ou baseados em idioma, como comando, a musica cativante de uma harpia, uma trombeta da destruição, etc.

Símbolo do Atordoamento

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Clr 7, Fet/Mag 7

Teste de Resistência: Vontade anula

Funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas a menos de 18 m do símbolo ficam atordoadas durante 1d6 rodadas.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (32 para *símbolo do atordoamento*).

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, num valor total de 5.000 PO.

Símbolo da Dor

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 5, Fet/Mag 5

Funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas no raio do símbolo sofrem dores insuportáveis que impõem -4 de penalidade nas jogadas de ataque, de perícia e habilidade. Esse efeito dura 1 hora depois que a criatura se afasta além de 18 m do símbolo.

Diferente do *símbolo da morte*, essa magia não tem um limite de pontos de vida; depois de ativado, este símbolo permanece ativo durante 10 minutos por nível de conjurador.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (30 para *símbolo da dor*).

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, num valor total de 1.000 PO.

Símbolo da Fraqueza

Necromancia

Nível: Clr 7, Fet/Mag 7

Funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas a menos de 18 m do símbolo sofrem uma fraqueza semi-paralisante que causa 3d6 pontos de dano de Força.

Diferente do *símbolo da morte*, essa magia não tem um limite de pontos de vida; depois de ativado, este símbolo permanece ativo durante 10 minutos por nível de conjurador.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (32 para *símbolo da fraqueza*).

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, num valor total de 5.000 PO.

Símbolo da Insanidade

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Clr 8, Fet/Mag 8

Teste de Resistência: Vontade anula

Funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas no raio do símbolo ficam permanentemente insanas (como pela magia *insanidade*).

Diferente do *símbolo da morte*, essa magia não tem um limite de pontos de vida; depois de ativado, este símbolo permanece ativo durante 10 minutos por nível de conjurador.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (33 para *símbolo da insanidade*).

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, num valor total de 5.000 PO.

Símbolo do Medo

Necromancia [Medo, Ação Mental]

Nível: Clr 6, Fet/Mag 6

Teste de Resistência: Vontade anula

Funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas a menos de 18 m deste símbolo ficam apavoradas durante 1 rodada por nível de conjurador.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (31 para *símbolo do medo*).

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, num valor total de 1.000 PO.

Símbolo da Morte

Necromancia [Morte]

Nível: Clr 8, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 0 m (Veja texto)

Efeito: Um símbolo

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia lhe permite inscrever uma runa de poder numa superfície. Quando ativado, um *símbolo da morte* elimina uma ou mais criaturas a 18 m ou menos (trate como uma explosão), cujo total combinado de pontos de vida atuais não excede a 150. O *símbolo da morte* afeta as criaturas mais próximas primeiro, ignorando aquelas que tenham pontos de vida demais para serem afetadas. Depois de ativado, o símbolo brilha e permanece ativo durante 10 minutos por nível de conjurador ou até afetar 150 pontos de vida, o que acontecer primeiro. Qualquer criatura que entre nessa área enquanto o *símbolo da morte* estiver ativo estará sujeito aos seus efeitos, mesmo se ela não estava lá quando o símbolo foi ativado. Uma criatura só precisa realizar testes de resistência contra o símbolo enquanto estiver dentro de sua área, embora caso ela abandone e retorne a esse local, precisará passar no teste de resistência novamente.

O símbolo fica inativo até ser ativado (embora seja visível e legível até uma distância de 18 m). Para ser eficaz, um símbolo deve ser visível, colocado num lugar plano e proeminente. Cobrir ou esconder a runa a tornará ineficaz, até que uma criatura remova a cobertura, o que faz com que o *símbolo da morte* funcione normalmente.

De modo geral, um símbolo é disparado das segundas maneiras, conforme determinado durante a conjuração: olhar para a runa; ler a runa; tocar a runa; passar sobre a runa ou atravessar o portal que sustenta a runa. Independente do método (ou métodos) de ativação escolhidos, uma criatura a mais de 16 m do símbolo é incapaz de ativá-la (mesmo que isso seja suficiente para ativar a runa, segundo suas condições). Depois que a magia é conjurada, suas condições de ativação não podem ser mudadas.

Nesse caso, “ler” a runa indica qualquer tentativa de estudá-la, identificá-la ou descobrir seu significado. Cobrir a runa com um pano para deixá-la inoperante dispara seu efeito caso ela seja ativada por toque. É impossível usar um símbolo da morte ofensivamente, por exemplo, um símbolo acionado por toque não surtirá efeito caso seja tocado numa criatura. Do mesmo modo, um símbolo não pode ser colocado sobre uma arma para ser disparado quando atingir um inimigo.

Você pode determinar condições especiais. Elas podem ser tão simples ou elaboradas quanto desejado. As condições especiais podem ser baseadas no nome, identidade ou tendência da criatura, mas sempre em características visíveis ou ações. Qualidades intangíveis como nível, classe, DV e pontos de vida não podem ser utilizados. Por exemplo, um símbolo pode ser ativado quando uma criatura bondosa e Leal se aproximar, mas não quando um paladino se aproximar.

Quando cria um símbolo, pode-se especificar uma senha (palavra ou frase) secreta que impede sua ativação. Qualquer criatura usando a senha correta, se tomará imune aos efeitos da runa específica enquanto estiver a menos de 18 m da runa. Caso a criatura abandone a área de efeito e volte mais tarde, ela deverá usar a senha novamente.

Também é possível vincular qualquer quantidade de criaturas ao símbolo, mas isso exige um tempo de execução maior. Vinculá-lo a uma ou duas criaturas gasta pouco tempo, mas um pequeno grupo (três a dez criaturas) exige 1 hora; um grupo grande (até 25 criaturas) gasta 24 horas. Grupos maiores exigem períodos proporcionais, de acordo com o Mestre. Qualquer criatura vinculada a um símbolo é incapaz de ativá-lo e imune aos seus efeitos, mesmo se estiver dentro do raio de ação quando ele for ativado. Considerasse que o conjurador está automaticamente vinculado ao seu próprio símbolo, e ele ignora os efeitos os efeitos da runa e não pode ativá-la por acidente.

Ler magia permite reconhecer um símbolo com um teste de Identificar Magia (CD 19). É claro que, se o símbolo foi programado para ser ativado após a leitura, isso vai dispará-lo normalmente.

Uma magia *dissipar magia* lançada com sucesso exclusivamente sobre a runa remove os efeitos dessa magia. Uma magia *apagar* não afeta o símbolo. Destruir a superfície onde o símbolo está inscrito, o destruirá, mas também ativa seus efeitos.

Um símbolo pode se tornar permanente através da magia *permanência*. Quando um símbolo da morte permanente for desativado, ou depois de ter afetado seu limite máximo de pontos de vida, ele permanecerá inativo durante 10 minutos e depois poderá ser ativado de novo normalmente.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (33 para *símbolo da morte*).

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, sendo necessário no mínimo 5.000 PO de cada pó.

Símbolo da Persuasão

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

Nível: Clr 6, Fet/Mag 6

Teste de Resistência: Vontade anula

Funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas no raio do símbolo ficam enfeitiçadas pelo conjurador (como pela magia *enfeitiçar monstro*) durante 1 hora por nível de conjurador.

Diferente do *símbolo da morte*, essa magia não tem um limite de pontos de vida; depois de ativado, este símbolo permanece ativo durante 10 minutos por nível de conjurador.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as Procurar para localizá-las e Mecanismo para desarmá-las. A CD em caso é 25 + nível da magia (31 para *símbolo persuasão*).

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, num valor total de 5.000 PO.

Símbolo de Proteção

Abjuração

Nível: Clr 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos ou Área: Objetos tocados ou até 1,5 m /nível

Duração: Permanente até ser descarregada (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não (objeto) e Sim; veja texto

Essa poderosa inscrição fere os que entram, passam ou abrem a área ou objeto protegido. Um *símbolo de proteção* pode guardar uma ponte ou passagem, proteger um *portal*, ser uma armadilha dentro de um baú ou cama e assim por diante.

O conjurador determina as condições da proteção. Em geral, qualquer criatura que violar a proteção, sem utilizar uma palavra de acesso (definida ao conjurar a magia), estará sujeita ao efeito da magia. Como alternativa ou como uma adição a isso, os *símbolos de proteção* podem considerar características físicas (como altura ou peso), tipo, subtipo ou espécie da criatura (como aberração, drow ou dragão vermelho). Também podem analisar tendências – Bom, Mau, Leal ou Caótico – ou religiões, porém não podem analisar classes, DV ou nível. Eles respondem normalmente a crias, tuías invisíveis, mas não são disparados por criaturas etéreas. Múltiplas magias *símbolo de proteção* não podem ser conjuradas numa mesma área. No entanto, uma escrivaninha com três gavetas pode ter cada uma protegida separadamente.

Quando a magia é conjurada, o personagem traça linhas levemente brilhantes sobre a área protegida. Um *símbolo de proteção* pode ser colocado sob qualquer forma com a única limitação sendo sua área total. Quando a execução é finalizada, o símbolo de proteção e as linhas tornam-se praticamente invisíveis.

Os *símbolos de proteção* não podem ser afetados ou atravessados por meios mágicos ou físicos, mas podem ser dissipados. *Desistar, metamorfose e dificultar detecção* (ou efeitos mágicos similares) podem enganá-lo, apesar de um disfarce não mágico não.

Ler magias: permite identificar um símbolo de proteção caso obtenha sucesso um teste de Identificar Magia (CD 13). Identificar o *símbolo* não o dispara e permite reconhecer sua natureza básica (versão, tipo de dano causado e a magia latente).

O Mestre pode definir os *símbolos* disponíveis para o clérigo dependendo de sua divindade. Também é possível criar um novo símbolo de proteção de acordo com as regras de pesquisa mágica no *Livro do Mestre*.

Observação: As armadilhas mágicas como *símbolo de proteção* são difíceis de detectar e desarmar. Um ladrão (somente) pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 28 para *símbolo de proteção*.

Dependendo da versão escolhida, um *símbolo* explode sobre o invasor ou dispara outra magia.

Símbolo de Explosão: Um *símbolo de explosão* causa 1d8 pontos de dano para cada dois níveis do conjurador (máximo 5d8) a um invasor e a uma área de 1,5 m dele. Esse dano pode ser ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico (à escolha do conjurador, determinado no momento da conjuração). Todos os alvos podem realizar testes de resistência de Reflexos para sofrer metade do dano. A resistência à magia se aplica nesse efeito.

Símbolo de Magia Latente: O conjurador pode anexar qualquer magia de ataque de 3º nível ou inferior que conheça. Todas as características da magia que dependam do nível consideram seu nível do conjurador no momento da conjuração do *símbolo de proteção*. Se a magia exigir um alvo, ele será o invasor. Se a magia exigir uma área ou um efeito sem forma (como uma nuvem), elas serão centradas no invasor. Se a magia invoca criaturas, elas aparecem o mais próximo possível do invasor e o atacam. Todos os testes de resistência são feitos normalmente, mas a CD da magia é baseada no nível da magia latente no *símbolo de proteção*.

Componente Material: O conjurador traça o *símbolo* com incenso, que precisa ter pelo menos 200 PO de diamante em pó jogado sobre ele.

Símbolo de Proteção Maior

Abjuração

Nível: Clr 6

Essa magia funciona como *símbolo de proteção*, exceto pelo *símbolo de explosão* causar 10d8 pontos de dano e um *símbolo de magia latente* ser capaz de guardar uma magia de 6º nível ou menor.

Componente Material: O conjurador traça o *símbolo* com incenso, que precisa ter pelo menos 400 PO de diamante em pó jogado sobre ele.

Símbolo do Sono

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Clr 5, Fet/Mag 5

Teste de Resistência: Vontade anula

Funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas com 10 DV ou menos, a menos de 18 m do símbolo caem num sono catatônico durante 3d6 x 10 minutos. Diferente da magia *sono*, estas criaturas adormecidas não podem ser acordadas por meios mundanos antes que esse período expire.

Diferente do *símbolo da morte*, essa magia não tem um limite de pontos de vida; depois de ativado, este símbolo permanece ativo durante 10 minutos por nível do conjurador.

Observação: As armadilhas mágicas como símbolo são difíceis de detectar e desarmar. Somente um ladrão pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Operar Mecanismo para desarmá-las. A CD em cada caso é 25 + nível da magia (30 para *símbolo do sono*).

Componente Material: Mercúrio e fósforo, além de pó de uma opala negra e de um diamante, num valor total de 1.000 PO.

Similaridade

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura para dois níveis do conjurador, duas delas não podem estar a mais de 9 m entre si

Duração: 12 horas (D)

Teste de Resistência: Vontade anula ou Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Sim ou Não; veja texto

Essa magia funciona como *transformação momentânea*, exceto pelo personagem ser capaz de mudar também a aparência de outras pessoas. As criaturas afetadas voltam a ter sua aparência normal quando morrem.

Os alvos que quiserem podem tentar anular a magia conjurada sobre eles através de um teste de resistência de Vontade ou com resistência à magia.

Símpatia

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Drd 9, Fet/Mag 8

Componentes: V, G M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um local (até um cubo de 3 m/nível) ou um objeto

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Um objeto ou local emite vibrações mágicas que atraem um tipo específico de criatura inteligente ou as criaturas de uma tendência específica. O tipo de criatura a ser afetado deve ser definido de modo específico – por exemplo, dragões vermelhos, gigantes da colina, homens-rato, lamas, vampiros, etc. Um subtipo de criatura (como goblinóides) não é específico o bastante. Do mesmo modo, a tendência específica deve ser escolhida – por exemplo, Caótico e Mau, Leal e neutro ou neutro.

As criaturas do tipo ou da tendência selecionada se sentem atraídas ou desejam tocar e possuir o objeto. A compulsão para ficar na área ou de tocar o objeto é muito forte. Se o teste de resistência for bem-sucedido, a criatura fica livre do encantamento, mas outro teste deve ser feito 1d6x10 minutos depois. Se o teste fracassar, a criatura tentará retornar para a área ou para o objeto.

Símpatia serve de contramágica e dissipa *antipatia*.

Componente Material: 1.500 PO de pó de pérolas e uma gota de mel.

Simulacro

Ilusão (Sombra)

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Execução: 12 horas

Alcance: 0 m

Eleito: Uma criatura duplicata

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Simulacro cria uma duplicata ilusória de qualquer criatura. A criatura duplicata é parcialmente real e formada de gelo ou neve. A duplicata se parece com o original, mas tem metade dos níveis ou Dados de Vida da criatura real (e os apropriados pontos de vida, talentos, graduações em perícias e habilidades especiais da criatura desse nível ou DV). O personagem não é capaz de criar um *simulacro* de uma criatura cujos Dados de Vida ou níveis excedam o dobro de seu nível do conjurador. O conjurador precisa realizar um teste de Disfarces quando conjurar esta magia para definir quão similar é a duplicata. Uma criatura que conheça a original pode detectar o estratagema com um sucesso em um teste de Observar (resistido pelo teste de Disfarces do conjurador) ou com um teste de Sentir Motivação (CD 20).

Durante todo o tempo o *simulacro* permanece sobre o controle completo do conjurador. Nenhuma ligação telepática especial existe, portanto ele deve comandá-lo de alguma outra maneira. Um *simulacro* não possui habilidade de ficar mais poderoso. Ele não pode avançar seu nível de experiência ou aprimorar suas habilidades. Se seus pontos de vida forem reduzidos a 0 ou ele for destruído, transforma-se em neve e derrete instantaneamente. Um processo complexo que exige ao menos 24 horas, 100 PO por ponto de vida e um laboratório mágico com equipamento completo pode reparar danos ao *simulacro*.

Componente Material: A magia é conjurada sobre a forma feita de gelo ou de neve e algum pedaço da criatura a ser duplicada (cabelo, unha, etc.) deve ser colocado dentro do gelo ou da neve. Além disso, a magia requer pó de rubi com valor de 100 PO por DV do *simulacro* a ser criado.

Custo de XP: 100 XP por DV do *simulacro* a ser criado (mínimo 1.000 XP).

Som Fantasma

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Sons ilusórios

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Não

Som fantasma permite que o personagem crie um som que aumente, diminua, se aproxime, se afaste ou fique imóvel em um local fixo. Ele escolhe o tipo de som criado quando conjura a magia e não pode mudar seu caráter básico depois.

O volume do som criado depende do nível do personagem. Ele pode produzir som equivalente ao produzido por quatro humanos normais por nível do conjurador (máximo de 20 humanos). Além disso, também podem ser criados sons de conversas, cantos, gritos, caminhadas, marcha ou corrida. O barulho produzido por *som fantasma* pode ser virtualmente de qualquer tipo, dentro do limite de volume. Uma horda de ratos correndo e fazendo ruídos equivalem ao som de oito humanos correndo e gritando. Um leão rugindo é o equivalente ao barulho de dezenas humanos; o miado de um tigre atroz é igual ao de vinte humanos.

A magia *som fantasma* pode melhorar o funcionamento de uma magia *imagem silenciosa*.

O *som fantasma* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Componente Material: Um pouco de lá ou um pequeno pedaço de cera.

Sombras

Ilusão (Sombra)

Nível: Fet/Mag 9

Essa magia funciona como *conjurarão de sombras*, exceto por poder imitar magias de conjuração de feiticeiro ou mago do 8º nível ou inferior. As conjurações ilusórias causam 4/5 (80%) de dano em descrentes e efeitos que não causam dano têm 80% de chance de funcionar contra descrentes.

Sonho

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental]

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Ilimitado

Alvo: 1 criatura viva tocada

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Sonho permite que você ou um mensageiro tocado envie mensagens-fantasma na forma de sonhos. No início da execução, você deve nomear o receptor da mensagem ou identificá-lo por algum título que não deixe dúvidas quanto à sua identidade. Então, o mensageiro cairá em um sono profundo aparecerá no sonho do alvo e entregará a mensagem que pode ter qualquer tamanho. O alvo lembrará perfeitamente dela ao acordar. A comunicação é unidirecional, então o alvo não pode fazer perguntas ou oferecer informações; o mensageiro também não pode obter informações observando os sonhos do alvo. Depois de entregar a mensagem, a mente do mensageiro volta instantaneamente para o seu corpo. A magia dura o tempo necessário para que o mensageiro entre nos sonhos do alvo e entregue a mensagem.

Se o receptor estiver acordado, o mensageiro pode acordar (dissipando a magia) ou permanecer em transe profundo. Ele pode permanecer em transe até que o alvo durma e então entrar em seu sonho e entregar a mensagem. Caso seja perturbado durante o transe, a magia termina imediatamente.

As criaturas que não dormem ou sonham (como os elfos, mas não os meio-elfos), não podem ser contatadas através desta magia.

Durante o transe o mensageiro não tem consciência nenhuma do ambiente ao seu redor. Ele está indefeso, tanto física como mentalmente (sempre falhando em seus testes de resistência).

Sono

Encantamento (Compulsão) (de Ação Mental)

Nível: Brd 1, Fet/Mag I

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Uma ou mais criaturas dentro de uma explosão de 3 m de raio

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

A magia *sono* causa um sono mágico em 4 Dados de vida de criaturas. Jogue 2d4 para determinar a quantidade total de DV de criaturas afetadas. São afetadas primeiramente as criaturas com menos Dados de Vida e, entre as criaturas com DV idênticos, as mais próximas do ponto de origem da magia. Dado de Vida que não é suficiente para afetar uma criatura é perdido.

Por exemplo, Mialee conjura *sono* sobre um rato (1/4 DV), um kobold (1 DV), dois gnolls (2 DV) e um ogro (4 DV). O rato, o kobold e um gnoll são afetados ($1/4 + 1 + 2 = 3 1/4$ DV). Os 3/4 restantes não são suficientes para afetar o gnoll e o ogro restante. Mialee não pode decidir que a magia afeta o ogro ou os dois gnolls.

As criaturas adormecidas ficam indefesas.

Esbofetejar ou ferir as criaturas afetadas pode acordá-las, mas barulho normal não. Acordar uma criatura usa uma ação padrão (urna aplicação da ação para prestar ajuda).

O *sono* não afeta criaturas inconscientes, construções ou mortos-vivos.

Componente Material: Um pouco de aveia fina, pétalas de rosa ou um grilo vivo.

Sono Profundo

Encantamento (compulsão) [Ação-MentTQ]

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 uiveis)

Como sono, mas afeta até 10 DV de criaturas.

Sugestão

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]

Nível: Brd 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura viva

Duração: 1 hora/nível ou até ser completa

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem influencia as ações da criatura enfeitiçada, sugerindo um curso de ação (limitada a uma ou duas frases). A *sugestão* deve ser feita de modo que pareça aceitável. Pedir a uma criatura que se mate, se jogue sobre uma lâmina, coloque fogo em si mesma ou outro efeito obviamente nocivo anula automaticamente o efeito da magia. Porém, sugerir que uma poça de ácido é na verdade água limpida e que um mergulho seria refrescante é outra coisa. Convencer um dragão vermelho que ele não deve atacar o grupo para que possam juntos buscar um grande tesouro também é uma utilização aceitável.

O curso de ação ou atividade sugerida pode continuar por um período longo, como no caso do dragão vermelho acima. Se a atividade sugerida puder ser completada em um período menor, a magia termina quando o alvo completar a tarefa solicitada. Em vez disso, o personagem pode determinar uma condição específica, quando o alvo tomará uma atitude especial. Por exemplo, você pode sugerir que um nobre cavaleiro doe seu cavalo de guerra para o primeiro mendigo que encontrar. Se a condição não ocorrer antes da magia terminar, a *sugestão* é perdida.

Uma *sugestão* muito plausível é feita com uma penalidade (como -1 ou -2) no teste de resistência, de acordo com o Mestre.

Componente Material: Uma língua de cobra e uma gota de mel ou de óleo adocicada

Sugestão em Massa

Encantamento (Compulsão) [Dependente e Idioma, de Ação Mental]

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvos: Uma criatura/nível, duas delas não podem estar a mais de 9 m entre si

Essa magia funciona como *sugestão*, exceto por poder afetar mais criaturas. A mesma *sugestão* é aplicada a todas essas criaturas.

Suportar Elementos

Abjuração

Nível: Clr 1, Drd 1, Pal 1, Rgr 1, Fet/Mag 1, Sol1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura protegida por esta magia não é afetada por climas extremamente frios ou quentes. Ela pode permanecer confortavelmente em ambientes com temperaturas entre -40°C e 60°C sem precisar realizar testes de resistência de Fortitude (como indica o *Livro do Mestre*). O equipamento da criatura também estará protegido.

Suportar elementos não fornece proteção nenhuma contra dano por frio ou calor, assim como também não protege de outros perigos do ambiente como fumaça, ausência de ar e assim por diante.

Tarefa/Missão

Encantamento (Compulsão) [Dependente de Idioma, de Ação Mental]

Nível: Brd 6, Clr 6, Fet/Mag 6

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Tempo de Execução: 10 minutos

Alvos: Uma criatura viva

Teste de Resistência: Nenhum

Essa magia funciona como *missão menor*, exceto por afetar uma criatura de qualquer DV e não permite testes de resistência.

Em vez de sofrer penalidades em suas habilidades (como *missão menor*), o alvo sofre 3d6 pontos de dano a cada dia que não tente completar sua *tarefa/missão*. Além disso, todos os dias ele precisa realizar um teste de resistência de Fortitude ou ficará doente. Esses efeitos desaparecem 24 horas depois que a criatura retomar a *tarefa/missão*.

Remover maldição só dissipará *tarefa/missão* quando for conjurada por um personagem que seja no mínimo dois níveis do conjurador superior que o nível do conjurador do personagem. *Cancelar encantamento* não afeta *tarefa/missão*, mas *desejo restrito*, *milagre* e *desejo afetam*.

Os bardos e magos normalmente se referem a essa magia como *tarefa*, enquanto os clérigos normalmente a chamam de *missão*.

Teia

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (50 m + 3 m/nível)

Efeito: Teias em uma dispersão de 6 m de raio

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos anula; veja texto

Resistência à Magia: Não

A *teia* cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas. Essas fibras prendem quem tocá-las. Elas lembram teias de aranha, mas são mais resistentes e maiores. Essas camadas de teias precisam estar presas em dois ou mais pontos sólidos e diametralmente opostos – teto e chão, paredes opostas, etc. – ou se emaranham e desaparecem. As criaturas que toquem a teia ou sejam aprisionadas nela ficam enredadas.

Qualquer um na área de efeito da magia quando ela é conjurada deve realizar um teste de resistência de Reflexos. Se obtiver sucesso, não ficará preso nas teias e poderá agir livremente, mas move-se com mais dificuldade por estar enredado (veja a seguir). Se fracassar, ficará preso e não poderá mover-se de seu espaço, porém pode libertar-se gastando uma rodada e obtendo sucesso em um teste de Força (CD 20) ou Arte da Fuga (CD 25). Uma vez liberta (pelo teste inicial de Reflexos ou depois pelo teste de Força ou Arte da Fuga), a criatura permanece enredada, mas pode avançar em meio a teia lentamente. Cada rodada dedicada à movimentação exige um novo teste de Força ou Arte da Fuga. A criatura se move 1,5 m para cada 5 pontos pelos quais o teste supere 10.

A *teia* fornece cobertura se um oponente estiver a até 1,5 m do atacante. Se ele tiver até 6 m de *teia*, tem cobertura total (veja Cobertura).

As fibras de uma fria são inflamáveis. Uma *espada flamejante* pode cortá-las tão facilmente quanto se arranca teias de aranha com a mão. Qualquer fogo – tocha, óleo em chamas, *espada flamejante*, etc. – pode incendiá-las e queimar um quadrado de 1,5 m numa rodada. Todas as criaturas envoltas por fibras em chamas sofrem 2d4 pontos de dano de fogo.

A *teia* pode se tornar permanente com a magia *permanência*. Uma *teia* permanente que for danificada (mas não destruída) cresce novamente em 10 minutos.

Componente Material: Um pouco de teia de aranha.

Telecinésia

Transmutação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvo ou Alvos: Veja texto

Duração: Concentração (até 1 rodada/nível) ou instantânea (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto) ou nenhum (veja texto)

Resistência à Magia: Sim (objeto) (veja texto)

Você move objetos ou criaturas se concentrando neles. Dependendo da versão escolhida, a magia pode gerar uma força contínua (mais fraca), executar diversas manobras de combate ou um empurrão violento.

Força Continua: Uma força contínua move uma criatura ou objeto com menos de 12,5 kg por nível de conjurador (máximo 187,5 kg no 15º nível), com deslocamento de até 6 m por rodada. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela ou contra um objeto que ela possui através de um teste de resistência de Vontade ou da RM.

Esta versão da magia dura 1 rodada por nível de conjurador, mas termina se você perder a concentração. O peso pode ser movido vertical, horizontal ou diagonalmente. Um objeto não pode ser movido para fora do Alcance. A magia termina se o objeto sair do Alcance. Se você perder a concentração por qualquer motivo, o objeto cai ou pára.

Um objeto pode ser manipulado como se o mago usasse sua própria mão. Por exemplo, uma alavanca ou corda poderia ser puxada, uma chave girada, um objeto virado e assim por diante, desde que a força necessária esteja dentro do limite. É possível desatar nós simples, mas atividades delicadas como essa exigem um teste de Inteligência contra a CD determinada pelo Mestre.

Manobra de Combate: Como alternativa, uma vez por rodada, você pode usar a telecinésia para executar um encontrão, desarme, agarrar (incluindo manter esta manobra) ou uma imobilização. Trate estas manobras normalmente, exceto pelo fato delas não provocarem ataques de oportunidade e que você usa seu nível de

conjurador no lugar do seu bônus base de ataque (para desarme e agarrar), você usa seu modificador de Inteligência ou Carisma (para magos e feiticeiros respectivamente) em vez do seu modificador de Força ou Destreza. Além disso, um fracasso nessas tentativas não permite uma reação do alvo (no caso de desarme ou imobilização). Nenhum teste de resistência é aplicado contra estas tentativas, mas a resistência à magia se aplica normalmente. Esta versão da magia pode durar 1 rodada por nível do conjurador, mas termina quando você cessa a concentração.

Empurrão Violento: A energia mágica pode ser expelida numa única rodada. É possível arremessar um ou mais objetos ou criaturas por nível de conjurador (máximo 15) dentro do Alcance, desde que todos estejam a menos de 3 m uns dos outros, contra qualquer alvo a menos de 3 m/nível dos objetos. Você pode arremessar um peso total de 12,5 kg/nível de conjurador (máximo 187,5 kg no 15º nível).

Você precisa obter sucesso em jogadas de ataque (uma para cada objeto ou criatura arremessada) para atingir o alvo com os itens, usando seu bônus base de ataque + seu modificador de Inteligência ou Carisma (para magos e feiticeiros respectivamente). As armas causam seu dano normal (sem bônus de Força, note que as flechas ou viroles causam dano como se fossem adagas do seu tamanho quando são usadas dessa maneira). Outros objetos causam desde 1 ponto de dano para cada 12,5 kg (objetos menos perigosos, como um barril) até 1d6 pontos de dano por 12,5 kg (objetos duros e densos como uma pedra).

As criaturas dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas realizam um teste de resistência de Vontade para evitar o efeito em si e nos objetos que estiverem segurando e foram alvos da magia. Se uma criatura for arremessada contra uma superfície sólida, sofrerá dano como se tivesse caído 3 m (1d6 pontos).

Teletransportar Objeto

Conjuração (Teletransporte)



A Teia pode enredar vários oponentes de uma vez.

Nível: Fet/Mag 7
Alcance: Toque
Alvos: Um objeto tocado de até 25 kg/nível e 9 cm /nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Essa magia funciona como *teletransporte*, exceto por teletransportar um objeto e não o conjurador. Criaturas e energias mágicas (como um glóbulo de *bola de fogo controlável*) não podem ser teletransportadas.

Se desejar, o objeto alvo pode ser teletransportado a um local distante no Plano Étereo. Nesse caso, o local para o qual o objeto foi teletransportado permanece fracamente mágico até o item ser recuperado. Um sucesso em *dissipar magia* mirada nesse local, traz o item de volta do Plano Étereo.

Teletransporte

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Fet/Mag 5, Viagem 5

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal e toque

Alvo: Você, objetos ou criaturas voluntárias tocadas

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum e Vontade anula (objeto)

Resistência à Magia: Não e Sim (objeto)

Essa magia transporta instantaneamente o personagem para o destino escolhido, o qual pode estar a uma distância de 150 km por nível do conjurador. Viagem extra-planar não é impossível. Ele pode levar consigo objetos, desde que seu peso não ultrapasse a carga máxima permitida para ele. Ele também pode transportar uma criatura voluntária Média ou menor (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente (veja abaixo) por três níveis do conjurador. Uma criatura Grande conta como duas Médias, uma Enorme como duas Grandes e assim por diante. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato entre elas e pelo menos uma em contato com o conjurador. Como todas as magias de alcance pessoal e alvo “você”, o personagem não precisa realizar um teste de resistência e nem sua resistência à magia se aplica. Somente os objetos que estejam com outras pessoas (sendo cuidados) têm direito a testes de resistência e resistência à magia.

O personagem precisa ter uma noção básica sobre o local de destino. Ele não pode simplesmente se teletransportar para a tenda do líder guerreiro inimigo se não souber onde ela fica, como ela é ou o que tem nela. Quanto mais definida essa imagem mental, maior a chance do *teletransporte* funcionar. As áreas de energia física ou mágica podem tornar o *teletransporte* mais perigoso ou mesmo impossível.

Para verificar como o *teletransporte* funcionou, jogue d% e consulte a tabela Teletransporte. As informações abaixo definem os termos da tabela.

Familiaridade: “Muito familiar” é um local que o conjurador tem estado muitas vezes e onde se sente em casa. “Estudado cuidadosamente” é um local bem conhecido, visitado algumas vezes ou estudado utilizando outros meios (como vidência) por pelo menos uma hora. “Visto casualmente” é um local visitado algumas vezes, mas não muito familiar. “Visto uma

vez” é um local visto apenas uma vez, possivelmente através de magia.

“Destino Falso” é um local que não existe, como se o personagem utilizou vidência no santuário de seu inimigo, mas viu uma *visão falsa* ou se ele se teletransportou para um lugar que era familiar que não existe mais ou tenha sido completamente alterado se tornando não familiar (por exemplo uma casa que tenha sido queimada completamente). Quando viajar para um destino falso, jogue 1d 20+80 para obter o resultado na tabela em vez do d%, pois não existe destino real possível de ser alcançado ou mesmo para errar.

No Alvo: O personagem aparece onde desejava.

Fora do Alvo: O personagem aparece num local seguro a uma distância e direção aleatórias do alvo. A distância do local desejado é 1d10x1d10% da distância viajada. Por exemplo, se o personagem tentou viajar 180 km, chegou fora do alvo e obteve 5 e 3 nos d10, ficará 15% fora do alvo. Isso é 27 km nesse caso. O Mestre determina a direção aleatoriamente, jogando 1d8, definindo 1 como norte, 2 como nordeste e assim por diante. Se o *teletransporte* visava uma cidade costeira e terminar a 27 km na direção do mar, o personagem pode ter alguns problemas.

Área Similar O conjurador chega em um local visual ou tematicamente similar a área desejada. Um mago viajando para seu laboratório pode chegar no laboratório de outro mago ou numa loja de suprimentos de alquimia com as mesmas características. Geralmente, ele aparece em um local parecido dentro do alcance da magia. Se o Mestre decidir que não há locais similares nessa área, a magia simplesmente falha.

Fiasco: O personagem e todos os acompanhantes ficaram “embaralhados”. Cada um sofre 1d10 de dano e joga-se de novo para descobrir onde caiu. Para essas novas jogadas, use 1d20+80. Cada vez que um “fiasco” acontecer, os personagens sofrem mais dano e precisam jogar novamente.

Teletransporte por Árvores

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Ilimitado

Alvo: Você e objetos ou criaturas voluntárias tocadas

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem pode entrar em uma planta normal (de tamanho Médio ou superior) e atravessar qualquer distância para uma planta da mesma espécie, independente da distância que separa as duas. A planta de entrada deve estar viva. A planta de destino não precisa ser conhecida, mas também precisa estar viva. Se ele não estiver certo da localização de um tipo de planta específico, pode escolher simplesmente a direção e a distância (“um carvalho a 150 km ao norte daqui”) e a magia o transportará para o local mais próximo possível de seu destino. Se uma planta específica for escolhida (por exemplo, o carvalho ao lado de meu refúgio de druida), mas estiver morta, a magia falha e o personagem é ejectado da planta de entrada. O conjurador pode levar consigo objetos, desde que seu peso não ultrapasse a carga máxima permitida para ele. Ele também pode transportar uma criatura voluntária Média ou menor (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente (veja abaixo) por três níveis do conjurador. Uma criatura Grande conta como duas Médias, uma Enorme como duas Grandes e assim por diante.

dia ou menor (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente por três níveis do conjurador. Use a seguinte equivalência para determinar a quantidade máxima de criaturas grandes ele pode levar. Uma criatura Grande conta como duas Médias, uma Enorme como duas Grandes e assim por diante. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato entre elas e pelo menos uma em contato com o conjurador.

Ele não pode usar essa magia para viajar através de criaturas planta como homens planta e ents.

A destruição de uma planta ocupada mata o conjurador e qualquer criatura que ele tenha trazido e ejeta seus corpos e todos os objetos que eles carregavam da árvore.

Teletransporte Maior

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Fet/Mag 7, Viagem 7

Essa magia funciona como *teletransporte*, exceto por não haver um limite no alcance da magia e não haver chance do personagem chegar “fora do alvo”. Além disso, o personagem não precisa ter visto o local de destino, porém nesse caso ele precisa ter pelo menos uma descrição confiável do local ao qual ele deseja se teletransportar (como uma descrição detalhada feita por outra pessoa ou um mapa particularmente preciso). Se tentar teletransportar com informações insuficientes (ou informações erradas), o personagem desaparece e simplesmente reaparece no local original. Viagem inter-planar não é possível.

Tempestade de Fogo

Evocação [Fogo]

Nível: Clr 8, Drd 7, Fogo 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Dois cubos de 3 m/nível (M)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz a metade

Resistência à Magia: Sim

Quando a magia é conjurada, toda a área é atingida por jatos de chamas. Os jatos não afetarão a vegetação natural, cobertura vegetal e qualquer criatura planta que o conjurador quiser excluir do dano. Quaisquer outras criaturas na área sofrem 1d6 pomos de dano de fogo por nível do conjurador (máximo 20d6).

Tempestade Glacial

Evocação [Frio]

Nível: Drd 4, Fet/Mag 4, Água 5

Componentes: V, G, M/F D

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Cilindro (6 m de raio, 12 m de altura)

Duração: 1 rodada completa

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Grandes pedras de granizo caem durante uma roada inteira, causando 3d6 pontos de dano de conusão mais 2d6 pontos de dano por frio em cada criatura na área. É aplicado -4 de penalidade nos testes de Ouvir realizados dentro da área de efeito de uma *tempestade glacial*. O deslocamento na área é diminuído a metade. No final da duração d, magia, o granizo desaparece, não deixando resquícios (além do dano causado).

Componente Material: Um punhado de pó e algumas gotas d’água.

Tempestade da Vingança

Conjuração (Invocação)

Nível: Drd 9, Clr 9

Componentes: V, G

TELETRANSPORTE

Familiaridade	No alvo	Fora do alvo	Área similar	Fiasco
Muito familiar	01-97	98-99	100	-
Estudado cuidadosamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto casualmente	01-88	89-97	95-98	99-100
Visto uma vez	01-76	77-88	89-96	97-100
Destino falso (1d20+80)	-	-	81-92	93-100

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: Uma nuvem de tempestade de 108 m de raio

Duração: Concentração (máximo de 10 rodadas) (D)

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma enorme nuvem negra de tempestade. Relâmpagos e trovões a acompanham. Cada criatura sob a nuvem deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficarão surdas por 1d4x10 minutos.

Se o personagem não mantiver a concentração após conjurar a magia, ela termina. Se ele continuar a se concentrar, a magia gera efeitos adicionais a cada rodada subsequente, conforme mostrado abaixo. Cada efeito acontece durante seu rumo.

2^a rodada: Uma chuva ácida se cai na área, causando 1d6 pontos de dano (nenhum teste de resistência é possível).

3^a rodada: O personagem invoca seis relâmpagos da nuvem de tempestade. Ele decide onde eles cairão. Eles não podem ser lançados sobre o mesmo alvo. Cada relâmpago causa 10d6 pontos de dano de eletricidade. Uma criatura atingida pode realizar um teste de resistência de Reflexos para evitar metade do dano.

4^a rodada: Granizo se precipita sobre a área, causando 5d6 pontos de dano de concussão (nenhum teste de resistência é permitido).

5^a a 10^a rodadas: Chuva e ventos violentos reduzem a visibilidade. A chuva obscurece toda visão, inclusive visão no escuro além de 1,5 m. Uma criatura a menos de 1,5 m possui meia camuflagem (os ataques têm 20% de chance de falha). As criaturas a uma distância maior possuem camuflagem total (50% de chance de falha e o atacante não pode usar a visão para localizar os alvos). O deslocamento é reduzido em 3/4. Os ataques à distância na área da tempestade são impossíveis. As magias conjuradas falham automaticamente a menos que se obtenha sucesso em um teste de Concentração contra CD igual ao teste de resistência de *tempestade da vingança* + nível da magia sendo conjurada.

Tendência em Arma

Transmutação (veja texto)

Nível: Clr 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Arma tocada ou 50 projéteis (os quais devem estar em contato uns com os outros no momento da conjuração)

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica, objeto)

Resistência à Magia: Sim (benéfica, objeto)

Tendência em arma confere uma certa tendência a uma arma, bem, mal, Leal ou caótica a escolha do conjurador. Certas armas com tendência podem ultrapassar a redução de dano de algumas criaturas, geralmente criaturas planares de tendência oposta. Esta magia não funciona sob uma arma que já tenha uma tendência, como uma *espada tapada*.

É possível lançar essa magia sob uma arma natural, como ataques desarmados, por exemplo.

Quando você confere uma tendência bondosa, maligna, Leal ou caótica a uma arma, esta magia terá o descriptor bem, mal, Leal ou Caótico respectivamente.

Tentáculos Negros de Evard, Os

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Dispersão de 6 m de raio

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia cria diversos tentáculos negros e pegajosos com 3 m de comprimento. Esses tentáculos parecem sair da terra, chão, ou qualquer substância sob os pés das criaturas na área de efeito, incluindo a água. Eles se enrolam e sufocam as criaturas na área, prendendo com rapidez e esmagando com ferocidade.

Todas as criaturas na área precisam realizar uma disputa entre testes de Agarrar contra os tentáculos. Trate os tentáculos como uma criatura Grande, bônus base de ataque igual ao nível do conjurador e Força 19. Contanto, seu modificador para testes de Agarrar é igual ao nível do conjurador +8. Eles são imunes a todo tipo de dano.

Depois de agarrar uma vítima, os tentáculos farão disputas entre testes de agarrar rodada após rodada (no turno do conjurador) para causar 1d6+4 pontos de dano por concussão. Um tentáculo continua esmagando sua vítima até que a magia termine ou o oponente escape.

Qualquer criatura que entre na área afetada será imediatamente atacada pelos tentáculos. As criaturas que não estiverem agarradas pelos tentáculos podem se mover através da área de efeito com metade do seu deslocamento normal.

Componente Material: Um pedaço de tentáculo de polvo ou lula gigante.

Terremoto

Evocação [Terra]

Nível: Clr 8, Destruição 8, Drd 8, Terra 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: dispersão de 24 m de raio (M)

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Quando essa magia é conjurada, um tremor de terra intenso e altamente localizado rasga o solo. Ele derruba criaturas e estruturas, abre fendas no solo e muito mais. O fenômeno dura 1 rodada, período no qual, as criaturas sobre o solo não podem se mover ou atacar. Os conjuradores que estejam sobre o solo precisam realizar testes de Concentração (CD 20 + nível da magia) ou perderão qualquer magia que tentem executar. O terremoto afeta todo o terreno, vegetação, estruturas e criaturas na área. O efeito exato depende do terreno:

Caverna, Cova ou Túnel: A magia derruba o teto, causando 8d6 pontos de dano por concussão a qualquer criatura sob o desmoronamento (Reflexos CD 15 metade) e elas estarão presas sob os escombros (veja abaixo). Um *terremoto* conjurado sobre uma caverna muito grande também pode ameaçar a área externa da magia.

Penhascos: Eles racham, causando um desmoronamento que percorre uma distância horizontal equivalente à distância vertical da queda. Um *terremoto* sobre o topo de um penhasco com 30 m de altura cobriria uma área de 30 m depois da sua base. Qualquer criatura no caminho sofrerá 8d6 pontos de dano (Reflexos CD 15 metade) e estará presa sob os escombros (veja abaixo).

Espaços Abertos: Todas as criaturas na área precisam realizar testes de resistência de Reflexos (CD 15) ou cairão. Várias fissuras são abertas no terreno e toda criatura no solo tem 25% de chance de cair numa delas (teste de resistência de Reflexos contra CD 20 para evitar a fissura). No final da magia, todas as fissuras se fecham, matando qualquer criatura dentro delas.

Estrutura: Todas as estruturas na área sofrem 100 pontos de dano, suficientes para derrubar construções

de madeira ou alvenaria simples, mas não uma estrutura de pedra ou alvenaria reforçada. A dureza não reduz esse dano e o dano não é reduzido à metade como seria normalmente (veja o *Livro do Mestre* para informações sobre os pontos de vida de paredes e similares). Qualquer criatura debaixo de uma estrutura que desmoronou sofrerá 8d6 pontos de dano (Reflexos CD 15 metade) e estará presa sob os escombros (veja abaixo).

Rio, Lago ou Pântano: Fissuras se abrem sob a água, drenando-a e formando um lamaçal. Os pântanos se tornam areia movediça enquanto a magia durar, sugando criaturas e estruturas. As criaturas precisam realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou afundarão na lama e na areia movediça. No final da magia, o resto da água preenche estes lugares, possivelmente afogando os que ficaram presos na lama.

Preso sob Escombros: Qualquer criatura presa debaixo dos escombros sofrerá 1d6 pontos de dano não-letal por minuto até ser libertada. Se cair inconsciente, ela precisa de um sucesso num teste de Constituição (CD 15) ou sofrerá 1d6 pontos de dano letal por minuto até ser libertada ou morrer.

Terreno Ilusório

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, M, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: Um cubo de 9 m/nível (M)

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Não

O personagem faz um terreno natural parecer, ter sons e cheirar como um outro tipo de terreno natural. Assim, uma entrada ou planície pode parecer um pântano, um monte, um abismo ou um outro tipo de terreno difícil ou possível de ser atravessada. Um lago pode parecer uma campina gramada, um precipício pode parecer uma leve ladeira ou uma vila pedregosa pode parecer uma estrada larga e plana. As estruturas, equipamentos e criaturas na área não são escondidas ou mudam de aparência.

Componente Material: Uma pedra, um galho e um pedaço verde de uma planta.

Toque do Carniçal

Necromancia

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Humanóide vivo tocado

Duração: 1d6+2 rodadas

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Imbuindo o conjurador com energia negativa, essa magia lhe permite paralisar um único humanóide pela duração da magia usando um ataque de toque corporal.

Além disso, a pessoa paralisada exala um cheiro de carniça em uma área de 3 m de raio, causando náuseas em todas as criaturas na área (menos o conjurador) (Fortitude anula). A magia *neutralizar venenos* remove a náusea de uma criatura e criaturas imunes a veneno não são afetadas.

Componente Material: Um pequeno pedaço da roupa usada por um carniçal ou um punhado de terra do lar de um carniçal.

Toque Chocante

Evocação [Eletricidade]

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura ou objeto tocado
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Um sucesso em um ataque de toque causa 1d6 pontos de dano de eletricidade por nível do conjurador (máximo 5d6). Quando atacar a criatura, o personagem recebe +3 de bônus em sua jogada de ataque se o oponente estiver usando armadura de metal (ou feita de metal, estiver carregando muito metal, etc.).

Toque Enferrujante

Transmutação
Nível: Drd 4
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Um objeto de ferro não mágico (ou um volume do objeto de 90 cm do ponto tocado) ou uma criatura de ferro tocada
Duração: Veja texto
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Qualquer item ou liga de ferro que o personagem tocar fica instantaneamente enferrujado, corroído e inútil, sendo efetivamente destruído. Se o item for muito maior que um círculo com raio de 90 cm (uma grande porta de ferro ou uma *muralha de ferro*), um volume de 90 cm de raio do metal fica enferrujado e destruído. Os itens mágicos de metal são imunes a esta magia.

O personagem pode utilizar *toque enferrujante* em combate, fazendo um ataque de toque corporal. Essa magia usada dessa forma destruirá instantaneamente 1d6 pontos de Classe de Armadura fornecida por uma armadura de metal (até o máximo de proteção fornecida pela mesma) devido à corrosão. Por exemplo, a armadura de batalha (CA +8) poderia ser reduzida para +7 ou até para +2 de proteção dependendo do resultado.

As armas em uso por um oponente em combate são mais difíceis de acertar. Você precisa obter sucesso em um ataque de toque corporal contra a arma. Uma arma de metal atingida é destruída.

Observação: Atacar a arma de um oponente provoca ataques de oportunidade. Além disso, o personagem precisa tocar a arma e não o contrário.

Contra criaturas de ferro, o toque enferrujante causa 3d6 pontos de dano +1 por nível do conjurador (máximo +15) por sucesso no ataque. A magia dura 1 rodada por nível e o personagem pode realizar um ataque de toque corporal por rodada.

Toque da Fadiga

Necromancia
Nível: Fet/Mag 0
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura tocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem canaliza energia negativa através de seu toque fatigando o alvo. Ele deve obter sucesso em uma jogada de ataque de toque para aceitar o alvo. O alvo fica imediatamente fatigado pela duração da magia.

Essa magia não tem efeito em uma criatura já fatigada. Diferente de uma fadiga normal, o efeito termina com a duração da magia.

Componente Material: Uma gota de suor.

Toque da idiotece

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura viva tocada
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Com um toque, o conjurador reduz as capacidades mentais do alvo. Um sucesso em um ataque de toque corporal causa uma penalidade de 1d6 na Inteligência, Sabedoria e Carisma do alvo. Essa penalidade não pode reduzir esses a menos de 1.

O efeito dessa magia pode tornar impossível o alvo conjurar algumas ou todas as suas magias, se o valor de habilidade cair abaixo do mínimo necessário para conjurar magias daquele nível.

Toque Macabro

Necromancia
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura ou criaturas tocadas (uma por nível)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial ou Vontade anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Um toque da sua mão, que brilha com energia azulada, retira a força vital das criaturas vivas. Cada toque canaliza energia negativa que causa 1d6 pontos de dano e talvez 1 ponto de dano temporário de Força (um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido anula o dano de Força). Você pode usar este ataque de toque uma vez por nível.

A magia tem um efeito especial em mortos-vivos. Os mortos-vivos tocados não sofrem dano ou redução de Força, mas precisam fazer um teste de resistência de Vontade ou fugir em pânico durante 1d4+1 rodadas por nível de conjurador.

Toque Vampírico

Necromancia
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura viva tocada
Duração: Instantânea/1 hora; veja texto
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O personagem precisa obter sucesso em um ataque de toque corporal. Seu toque causa 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo 10d6). Ele adquire pontos de vida temporários igual ao dano causado. No entanto, não se pode ganhar mais pontos de vida que o total do alvo +10, o suficiente para matá-lo. Os pontos de vida temporários desaparecem depois de 1 hora.

Torcer Madeira

Transmutação
Nível: Drd 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Um objeto de madeira Pequeno/nível, todos dentro de 6 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

O personagem entorta madeira comum, destruindo permanentemente sua dureza, forma e força. Uma porta torcida se abre (ou fica emperrada, necessitando de um teste de Força para abrir, a escolha do personagem). Um barco ou navio começa a inundar. Armas de ataque à distância torcidas são inúteis. Uma arma branca torcida sofre -4 de penalidade em suas jogadas de ataque.

O personagem pode torcer um objeto Pequeno ou menor (como uma roda de carroça ou uma besta de um humano) ou seu equivalente por nível do conjurador. Um objeto Médio (como um remo ou uma lança) contam como dois objetos pequenos, um objeto Grande (como um barco a remo ou uma clava de um gigante da colina) como quatro, um Enorme (como uma carroça ou uma maça de um gigante das nuvens) como oito, um Imenso (como um barco) como dezenas e um Colossal (como um veleiro) como trinta e dois.

Como alternativa, o personagem pode destorcer uma madeira (efetivamente torcendo-a de volta ao normal), corrigindo a madeira afetada por esta magia ou por outros meios. Por outro lado, tornar inteiro não ajuda a recuperar um item torcido.

É possível combinar usos consecutivos da magia *torcer madeira* para torcer (ou destorcer) um objeto muito grande para ser torcido com um único uso da magia. Por exemplo, um druida do 8º nível poderia usar duas magias torcer madeira para torcer um objeto Imenso ou quatro para um objeto Colossal. Até o objeto ser com pie 1 ame n te torcido, ele não sofre nenhum efeito.

Tornar Inteiro

Transmutação
Nível: Clr 2
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Um objeto de até 30 cm³/nível

Essa magia funciona como *consertar*, exceto por *tornar inteiro* reparar completamente um objeto feito de qualquer substância, mesmo um quebrado em diversas partes, deixando como novo.

A magia não restaura as habilidades mágicas de um item mágico quebrado quando consertado e não consegue consertar bastões, cajados e varinhas mágicas. A magia não repará items que foram retorcidos, queimados, desintegrados, transformados em pó, fundidos ou vaporizados e nem afeta criaturas (inclusive constructos).

Tranca Arcana

Abjuração
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Uma porta, baú ou portal tocado, até 9 m² /nível de área
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa tranca magicamente uma porta, baú ou portal. Você pode passar livremente por sua própria tranca sem problemas; para outras criaturas, uma porta trancada com a *tranca arcana* só pode ser aberta caso derrubada ou usando as magias *dissipar magia* ou *arrrombar*. Acrescente +10 à CD normal para quebrar uma porta afetada por esta magia. Note que uma magia arrrombar não remove a tranca arcana, somente a neutraliza durante 10 minutos.

Componente Material: Pó de ouro no valor de 25 PO.

Tranca Dimensional

CAPÍTULO 11: MAGIAS

Abjuração

Nível: Clr 8, Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Emanação de 6 m de raio centrada no conjurador

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você cria uma barreira esmeralda brilhante que bloqueia completamente o movimento dimensional. As formas de movimento bloqueadas pela *trama dimensional* incluem *projeção astral*, *piscar*, *porta dimensional*, *passeio etéreo*, *forma etérea*, *portal*, *labirinto*, *viagem planar*, *andar nas sombras*, *teletransporte* e as habilidades mágicas ou psíquicas similares. Uma vez que a *tranca arcana* estiver ativa, as viagens dimensionais para dentro ou para daquela área são impossíveis.

A *tranca dimensional* não prejudica o movimento de criaturas que já estejam na forma astral ou etérea e não bloqueia a percepção ou os ataques extradimensionais, como o olhar de um basilisco. Além disso, não impede que as criaturas invocadas desapareçam quando a duração de sua invocação termina.

Transe Animal

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônica]

Nível: Brd 2, Drd 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Animais ou bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Seus movimentos cadenciados e a música (ou canto) forçam os animais e bestas mágicas a ficarem inertes, observando-o. Somente as criaturas que tenham valores de Inteligência 1 ou 2 são afetadas. Jogue 2d6 para determinar a quantidade total de DV afetadas. Os alvos mais próximos são afetados primeiro, até que não haja mais nenhum alvo possível de ser atingido. Por exemplo, se Vadania afetaria 7 DV de animais, mas existem vários lobos de 2 DV dentro do alcance, somente os três lobos mais próximos seriam afetados.

Os animais treinados para atacar ou guardar, as bestas mágicas e os animais atrozes tem direito a um teste de resistência; os animais comuns não.

Transferência de Poder Divino

Evocação

Nível: Clr 4, Magia 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada; veja texto

Duração: Permanente até descarregada (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O personagem transfere algumas de suas magias preparadas e a capacidade de conjurá-las a outra criatura. Somente criaturas com valor de Inteligência de pelo menos 5 e de Sabedoria de pelo menos 9 podem receber essa concessão. Somente magias de clérigo das escolas Abjuração, Adivinhação e Conjuração (cura) podem ser transferidas. A quantidade e o nível de magias que o alvo pode receber depende de seu Dado de Vida; mesmo múltiplas conjurações de *transferência de poder divino* podem exceder esse limite.

Dv do Receptor	Magias Transferidas
2 ou menos	Uma magia de 1º nível
3-4	Uma ou duas magias de 1º nível
5 ou mais	Uma ou duas magias de 1º nível e uma magia de 2º nível

As magias transferidas com características variáveis (alcance, duração, área, etc.) funcionam de acordo com o nível do personagem e não com o nível do receptor.

Uma vez conjurada *transferência de poder divino* o personagem não pode preparar uma nova magia de 4º nível para substituí-la até que o receptor tenha usado as magias, tenha morrido ou até o personagem dissipá-la. Nesse período, o personagem é responsável perante sua divindade e seus princípios pelo uso das magias. Se o número de magias de 4º nível do personagem cair a menos que o número de magias *transferência de poder divino* ativas, a mais recente conjurada delas é dissipada.

Para conjurar uma magia com componente verbal o personagem deve ser capaz de falar. Para conjurar uma magia com componente gestual ele deve ter mãos humanas. Para conjurar uma magia com componente material ou foco ele deve ter o componente material ou foco.

Transformação de Tenser

Transmutação

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

O personagem se torna uma formidável máquina de combate – mais forte, mais resistente, mais rápido e mais habilidoso para o combate. Sua mente se modifica para que ele paste a apreciar o combate e não pode conjurar magias, nem mesmo de itens mágicos.

Ele recebe +4 de bônus de aprimoramento na Força, Destreza e Constituição, +4 de bônus de armadura natural na CA, +5 de bônus de competência em testes de resistência de Fortitude e perícia com todas as armas simples e comuns. Seu bônus de ataque é igual ao seu nível de personagem (o que lhe pode conceder múltiplos ataques).

Ele perde sua habilidade de conjuração, incluindo a habilidade de ativar magia ou de complementar magia de itens, como se a magia não fosse mais de sua lista de classe.

Componente Material: Uma poção de *força do touro* que deve ser bebida (embora os efeitos sejam substituídos pelos efeitos dessa magia).

Transformação Momentânea

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1, Enganação 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 10 min/nível (D)

Você pode mudar sua aparência – inclusive vestes, armas, armaduras e equipamento. Essa magia altera sua altura ou largura em até 30 cm. Não se pode mudar seu tipo corpóreo: um humano poderia parecer humano, humanóide, ou qualquer criatura que tenha forma humana e seja bípede. Mesmo assim, a extensão da mudança depende da sua vontade. Você pode adicionar ou remover um pequeno detalhe, como uma barba, ou se tornar uma pessoa inteiramente diferente.

A magia não fornece as habilidades da forma escolhida. Ela não altera sua percepção tátil (toque) ou sua percepção sonora (som), nem seu equipamento.

Um machado de guerra pode parecer uma adaga, mas ainda será um machado de guerra.

Se você usar esta magia para criar um disfarce, recebe +10 de bônus em testes de Disfarces.

As criaturas podem realizar um teste de resistência de Vontade para reconhecer a ilusão quando interagem com o alvo. Por exemplo, uma criatura que tenha tocado o conjurador e percebido que a sensação tátil não condiz com a visual.

Truque da Corda

Transmutação

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Uma peça de corda tocada de 13 m a 9 m de comprimento

Quando esta magia é conjurada sobre um pedaço de corda de 1,5 à 9 m de comprimento, uma de suas pontas se eleva no ar até que toda ela fique perpendicular ao solo, como se estivesse presa em algum ponto. Na verdade, a parte superior está fixa em um espaço extra-dimensional que está fora do multiverso dos espaços extra-dimensionais (“planos”). As criaturas nesse espaço extra-dimensional estão escondidas, além do alcance de magias (inclusive de adivinhações) a menos elas funcionem através dos planos. O espaço comporta até oito criaturas (de qualquer tamanho). As criaturas nesse espaço podem puxar a corda, fazendo-a desaparecer. Nesse caso, a corda ocupa o espaço de uma das oito criaturas que o espaço comporta. A corda pode suportar até 8 toneladas. Qualquer peso maior que esse pode arrancar a corda.

Nenhuma magia pode ser conjurada através do espaço extra-dimensional e nem mesmo efeitos de área podem atravessá-lo. Aqueles que estiverem no espaço extra-dimensional podem enxergar através dela. Qualquer coisa que estiver dentro do espaço extra-dimensional cai quando a magia termina. A corda só pode ser escalada por uma pessoa por vez. A magia truque de corda permite que as pessoas subam até um local normal, se não forem até o final da corda para o espaço extra-dimensional.

Observação: É perigoso criar ou introduzir um espaço extra-dimensional em outro.

Componente Material: Grãos de milho pulverizados e um pergaminho dobrado.

Velocidade

Transmutação

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: Uma criatura/nível, duas delas não podem estar a mais de 9 m entre si

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva) concedidos por armas da velocidade e nem con

A criatura transmutada se move e age mais rapidamente que o normal. Essa velocidade extra tem vários efeitos.

Quando executando uma ação de ataque total, o alvo pode realizar um ataque extra com qualquer arma que estiver empunhando. O ataque é realizado usando o bônus base de ataque total da criatura, mas qualquer modificador apropriado para a situação. (Esse efeito não acumula com efeitos similares, como os concedidos

por armas da *velocidade* e nem concede uma outra ação, então o personagem não pode conjurar uma segunda magia ou ter uma ação extra na rodada.)

Uma criatura *veloz* recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e +1 de bônus de esquiva na CA e nos testes de resistência de Reflexos. Qualquer condição que faça o personagem perder seu bônus de Destreza (se tiver) na CA também o faz perder esse bônus.

Todos os tipos de deslocamento da criatura *veloz* (incluindo deslocamento na terra, cavar, escalar, voar e nadar) aumentam em 9 m, ou até no máximo o dobro do deslocamento da criatura para aquele tipo de movimento. Esse aumento conta como um bônus de melhoria e afeta a distância que a criatura salta como o aumenta o deslocamento normal dela.

Múltiplos efeitos de *velocidade* não acumulam. *Velocidade* é usado como contra-mágica e dissipada lentidão.

Componente Material: Um corte de raiz de alcaçuz.

Vento Sussurrante

Transmutação [Ar]

Nível: Brd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 1,5 km/nível

Área: Dispersione de 3 m de raio

Duração: não mais que 1 hora/nível ou até ser descarregada (destino é alcançado)

Teste de Resistência: Nenhum

O personagem envia uma mensagem ou um som juntamente com o vento até um local escolhido. O *vento sussurrante* viaja até o local escolhido, dentro do alcance que seja familiar ao conjurador, desde que consiga encontrar um caminho até esse local. (Ele não pode atravessar paredes, por exemplo.) O *vento sussurrante* é delicado e tão imperceptível quanto uma brisa até chegar no local determinado. Ao chegar, ele profere sua mensagem ou emite o som determinado. Observe que a mensagem é entregue mesmo que não exista ninguém para recebê-la. Então o vento se dissipá. O personagem pode preparar a magia para entregar uma mensagem de até vinte e cinco palavras, emitir um som durante uma rodada ou simplesmente produzir barulho de vento. Ele também decide se vento sussurrante se move tão lentamente quanto 1,5 km por hora ou tão rapidamente quanto 1,5 km por minuto. Quando a magia atinge o local escolhido, ela fica lá até entregar a mensagem. Assim como a *boca encantada*, o *vento sussurrante* não pode ser utilizado para pronunciar componentes verbais, palavras de comando ou ativar efeitos mágicos.

Ventriloquismo

Ilusão (Idéia)

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Som inteligível, geralmente fala

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade desacredita (se interagir)

Resistência à Magia: Não

O personagem pode fazer a sua voz (ou qualquer som emitido vocalmente) parecer sair de algum outro lugar, como outra criatura, uma estátua, o outro lado de uma porta, o fundo de uma passagem, etc. Ele pode falar em qualquer idioma que conheça. O som pode ser reconhecido como ilusório (porém audível) por

qualquer criatura capaz de ouvi-lo, se obtiver sucesso em um teste de resistência.

Foco: Um pergaminho enrolado formando um pequeno cone.

Ver o Invisível

Adivinhação

Nível: Brd 3, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 minutos/nível (D)

O personagem enxerga qualquer objeto ou ser que esteja invisível dentro da área de visão, assim como qualquer ser astral ou etéreo, como se fosse normalmente visível. Tais criaturas são visíveis a ele como formas translúcidas, permitindo-o facilmente discernir a diferença entre criaturas visíveis, invisíveis e etéreas.

A magia não revela o meio utilizado para obter a invisibilidade. Ela não revela ilusões ou permite enxergar através de objetos opacos e não revela criaturas que estejam simplesmente escondidas, camufladas ou estejam de alguma forma difíceis de enxergar.

Ver o *invisível* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.

Componente Material: Um punhado de talco e um pouco de pó de prata.

Véu

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: Uma ou mais criaturas, duas delas não podem estar a mais de 9 m entre si

Duração: Concentração + 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto

Resistência à Magia: Sim; veja texto

O personagem altera instantaneamente a aparência dos alvos e mantém essa aparência enquanto a magia durar. Ele pode conceder qualquer aparência desejada. Um grupo pode parecer um bando de fadas, liderados por um em. Os alvos possuem aparência, o cheiro e a consistência da criatura que a magia os faz parecer. Eles adquirem sua aparência normal caso morram. O personagem precisa obter sucesso em um teste de Disfarces para duplicar um indivíduo específico. Essa magia concede +10 de bônus nesse teste.

Os alvos involuntários podem anular o efeito com um teste de resistência de Vontade ou com resistência à magia. Qualquer um que interaja com os alvos pode realizar um teste de Vontade para desacreditar o efeito, mas a resistência à magia não se aplica.

Viagem Planar

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Clr 5, Fet/Mag 7

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada ou até outra criaturas voluntárias de mãos dadas

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem transporta a si ou algumas outras criaturas para outro plano de existência ou dimensões alternativas. Se várias pessoas voluntárias juntarem

as mãos em uma circunferência, até oito podem ser afetadas pela *viagem planar* ao mesmo tempo. Chegar em um local específico em outro plano é quase impossível. A partir do Plano Material o personagem alcança qualquer outro plano, apesar de chegar entre 7,5 e 750 km (7d%) do destino pretendido.

Observação: A *viagem planar* transporta criaturas instantaneamente e então termina. As criaturas têm que encontrar outras maneiras se pretendem voltar.

Foco: Um pequeno bastão de metal em forma de forquilha. O tamanho e o tipo de metal determina qual o plano de existência ou dimensão alternativa as criaturas afetadas serão enviadas. Os bastões que levam à dimensões específicas podem ser difíceis de encontrar, de acordo com a vontade do Mestre.

Vibração Sônica

Evocação [Sônico]

Nível: Brd 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: 1 estrutura plana

Duração: Até 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Prostrando-se frente a uma estrutura com fundações planas como uma construção, ponte ou represa, você cria uma vibração sônica destrutiva dentro dela. Uma vez começada, a vibração causa 2d10 pontos de dano por rodada contra a estrutura alvo (a dureza não funciona contra esse dano). É possível limitar a duração da magia durante o tempo de execução; caso contrário ela dura 1 rodada/nível. Se a magia for lançada sobre um alvo que não tenha fundações planas, como uma estrutura numa colina, a superfície ao redor dissipará o efeito e nenhum dano ocorrerá.

A *vibração sônica* é incapaz de afetar criaturas (incluindo construtos). Visto que a estrutura é um objeto livre, ela não tem direito a um teste de resistência para evitar o efeito.

Foco: Uma forquilha ajustável.

Vidência

Adivinhação (Vidência)

Nível: Brd 3, Clr 5, Drd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M, FD, F

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Veja texto

Efeito: Sensor mágico

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O personagem é capaz de enxergar e ouvir uma criatura que esteja a qualquer distância. Se o alvo obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade, a tentativa de vidência falha. A dificuldade do teste depende de conhecimento do personagem sobre o alvo e que tipo de conexão física (se houver) existente com essa criatura. Além disso, se o alvo estiver em outro plano, ele recebe +5 de bônus em seu teste de resistência de Vontade.

Conhecimento	Modificador do teste de resistência de Vontade
Nenhum ¹	+10
De segunda mão (ouviu falar do alvo)	+5
De primeira mão (já encontrou o alvo)	+0
Familiar (conhece bem o alvo)	-5

CAPÍTULO 11: MAGIAS

¹ O personagem precisa ter algum tipo de conexão com uma criatura que não conheça.

Conexão	Modificador do teste de resistência de Vontade
Descrição ou foto	-2
Item ou roupa	-4
Parte do corpo, cabelos, unhas, etc.	-10

Se fracassar no teste de resistência, o personagem consegue ver (mas não ouvir) o alvo e ao redor dele (aproximadamente 3 m em todas as direções). Se o alvo se mover, o sensor o segue com um deslocamento de 45 m.

Como todas as magias de adivinhação (vidência), o sensor tem todas as acuidades visuais do conjurador, incluindo qualquer efeito mágico. Além disso, as seguintes magias possuem 5% de chance por nível do conjurador de funcionar através do sensor: *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar magia e mensagem*.

Se obtiver sucesso no teste de resistência, o personagem não pode fazer uma nova tentativa de *vidência* por 24 horas.

Componente Material Arcano: O olho de uma ave de rapina, ácido nítrico, cobre e zinco.

Foco para Mago, Feiticeiro ou Bardo: Um espelho de prata de alta qualidade altamente polido, com valor não menor a 1.000 PO. O espelho deve ter pelo menos 60 x 120 cm.

Foco para Clérigo: Uma fonte de água benta com custo não menor que 100 PO.

Foco para Druida: Uma poça natural de água.

Vidência Maior

Adivinhação (Vidência)

Nível: Brd 6, Clr 7, Fet/Mag 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Duração: 1 hora/nível

Essa magia funciona como *vidência*, exceto pelo descrito acima. Além disso, todas as seguintes magias podem ser conjuradas através do sensor: *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar magia, mensagem, ler magias ou idiomas*.

Vigor do Urso

Transmutação

Nível: Clr 2, Drd 2, Rgr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim

O alvo fica mais vigoroso e resistente. Esta magia concede +4 de bônus de melhoria para a Constituição, adicionando os benefícios normais para pontos de vida, testes de resistência de Fortitude, testes de Constituição e outros usos do modificador de Constituição.

Os pontos de vida recebidos por um aumento temporário no valor de Constituição não são pontos de vida temporários. Eles desaparecem assim que a Constituição do alvo voltar ao normal. Eles não são perdidos primeiro da mesma forma que os pontos de vida temporários são.

Vigor do Urso em Massa

Transmutação

Nível: Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 6

Alcance: (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1 criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Essa magia funciona de forma idêntica a *vigor do urso*, mas afeta diversas criaturas.

Virtude

Transmutação

Nível: Clr 0, Drd 0, Pal 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura tocada

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo ganha um ponto de vida temporário.

Visão

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 7

Componente: V, G, M, XP

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Essa magia funciona como *lendas e histórias*, exceto por funcionar mais rapidamente, apesar de cansar o conjurador. Ele faz uma pergunta sobre uma pessoa, lugar, ou objeto e então conjura a magia. Se a pessoa ou objeto estiver por perto ou ele estiver no lugar em questão, terá uma visão sobre o alvo usando com um sucesso em um teste de execução ($1d20 + 1$ por nível do conjurador; máximo +25) contra uma CD 20. Caso apenas informações detalhadas sobre a pessoa, lugar ou objeto seja conhecido, a CD será 25 e a informação recebida será incompleta. Se conhecer apenas rumores, a CD será 30 e a informação adquirida será vaga.

Custo de XP: 100 XP.

Visão Arcana

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: O conjurador

Duração: 1 min/nível (D)

Essa magia faz com que seus olhos brilhem em azul e permitem que você veja auras mágicas a menos de 36 m. Esse efeito é similar a *detectar magia*, mas *visão arcana* não requer concentração e detecta a localização e o poder da aura com mais rapidez.

Você reconhece a localização e o poder de todas as auras mágicas diante de si. O poder de uma aura depende do nível da magia atuante ou do nível do item, como indica a descrição de *detectar magia*. Se o item ou as criaturas sob o efeito das auras estiverem na linha de visão do conjurador, ele pode realizar testes de Identificar Magia para determinar qual a escola de magia relacionada a cada uma delas (realize um teste por aura; CD 15 + nível da magia ou 15 + metade do nível do conjurador ou do item para um efeito não mágico).

Ao se concentrar numa criatura específica a de 36 m de si, o conjurador pode usar uma ação padrão para determinar se ela possui quaisquer habilidades de conjuração ou similares à magia, sejam elas arcana ou divinas (habilidades similares à magia contam como arcana), e a força da magia ou habilidade similar a magia mais poderosa que a criatura ainda está apta a usar. Em alguns casos, *visão arcana* pode apresentar uma leitura enganosa – por exemplo, quando você a usa sob um conjurador que já tenha consumido todo o seu arsenal de magias diárias.

A *visão arcana* pode se tornar permanente através da magia *permanência*.

Visão Arcana Maior

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 7

Esta magia funciona exatamente como *visão arcana*, exceto pelo fato do conjurador saber automaticamente quais magias ou efeitos mágicos estão ativos sob qualquer indivíduo ou objeto que ele veja.

A *visão arcana* maior não permite que você identifique itens mágicos.

Diferente de *visão arcana*, esta magia não pode se tornar permanente através da magia *permanência*.

Visão no Escuro

Transmutação

Nível: Rgr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo adquire a habilidade de enxergar a até 18 m, inclusive em completa escuridão. A *visão no escuro* só enxerga em preto e branco; tirando esse fator, é idêntica à visão normal. A *visão no escuro* não fornece a habilidade de enxergar sob escuridão mágica.

A magia *visão no escuro* pode se tornar permanente através da magia *permanência*.

Componente Material: Um pedaço de cenoura seca ou uma ágata.

Visão Falsa

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5, Enganação 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Área: Emanação de 12 m de raio

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Qualquer magia de adivinhação (vidência) usada para ver qualquer coisa dentro da área de efeito da magia recebe uma visão falsa (como a magia *imagem maior*), que é definida pelo personagem ao conjurar a magia. Ele pode se concentrar para mudar a imagem desejada pelo tempo de duração da magia. Enquanto estiver se concentrando a imagem permanece estática.

Componente Material: O pó de uma jade custando no mínimo 250 PO, que deve ser atirada no ar quando a magia é conjurada.

Visão da Morte

Necromancia

Nível: Clr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Área: Emanação em cone

Duração: 10 min./nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Usando a visão maléfica concedida pelos poderes do além, é possível determinar a condição das criaturas dentro do alcance da magia. Você descobre instantaneamente se cada criatura na área está morta, enfraquecida (viva e ferida, com 3 pontos de vida ou menos), lutando contra a morte (viva e com 4 ou pontos de vida ou mais), morta-viva ou nenhuma das anteriores (como um construto). *Visão da morte* anula qualquer magia ou habilidade que permite à criatura se fingir de morta.

Visão da Verdade

Adivinhação
Nível: Clr 5, Drd 7, Conhecimento 5, Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O personagem concede ao alvo a habilidade de enxergar a forma real de tudo. O alvo enxerga através de escuridão normal e mágica, percebe portas secretas, descobre a localização exata das criaturas sob efeito de *nuclar* ou *deslocamento*, objetos e criaturas *invisíveis*, vê através das ilusões e descobre as formas verdadeiras de coisas metamorfoseadas, transformadas ou transmutadas. Além disso, o alvo pode focalizar sua visão para enxergar no Plano Etéreo (mas não em espaços extra-dimensional). O alcance de *visão da verdade* é 36 m.

No entanto, a *visão da verdade* não atravessa objetos sólidos. Ela não concede visão de raio X ou o equivalente. Ela não anula a camuflagem, inclusive a causada por névoa ou algo similar. A *visão da verdade* não revela disfarces comuns, criaturas escondidas ou portas secretas ocultas através de métodos mundanos. Além disso, os efeitos da magia não podem ser aprimorados por nenhuma magia conhecida, portanto não se pode usar a *visão da verdade* através de uma *bola de cristal* ou em conjunto com *clarividência/clariaudiência*.

Componente Material: Um ungüento para os olhos que custa 250 PO, feito de pó de cogumelo, açafrão e gordura.

Vitalidade Ilusória

Necromancia
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Vocês
Duração: 1 hora/nível ou até ser descarregada; veja texto

O personagem adquiri uma capacidade limitada de evitar a morte. Enquanto essa magia permanecer ativa, o conjurador adquiri 1d10 pontos de vida temporários + 1 por nível do conjurador (máximo +10).

Componente Material: Uma pequena dose de álcool ou bebida destilada que deve ser usada para traçar runas arcana no corpo durante a conjuração. Essas runas não podem ser vistas assim que o álcool ou destilado evaporar

Vôo

Transmutação
Nível: Fet/Mag 3, Viagem 3
Componentes: V, G, F/F D
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvos: Criatura tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo da magia pode voar com deslocamento de 18 m (12 m se estiver usando armadura média ou pesada ou carregando carga média ou pesada). O alvo pode subir com metade do deslocamento e descer com o dobro e sua mobilidade é boa. Usar a magia *vôo* requer tanta concentração quanto andar, então o alvo pode atacar ou conjurar magias naturalmente. O alvo de uma magia *vôo* pode fazer uma investida, mas não pode correr nem carregar mais peso que sua carga máxima, além de qualquer armadura.

Se a duração da magia terminar enquanto o alvo ainda está voando, ela se dissipa lentamente. O alvo cai com uma deslocamento de 18 m por rodada por 1d6 rodadas. Se ele chegar ao chão neste período, pousará em segurança. Caso contrário, cairá a distância restante sofrendo 1d6 para cada 3 m de queda. Como *dissipar magia* simplesmente acaba com a sua duração, o alvo sempre descerá dessa maneira quando o vôo é dissipado, mas não se for anulado por um campo de antimagia.

Foco Arcano: Uma pena da asa de qualquer pássaro.

Vôo Prolongado

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Alcance: Pessoal
Alvo: Vocês
Duração: 1 hora/nível

Essa magia é semelhante a *vôo*, exceto pelo personagem pode voar ate uma deslocamento de 12 m (9 m se estiver usando armadura média ou pesada, ou carregando carga média ou pesada) com uma capacidade de manobra normal. Quando estiver usando essa magia para uma viagem de longa distância, ele pode marchar sem sofrer dano não legal (uma marcha forçada ainda necessita de um teste de Constituição). Isso significa que ele pode cobrir uma distância de 96 km em um período de vôo de oito horas (ou 72 km com um deslocamento de 9 m).

Zona de Silêncio

Ilusão (Sensação)

Nível: Brd 4

Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Área: Emanação de 1,5 m de raio centrada no conjurador
Duração: 1 hora/nível (D)

Conjurando zona de silêncio o personagem manipula as ondas sonoras em sua volta. Dessa forma ele e quem estiver dentro da área da magia podem conversar normalmente, entretanto ninguém de fora poderá ouvir suas vozes e nem outros barulhos, incluindo efeitos de magia dependente de idioma ou sônicos (como comando e grito). Esse efeito é centrado no conjurador e se move com ele. Qualquer um que entre na área imediatamente se torna alvo desse efeito, mas os que a deixam não são mais afetados. Observe, no entanto, que um sucesso em um teste de Observar para ler lábios pode ainda assim revelar o que está sendo dito dentro da zona de silêncio.

Zona da Verdade

Encantamento (Compulsão) [de Ação Mental]
Nível: Clr 2, Pal 2
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Emanação de 6 m de raio
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

As criaturas dentro da área da emanção (ou que entrem nela) não podem mentir deliberadamente ou intencionalmente. Cada criatura afetada pode realizar um teste de resistência para evitar o efeito quando a magia é conjurada ou quando entram na área pela primeira vez. As criaturas afetadas estão cientes do encantamento. Por isso, podem evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira ou ser evasivas enquanto se mantiverem dentro da verdade. As criaturas que deixem a área são livres para falar como desejarem.

Regras Gerais e Glossário

Nesta seção você encontrará as regras gerais para arredondar frações e para vários multiplicadores em uma mesma jogada de dados (como nas situações em que é necessário multiplicar um fator multiplicado anteriormente) e um glossário de termos de jogo.

ARREDONDANDO FRAÇÕES

Em geral, se você obtiver uma fração como resultado, será preciso arredondá-la para baixo, mesmo que esta seja igual ou maior que 0,5. Se, por exemplo, você obtiver sucesso em um teste de resistência contra uma *bola de fogo* que causou 17 pontos de dano, reduzindo o dano à metade, o personagem sofreria 8 pontos de dano.

Exceção: Determinadas jogadas, como o dano e os dados de vida, sempre geram 1 como resultado mínimo.

COMO MULTIPLICAR

Existem regras especiais que lhe permitem multiplicar um número ou uma jogada de dados. Quando apenas um multiplicador estiver sendo aplicado, faça o cálculo normalmente. No entanto, quando são aplicados dois ou mais multiplicadores, é preciso combiná-los num único fator: cada multiplicador, a partir do segundo, é reduzido em 1 e, então, somado ao modificador inicial. Ou seja, um valor dobrado (x2) mais um valor dobrado (x2), aplicados em conjunto, geram um valor triplicado (x3) – os outros modificadores (de Força, por exemplo) são multiplicados pelo resultado final.

Por exemplo, Tordek, um guerreiro anão, causa 1d8+6 pontos de dano usando um martelo de guerra. Quando obtém um sucesso decisivo, o martelo de guerra causa o triplo do dano, Resultando em 3d8+18 para Tordek. Um *martelo arremessador anão* mágico causa o dobro do dano (2d8+12) quando é arremessado. Caso Tordek obtenha um sucesso decisivo ao arremessar o martelo mágico, o dano resultante será quadruplicado (4d8+24): x3 do martelo de guerra +1 (x2 do segundo multiplicador menos 1).

Uma outra maneira para resolver essas situações é converter as multiplicações em adições. O sucesso decisivo de Tordek aumenta seu dano normal em 2d8+12; o *martelo de arremesso anão* aumenta o mesmo dano em 1d8+6; juntos, eles adicionam 3d8+18 ao dano base de Tordek (1d8+6) para um total de 4d8+24.

Quando estiver aplicando modificadores sobre medidas reais (como peso ou distância), as regras de multiplicação funcionam normalmente. Uma criatura que tenha o seu tamanho dobrado (tendo assim seu peso multiplicado por 8) e depois seja transformada em pedra (o que acabaria triplicando o seu peso, num cálculo aproximado), pesaria 24 vezes mais que o normal, não 10 vezes. Similarmente, uma criatura cega tentando caminhar através de terreno acidentado atravessaria cada quadrado como se fossem 4 (dobrando o custo 2 vezes, no multiplicador de x4), em vez de 3 quadrados (somar 100% duas vezes).

GLOSSÁRIO

A seguir, um glossário de termos usados no jogo, em ordem alfabética.

abalado: Um pouco amedrontado. Um personagemabalado sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque, teste de resistência, perícias e habilidades.

ação: Uma atividade do personagem. As ações são subdivididas nas seguintes categorias, de acordo com o tempo necessário para executá-las (do maior para o menor tempo): ações de rodada completa, ações padrão, ações de movimento e ações livres.

ação de movimento: Uma ação que substitui a opção de percorrer seu deslocamento básico. As ações de movimento incluem: levantar-se depois de cair, desembainhar ou embainhar uma arma, abrir uma porta, recarregar uma besta leve e percorrer seu deslocamento. Numa rodada normal, um personagem é capaz de realizar uma ação de movimento e uma ação padrão. Ele também pode realizar uma segunda ação de movimento no lugar de sua ação padrão.

ação de rodada completa: As ações de rodada completa exigem todo o esforço do personagem durante uma rodada. O único movimento possível em conjunto com esta ação é um passo de ajuste de 1,5 m, que pode ser executado antes, depois ou durante a ação. Algumas ações de rodada completa sequer permitem esse movimento (conforme especificado em suas descrições). Quando estiver usando uma ação de rodada completa para conjurar uma magia cujo tempo de execução seja de 1 rodada, a magia não estará completa até o início do próximo turno do conjurador.

ação livre: As ações livres consomem pouquíssimo tempo e podem ser realizadas em conjunto com outros tipos de ações.

ação padrão: O tipo mais básico de ação. As ações padrão mais comuns incluem: desferir um ataque corpo a corpo ou à distância, conjurar uma magia e usar um item mágico. Numa rodada normal, um personagem é capaz de realizar uma ação padrão e uma ação de movimento, contudo é impossível executar uma segunda ação padrão no lugar de sua ação de movimento.

acumular: Somar-se a outro efeito. Na maioria dos casos, os modificadores para um teste ou jogada se acumulam quando advém de fontes diferentes e possuem descriptores diferentes (ou quando não possuem descriptores), mas não se acumulam caso tenham o mesmo descriptor ou sejam provenientes da mesma fonte (como uma mesma magia conjurada duas vezes). Se os modificadores de uma jogada não se acumularem, apenas o bônus ou penalidade mais elevado será aplicado. No entanto, os bônus de esquiva e de circunstância sempre se acumulam aos modificadores de mesmo tipo, exceto quando especificado o contrário. Os efeitos mágicos que não se acumulam podem se sobrepor, coexistir independentemente, ou substituir um efeito irrelevante, dependendo do seu efeito exato.

adjacente: Um quadrado que compartilhe uma borda ou um canto com um outro quadrado específico. Num plano bidimensional, cada quadrado é adjacente a outros 8 quadrados.

adoecido: Parcialmente doente. Um personagem adoecido sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque, testes de resistência, de perícias e de habilidades.

agarrando: Engajado em um combate corpo a corpo com uma ou mais criaturas durante a manobra Agarrar. Os personagens envolvidos nesta manobra podem realizar somente uma quantidade limitada de ações, não ameaçam qualquer área e perdem seu bônus de Destreza na CA (se houver) contra os oponentes que não estão envolvidos na manobra. No caso de um monstro, essa manobra equivale a prender o adversário de alguma forma (com a mandíbula, sob as patas, etc.).

alcance natural: A distância que uma criatura é capaz de alcançar um ataque corporal. Uma criatura ameaça todos os espaços dentro do seu alcance.

aliado: Uma criatura amistosa em relação ao personagem. Na maior parte dos casos, quando uma regra se refere a "aliados", também inclui o seu personagem.

alvo da magia: A criatura afetada por uma magia.

alvo: A vítima de um ataque, magia, habilidade sobrenatural, habilidade extraordinária ou efeito mágico. Se a magia obtiver sucesso, o alvo se tornará "alvo da magia".

ameaça (arma): Um possível sucesso decisivo.

ameaçar: A possibilidade de desferir ataques corpo a corpo contra os adversários dentro de sua área de alcance. As criaturas ameaçam todas as áreas onde conseguem realizar ataques corporais, mesmo que não estejam em seu turno. Para uma criatura Média ou Pequena, isso inclui todos os quadrados adjacentes ao espaço que ela ocupa. As criaturas adjacentes ameaçam mais quadrados, enquanto as criaturas menores podem não ameaçar nenhum quadrado, exceto o espaço que elas ocupam.

amedrontado: Com medo de uma criatura, situação ou objeto. Uma criatura amedrontada se afasta da origem do seu medo da melhor maneira possível. Caso seja impossível fugir, ela poderá lutar, mas sofre -2 de penalidade nas suas jogadas de ataque, testes de resistência, perícias e habilidades. Uma criatura nessa condição é capaz de utilizar suas habilidades especiais, incluindo magias, para escapar. Obviamente, a criatura deve usar estes meios quando forem a única maneira de evitar a fonte do medo.

animal: Um tipo de criatura, que inclui todos os animais naturais, suas formas atrozes e gigantes, assim como algumas outras criaturas vertebradas, mas não mágicas (veja o *Livro dos Monstros*). Os animais sempre têm um valor de Inteligência 1 ou 2.

anular: Invalidar, neutralizar ou suprimir um efeito específico sobre um determinado alvo ou área.

apavorado: Uma criatura apavorada larga tudo que estiver segurando nas mãos e foge, usando um caminho aleatório, o mais rápido possível, da fonte de seu medo e de qualquer outro perigo que encontrar. Além disso, a criatura sofre -2 de penalidade de moral em todos os testes de resistência. Se não puder escapar, uma criatura apavorada estará encurralada e não atacará, geralmente escolhendo a ação de defesa total. Uma criatura apavorada é capaz de utilizar suas habilidades especiais, incluindo magias, para escapar. Obviamente, a criatura deve usar estes meios quando forem a única maneira de evitar a fonte do medo.

área ameaçada: A área dentro do alcance da criatura. Geralmente, as criaturas ameaçam toda a área de 1,5 metro ao seu redor, mas as armas de haste podem alterar essa distância. Certas ações provocam ataques de oportunidade quando realizadas dentro de uma área ameaçada.

arma branca: Uma arma adequada para combate corpo a corpo.

arma de arremesso: Uma arma de ataque à distância atirada por um personagem, como uma lança. Diferente de uma arma de disparo.

arma de ataque à distância: Uma arma de arremesso ou de disparo projetada para ataques de longe.

arma de disparo: Um equipamento, como um arco, que usa força mecânica para impulsionar um projétil.

arma de duas mãos: Uma arma adequada para se usar com as duas mãos, como uma espada larga. Considera-se que uma arma de duas mãos seja um objeto da mesma categoria de tamanho que o personagem (por exemplo, uma espada larga para uma criatura Média será um objeto Médio).

arma de haste: Uma arma de corpo a corpo comprida ou que possua um cabo extenso. As armas de haste permitem que aos usuários ameacem e ataquem os adversários num raio de 3 metros de distância era combate corporal. No entanto, a maioria dessas armas não pode ser usada contra inimigos adjacentes.

arma de uma única mão: Uma arma adequada para se usar com apenas uma das mãos (como uma espada longa), muitas vezes usada em conjunto com um escudo ou arma leve na mão inábil. Considera-se que uma arma de uma única mão seja um objeto de uma categoria de tamanho inferior ao personagem (por exemplo, uma espada longa para uma criatura Média será um objeto Pequeno);

arma dupla: Uma arma com duas pontas, lâminas ou extremidades que podem ser usadas simultaneamente em combate. Todas as armas que possuam dois valores de dano são duplas. As armas duplas concedem um ataque adicional, considerando que o personagem está empunhando duas armas (uma arma leve na mão inábil).

arma leve: Uma arma adequada para o uso na mão inábil, como uma adaga. Considera-se que uma arma leve seja um objeto de duas categorias de tamanho inferiores ao personagem (por exemplo, uma adaga para uma criatura Média é um objeto Miúdo).

arma natural: Uma parte do corpo de uma criatura que causa dano letal em combate. As armas naturais incluem dentes, garras, chifres, caudas, etc.

artefato: Um item mágico com poderes incríveis. Algumas magias não funcionam quando visam um artefato.

ataque: Uma das diversas ações com o intuito de ferir, debilitar ou neutralizar um oponente. O resultado de um ataque é determinado por uma jogada de ataque.

ataque à distância: Um ataque feito de longe, usando uma arma de ataque à distância. É o contrário de ataque corpo a corpo.

ataque corpo a corpo: Um ataque físico adequado para combates próximos.

ataque de oportunidade: Um ataque corpo a corpo adicional, permitido uma vez por rodada, a todo combatente cujo(s) oponente(s) realize(m) determinadas ações dentro de sua área ameaçada. A cobertura impede os ataques de oportunidade.

ataque de toque à distância: Um ataque de toque feito à distância, o contrário de um ataque de toque corpo a corpo. Veja ataque de toque.

ataque de toque corpo a corpo: Um ataque de toque feito em combate corpo a corpo. É o contrário de um ataque de toque à distância. Veja ataque de toque.

ataque de toque: Um ataque que só precisa encostar no oponente, sendo desnecessário atravessar sua armadura. Os ataques de toque podem ser corpo a corpo ou à distância. O bônus de armadura, de escudo e de armadura natural (incluindo quaisquer bônus de melhoria sobre estes valores) não são aplicados na CA contra ataques de toque.

ataque desarmado: Um ataque corpo a corpo, desferido sem nenhuma arma nas mãos.

ataques de morte: Uma magia ou habilidade especial que mata a vítima instantaneamente, como *dedo da morte*. Nem mesmo *reviver os mortos* ou *reencarnação* é capaz de ressuscitar uma vítima de um ataque de morte, embora a magia *ressurreição* e os efeitos mais poderosos possam fazê-lo.

atingir: Obter sucesso em uma jogada de ataque.

ato reflexo: Agir em resposta a uma ação ou circunstância além do seu controle. Por exemplo, o Mestre pode solicitar um teste de Ouvir como uma reação para determinar se o personagem ouviu algo que não estava especificamente procurando ou tentando escutar.

atordoado: Um personagem atordoado larga qualquer coisa que estiver segurando nas mãos, é incapaz de realizar ações, sofre -2 de penalidade na CA e perde seu bônus de Destreza na CA (se houver).

aumento efetivo de pontos de vida: Representa os pontos de vida adquiridos por meio de um aumento temporário no valor de Constituição. Diferente dos pontos de vida temporários, esses PV não são os primeiros a serem perdidos em função do dano, e devem ser subtraídos dos pontos de vida atuais quando a Constituição voltar ao normal.

avaliação de sucesso decisivo: Uma jogada de ataque especial, realizada somente quando existe uma ameaça para determinar se houve um sucesso decisivo. Caso a avaliação de sucesso decisivo iguale ou supere a CA do alvo, o ataque original é um sucesso decisivo. Caso contrário, o ataque será um golpe comum.

bárbaro (Bbr): Uma classe composta de lutadores ferozes que se aproveitam de sua côlera e seus instintos para derrotar os adversários.

bardo (Brd): Uma classe composta de artistas que usam a música e a poesia para gerar efeitos mágicos.

bônus: Um modificador positivo para uma jogada de dados. Na maioria das vezes, diversos bônus provenientes da mesma fonte ou com o mesmo tipo concedidos ao mesmo personagem ou objeto não se acumulam – considere apenas o bônus mais elevado de cada tipo. Os bônus que não têm um descritor sempre se acumulam com todos os outros.

bônus base de ataque: Um bônus para a jogada de ataque relacionado com a classe e o nível do personagem. O bônus base de ataque aumenta de modo diferente para cada classe. Um personagem recebe um ataque adicional quando seu bônus base de ataque atinge +6, um terceiro quando atinge +11 e um quarto ao alcançar +16. Os bônus base de ataque de diversas classes, para os personagens multiclasse, se acumulam.

bônus base de resistência: Um bônus para o teste de resistência, relacionado com a classe e o nível do personagem. O bônus base de resistência aumenta de modo diferente para cada classe. Os bônus base de resistência de diversas classes, para os personagens multiclasse, se acumulam.

bônus de armadura natural: Um bônus na CA resultante de uma pele rígida ou de uma magia, item ou efeito mágico que enriqueça a pele do alvo. Os bônus de armadura natural se acumulam com quaisquer tipos de bônus para a Classe de Armadura (mesmo com os bônus de armadura), exceto com outros bônus de armadura natural. Alguns efeitos mágicos (como a magia *pele de árvore*) concedem um bônus de melhoria para o bônus de armadura natural existente de uma criatura, que aumenta efetivamente o bônus de armadura natural total na CA. Os bônus de armadura natural não se aplicam contra ataques de toque.

bônus de armadura: As armaduras (sejam normais ou mágicas) concedem ao usuário um bônus para a sua Classe de Armadura, assim como várias magias, efeitos e itens mágicos. Os bônus de armadura se acumulam com quaisquer tipos de bônus para a Classe de Armadura (mesmo com os bônus de armadura natural), exceto com outros bônus de armadura. As armaduras mágicas costumam fornecer um bônus de melhoria, além do bônus da armadura, que aumenta o bônus total concedido pelo equipamento. O bônus de armadura concedido por magias ou itens mágicos normalmente se manifesta como um campo de força invisível e tangível ao redor do personagem. Este tipo de bônus não se aplica contra os ataques de toque, exceto quando fornecem efeitos de energia (como da magia *armadura arcana*), que se aplicam contra os ataques de toque desferidos por criaturas incorpóreas, como as sombras.

bônus de armadura: As armaduras (sejam normais ou mágicas) concedem ao usuário um bônus para a sua Classe de Armadura, assim como várias magias, efeitos e itens mágicos. Os bônus de armadura se acumulam com quaisquer tipos de bônus para a Classe de Armadura (mesmo com os bônus de armadura natural), exceto com outros bônus de armadura. As armaduras mágicas costumam fornecer um bônus de melhoria, além do bônus da armadura, que aumenta o bônus total concedido pelo equipamento. O bônus de armadura concedido por magias ou itens mágicos normalmente se manifesta como um campo de força invisível e tangível ao redor do personagem. Este tipo de bônus não se aplica contra os ataques de toque, exceto quando fornecem efeitos de energia (como da magia *armadura arcana*), que se aplicam contra os ataques de toque desferidos por criaturas incorpóreas, como as sombras.

bônus de ataque corpo a corpo: Um modificador aplicado a uma jogada de ataque corpo a corpo.

bônus de circunstância: Um bônus concedido por fatores condicionais específicos, favoráveis ao sucesso do personagem numa determinada tarefa. Os bônus de circunstância se acumulam com quaisquer outros tipos de bônus, incluindo outros bônus de circunstância, a menos que eles advenham essencialmente da mesma circunstância. Por exemplo, uma lente de aumento concede +2 de bônus de circunstância nos testes de Avaliação relacionados a qualquer item que seja pequeno ou altamente detalhado, como uma jóia. Caso você tenha uma segunda ferramenta que também conceda um bônus de circunstância por meio do aprimoramento visual (como uma lupa de joalheiro), esses bônus de circunstância não se acumulam.

bônus de competência: Um bônus que melhora a habilidade de um personagem para realizar tarefas, como os modificadores concedidos pela habilidade de bardo inspirar competência. Esse bônus se aplica a jogadas de ataque, testes de resistência, de perícias, de conjurador ou qualquer teste onde um bônus relativo ao nível ou às graduações de perícias seja aplicado. Ele não afeta testes de habilidades, jogadas de dano, iniciativa ou quaisquer outros testes que não estejam relacionados ao nível do personagem ou suas graduações em perícia. Diferentes bônus de competência não se acumulam – considere apenas o bônus mais elevado.

bônus de deflexão: Um bônus na Classe de Armadura concedido por uma magia ou efeito mágico que desvia os ataques desferidos contra o personagem. Os bônus de deflexão se acumulam com quaisquer outros bônus na CA, exceto outros bônus de deflexão. Esse tipo de bônus afeta os ataques de toque.

bônus de escudo: Um bônus na CA em função da utilização de um escudo ou qualquer efeito mágico semelhante a um escudo. Os bônus de escudo se acumulam com quaisquer tipos de bônus para a Classe de Armadura (mesmo com os bônus de armadura natural), exceto com outros bônus de escudo. Os escudos mágicos costumam fornecer um bônus de melhoria, além do bônus do escudo, que aumenta o bônus total concedido pelo equipamento. O bônus de escudo concedido por magias ou itens mágicos normalmente se manifesta como um campo de força invisível e tangível que protege o seu usuário. Os bônus de escudo não se aplicam contra os ataques de toque.

bônus de esquiva: Um bônus na Classe de Armadura (e algumas vezes para os testes de resistência de Reflexos), proveniente da capacidade física de evitar ataques e outros efeitos nocivos. Os bônus de esquiva nunca são fornecidos por itens mágicos ou magias. Qualquer situação ou efeito (exceto o uso de armadura) que faça um personagem perder seu bônus de Destreza na CA também impedirá a utilização de qualquer bônus de esquiva (por exemplo seu personagem perde seus bônus de esquiva na CA quando estiver surpreso). Os bônus de esquiva se acumulam com quaisquer outros bônus na CA, inclusive outros bônus de esquiva. Esse tipo de bônus se aplica contra os ataques de toque.

GLOSSÁRIO

bônus de intuição: Esse bônus melhora sua habilidade numa tarefa específica, concedendo um tipo de 'previsão do futuro' para o personagem. Diferentes bônus de intuição sobre a mesma criatura ou objeto não se acumulam; considere apenas o mais elevado.

bônus de melhoria ou aprimoramento: Um bônus que representa um aumento na dureza e/ou na eficácia da arma/armadura (melhoria) ou um bônus genérico para um valor de habilidade (aprimoramento). Diferentes bônus de melhoria e aprimoramento não se acumulam sobre o mesmo objeto (para armaduras ou armas), criatura (para a armadura natural) ou valor de habilidade. Considere apenas o bônus mais elevado. Uma vez que os bônus de melhoria para armaduras ou armadura natural afetam os bônus de armadura na CÁ (eles não se aplicam contra os ataques de toque. Um bônus de aprimoramento na Destreza pode aumentar a CA do personagem.

bônus de moral: Um bônus que representa os efeitos de um aumento na esperança, coragem e determinação. Diferentes bônus de moral não se acumulam sobre a mesma criatura. Considere apenas o bônus mais elevado. As criaturas sem inteligência (valor de Inteligência 0 ou nulo) não se beneficiam dos bônus de moral.

bônus de resistência: Um bônus para os testes de resistência, que fornecem proteção contra diversas variedades de ataques. Diferentes bônus de resistência não se acumulam sobre a mesma criatura ou objeto. Considere apenas o bônus mais elevado.

bônus de sorte: Um modificador que representa boa sorte. Diferentes bônus de sorte não se acumulam sobre a mesma criatura. Considere apenas o bônus mais elevado.

bônus inerente: Um bônus para um valor de habilidade, proveniente de um efeito mágico poderoso, como um desejo. Um personagem está limitado a um total de +5 de bônus inerente em qualquer um de seus valores de habilidade. Diferentes bônus inerentes não se acumulam sobre a mesma habilidade. Considere apenas o bônus mais elevado.

bônus profano: Um bônus originado pelo poder do mal. Diferentes bônus profanos não se acumulam sobre a mesma criatura ou objeto. Considere apenas o modificador mais elevado.

bônus racial: Um bônus adquirido por uma criatura devido a sua cultura ou em função de características inatas de sua espécie. Caso o tipo de uma criatura seja alterado (como quando ele morre e encarna), ela perde todos os bônus raciais concedidos pela sua forma anterior.

bônus sagrado: Um bônus originado pelo poder do bem. Diferentes bônus sagrados não se acumulam sobre a mesma criatura ou objeto. Considere apenas o modificador mais elevado.

caído: Quase indefeso, talvez deitado no solo. Um atacante caído sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo e não pode usar armas de ataque à distância (exceto uma besta). Uma criatura caída recebe +4 de bônus na Classe de Armadura contra ataques à distância, mas sofre -4 de penalidade na CA contra ataques corpo a corpo.

camuflagem: Qualquer coisa que impeça o atacante de distinguir seu alvo com clareza. A camuflagem gera uma possibilidade de ataque fracassar, mesmo que a jogada de ataque obtenha sucesso (uma chance de falha).

camuflagem total: Todos os ataques realizados contra uma criatura sob camuflagem total sofrem 0% de chance de falha. A camuflagem total bloqueia a linha de visão. Consulte camuflagem.

características de classe: Qualquer característica especial que depende da classe do personagem.

Carisma (Car): A habilidade que indica a força de personalidade, capacidade de persuasão, magnetismo pessoal, aptidão para liderança e beleza física de um personagem.

causar dano: Infilar dano em um ataque bem-sucedido. Os pontos de dano causados são indicados como uma quantidade de dados (por exemplo, 2d6+4) e é possível adicionar modificadores de situação. Mesmo assim, o dano causado por uma irmã ou magia nem sempre é o mesmo sofrido pelo alvo, que pode ter uma defesa especial para anular todo ou parte do dano.

cego: Incapaz de enxergar. Um personagem cego sofre -2 de penalidade na Classe de Armadura, perde qualquer bônus de Destreza na CA (se houver), percorre apenas metade de seu deslocamento e sofre -4 de penalidade em testes de Procurar e na maioria das perícias baseadas em Força e Destreza. Qualquer teste de perícia que dependa da visão (como Observar) fracassa automaticamente. Apenas contra o personagem cego, todos os oponentes terão camuflagem total (50% de chance de falha).

chance de falha: A possibilidade de falha de uma jogada de ataque bem-sucedida, devido à incerteza do atacante quanto à localização do defensor. Veja camuflagem.

chance de falha de magia arcana: A chance que uma magia tem de fracassar e ser desperdiçada, sem gerar nenhum efeito, quando a capacidade do personagem para executar um componente gestual foi prejudicada por uma armadura. Os bardos são capazes de ignorar a falha de magia arcana quando estiverem usando armaduras leves e conjurando magias de bardo.

classe: Veja Classe de Personagem.

Classe de Armadura (CA): Um número que representa a habilidade de qualquer criatura para evitar golpes e efeitos durante o combate. A jogada de ataque de um

opONENTE deve igualar ou superar a Classe de Armadura do alvo para atingi-lo. A Classe de Armadura equivale a 10 + todos os modificadores aplicáveis (que geralmente incluem o bônus de armadura, o bônus de escudo, o modificador de Destreza e o modificador de tamanho).

Classe de Dificuldade (CD): O valor que o jogador precisa obter para ser bem-sucedido em um teste. Todas as Classes de Dificuldade que não estejam indicadas nas magias ou descrições de itens são determinadas pelo Mestre, usando as regras como base.

classe de personagem: Um dos onze tipos de personagem de jogador bárbaro, bardo, clérigo, druida, feiticeiro, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino e ranger. A classe define os talentos mais visíveis e a função principal do personagem em um grupo de aventureiros. A classe de personagem também pode se referir a uma classe de PdM ou a uma classe de prestígio (veja o *Livro do Mestre*).

clérigo (Clr): Uma classe composta de personagens que lançam magias divinas e também são altamente capazes em combate.

cobertura: Qualquer barreira entre o atacante e o defensor. Essa barreira pode ser um objeto, uma criatura ou uma força mágica. A cobertura fornece um bônus na CA do defensor.

cobertura total: Todos os ataques realizados contra uma criatura sob cobertura total fracassam automaticamente. A cobertura total bloqueia a linha de visão e a linha de efeito. Veja cobertura.

colossal: Uma criatura colossal normalmente tem mais de 20 metros de altura ou comprimento e pesa mais de 125 toneladas.

confuso: Um personagem com o discernimento afetado e incapaz de escolher como agir, devido a uma magia ou outro efeito. As ações de um personagem *confuso* são determinadas jogando 1d% no inicio do seu turno. 01-10: o personagem ataca o conjurador com uma arma branca ou de combate a distância (ou se aproxima do conjurador caso seja impossível atacar); 11-20: age normalmente durante uma roda; 21-50: não faz nada, mas balbucia incoerentemente; 51-70: foge do conjurador da melhor forma possível; 71-100: ataca a criatura mais próxima (para este resultado, um familiar e considerado o próprio personagem). Um personagem *confuso* que não puder executar a ação indicada não fará nada, mas balbuciará incoerentemente. Os oponentes não obtêm qualquer vantagem para atacar um personagem *confuso*. Qualquer personagem *confuso* que sofrer um ataque, contra-atacará automaticamente na próxima oportunidade, desde que ele ainda esteja *confuso* quando isso acontecer. Um personagem *confuso* não é capaz de desferir ataques de oportunidade contra qualquer criatura que ele não esteja atacando diretamente (seja sua vítima mais recente ou uma criatura que acabou de atacá-lo):

conjurador: Um personagem capaz de lançar magias.

conjurar uma magia: Liberar a energia mágica, arcana ou divina, de uma magia através de palavras, gestos, focos e/ou materiais especiais. Conjurá uma magia requer concentração ininterrupta durante o tempo de execução. As interrupções exigem que o personagem obtenha sucesso em um teste de Concentração para não perder a magia. Conjurá uma magia com sucesso gera os efeitos indicados em sua descrição.

Constituição (Con): A habilidade que representa a saúde e o vigor do personagem.

controlar mortos-vivos: Uma habilidade sobrenatural de clérigos Maus (e alguns Neutros): usada para comandar mortos-vivos canalizando a energia negativa.

conversão espontânea: A habilidade especial de um clérigo de converter uma magia preparada (exceto as magias de domínio) em uma magia de *curar* ou *infilar ferimentos* do mesmo nível ou inferior, assim como um druida pode fazer com a magia *invocar aliado da natureza*. Como a substituição da magia é espontânea, os clérigos e druidas não precisam preparar estas magias com antecedência.

corpo a corpo: O combate corpo a corpo é uma troca de golpes entre adversários próximos ou bastante para ameaçar o espaço adjacente. É o contrário de combate à distância.

criatura: Um ser vivo ou ativo, nunca um objeto. Os termos "criatura" e "personagem" muitas vezes são sinônimos.

Dado de Vida (DV): O dado usado para definir a quantidade de pontos de vida do personagem. O termo Dados de Vida é sinônimo de níveis de personagem nas descrições dos itens mágicos, magias e efeitos limitados a uma certa quantidade de Dados de Vida.

dano: Uma redução dos pombos de vida, de um valor de habilidade ou de outra característica do personagem causada por ferimentos, doenças ou efeitos mágicos. As três categorias principais de dano são: dano letal, dano por contusão e dano de habilidade. Além disso, sempre que for relevante, o tipo de dano causado por um ataque será especificado, uma vez que algumas habilidades naturais, itens e efeitos mágicos podem fornecer imunidade a determinados tipos de dano. Os tipos de dano são: dano de armas (concussão, perfurante ou cortante) e dano de energia (positiva, negativa, ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica). Os modificadores para as jogadas de dano são aplicados às duas subcategorias de dano de armas (corpo a corpo e desarmado). Alguns modificadores são aplicados ao dano de armas e de magias, conforme especificado na descrição. Os pontos de dano são subtraídos da característica afetada – o dano letal e por contusão não afetam os pontos de vida, o dano de habilidade afeta o valor de habilidade pertinente. O dano é recuperado

naturalmente com o tempo, embora possa ser curado mais rapidamente através de magias cura.

dano contínuo: O dano causado por um único ataque que continua a ser infligido nas rodadas subsequentes, sem a necessidade de novas jogadas de ataque.

dano de (tipo de energia): Dano causado por um dos cinco tipos de energia (não considera as energias positiva e negativa): ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica.

dano de energia: Um tipo de dano especial causado por efeitos de energia pura, como as magias *mísseis mágicos* e *muralha de energia*. Este tipo de efeito é capaz de atingir criaturas incorpóreas sem sofrer a chance de falha normalmente imposta por esta característica.

dano de expulsão: A quantidade de Dados de Vida de mortos-vivos afetados por um teste de expulsão. O dano de expulsão equivale a $2d6 + \text{nível do clérigo} + \text{modificador de Carisma}$.

dano letal: O tipo de dano que reduz os pontos de vida de uma criatura.

dano maciço: Mínimo de 50 pontos de dano resultantes de um só ataque.

dano permanente de habilidade: Uma redução permanente em um valor de habilidade. Essa perda é irreversível, ou seja, um personagem somente conseguirá recuperar os pontos perdidos usando magias poderosas. Um personagem com Força 0 cairá no chão e estará indefeso. Um personagem com Destreza 0 estará paralisado e com Constituição 0 ele estará mono. Quando a Inteligência, Sabedoria ou Carisma são reduzidas 0, o personagem estará inconsciente.

dano por contusão: Geralmente, este dano é o resultado de um ataque desarmado, de um ataque armado que visa incapacitar, de uma marcha forçada ou de condições debilitantes como calor excessivo ou inanição.

dano temporário de habilidade: Uma perda temporária de 1 ou mais pontos em um valor de habilidade. Esse dano é recuperado à razão de 1 ponto por dia, a menos que seja especificado o contrário no efeito ou situação que causou o dano. Um personagem com Força 0 cairá no chão e estará indefeso. Um personagem com Destreza 0 estará paralisado, e com Constituição 0 ele estará mono. Quando a Inteligência, Sabedoria ou Carisma são reduzidas 6, o personagem estará inconsciente.

deslocamento: A quantidade de metros que a criatura consegue percorrer quando utiliza uma ação de movimento.

deslocamento básico: O deslocamento que a criatura é capaz de percorrer sem armadura. O deslocamento básico depende da raça.

Destreza (Des): A habilidade que indica apontaria, coordenação, agilidade, reflexos e equilíbrio do personagem.

Diminuto: Uma criatura Diminuta geralmente possui entre 16 e 30 centímetros de altura ou comprimento e pesa entre 75 e 500 gramas.

dissipar: Anular, suprimir ou remover uma magia ou outros efeitos de uma criatura, item ou área. Dissipar, normalmente, se refere à magia *dissipar magias*, mas existem outras formas de fazê-lo. Algumas magias não podem ser dissipadas, conforme indicado em suas descrições.

dissipar expulsão: Canalizar energia negativa para cancelar a expulsão de um clérigo ou paladino.

domínio: Um poder concedido e um conjunto de nove magias (uma de cada nível) que possuem um tema em comum e estão relacionados a um ou mais deuses. Os domínios disponíveis nesse livro são: Água, Animal, Ar, Bem, Caos, Conhecimento, Cura, Destrução, Enganação, Fogo, Força, Guerra, Magia, Mal, Morte, Ordem, Plantas, Proteção, Sol, Sorte, Terra e Viagem.

drenar energia: Um ataque que absorve parte da força vital do personagem, impondo-lhe níveis negativos, que podem ser permanentemente subtraídos do total de níveis da vítima.

Druida (Drd): Uma classe composta de personagens que utilizam a energia do mundo natural para conjurar magias divinas e adquirir poderes mágicos especiais.

dureza: A resistência a dano dos objetos. Somente o valor do dano que ultrapassar a dureza do objeto será subtraído dos seus pontos de vida.

efeito de medo: Qualquer magia ou efeito mágico que assuste, apavore ou faça a vítima se sentir covarde ou amedrontada, conforme definido na descrição da magia.

electrum: Uma liga natural de ouro e prata.

encurralado: Paralisado de medo e incapaz de realizar ações. Um personagem encurralado sofre -2 de penalidade na Classe de Armadura e perde seu bônus de Destreza na CA (se houver).

energia negativa: Uma energia escura e tremeluzente, originária do Plano de Energia Negativa. Normalmente, a energia negativa cura os mortos-vivos e fere as criaturas vivas.

energia positiva: Uma energia clara e luminosa que se origina no Plano de Energia Positiva. Normalmente, a energia positiva cura os seres vivos e fere os mortos-vivos.

engajado: Ameaçando ou sendo ameaçado por um inimigo. As criaturas imobilizadas ou inconscientes não estão engajadas a menos que seja atacadas diretamente.

enjoado: Sofrendo de problemas do estômago. As criaturas enjoadas são incapazes de atacar, conjurar magias, concentrar-se ou realizar qualquer outra ação que exija atenção. A única ação possível para um personagem enjoado será uma

ação de movimento a cada rodada, além de quaisquer ações livres (exceto conjurar magias aceleradas).

enorme: Uma criatura Enorme geralmente tem entre 5 e 10 metros de altura ou comprimento e pesa entre 2 e 16 toneladas.

enredado: Preso, com a movimentação prejudicada. Enredar uma criatura atrapalha sua movimentação, mas não impede seu deslocamento – a menos que ela esteja aprisionada a um objeto imóvel ou exista alguma força que não permita sua movimentação. As criaturas enredadas estão limitadas a metade de seu deslocamento, não podem correr ou realizar Investidas, sofrem -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e -4 de penalidade no seu valor efetivo de Destreza. Quando um personagem enredado tenta conjurar uma magia, ele deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD + nível da magia) ou perderá a magia.

ensurdecido: incapaz de escutar. Um personagem surdo sofre -4 de penalidade nas jogadas de Iniciativa, fracassa automaticamente em testes de Ouvir e sofre 20% de chance de falha para conjurar qualquer magia que tenha componentes verbais (V).

escola de magia: Um grupo de magias correlacionadas que funcionam de maneira similar. As oito escolas de magias disponíveis são: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação.

Escolher 10: Reduzir as chances de fracasso em certos testes de perícias, assumindo que o resultado obtido foi médio (um resultado 10 em 1d20). Não é possível escolher 10 quando se está distraído ou sendo ameaçado – durante um combate, por exemplo.

Escolher 20: Reduzir ao máximo a chance de fracasso, repetindo a mesma tarefa até conseguir o resultado perfeito no teste de perícia (um resultado 20 em 1d20). Escolher 20 exige a quantidade de tempo necessária para executar 20 testes de perícias separados (quase sempre 2 minutos, no mínimo). Escolher 20 assume que o personagem fracassa tantas vezes quantas forem necessárias, portanto não é possível utilizar essa regra quando uma falha acarreta consequências nocivas.

Escrever: Escrever uma magia num pergaminho.

espaço: A quantidade de solo necessária para que uma criatura lute com eficácia, expresso como uma dimensão de área retangular composta de quadrados (por exemplo, uma criatura com espaço de 3 m ocupa uma área de 3 m por 3 m sobre a matriz de combate). O espaço determina a quantidade de criaturas que podem combater lado a lado num corredor, quantas criaturas são capazes de atacar um mesmo adversário simultaneamente, etc. O espaço ocupado por uma criatura depende do seu tamanho e da sua forma corporal. Algumas vezes, ele também é chamado de espaço de combate.

espécie: Uma subcategoria que define a espécie da criatura. Por exemplo, gigante é um tipo de criatura e gigante da colina é uma espécie de gigante.

estável: Inconsciente, mas não morrendo, com um total de pontos de vida entre -1 e -9. Um personagem que esteja morrendo e seja estabilizado não recupera seus pontos de vida, mas deixa de perder 1 PV a cada rodada.

etéreo: Dentro do Plano Etéreo. Uma criatura etérea é invisível e intangível para uma criatura no Plano Material, asas é visível e corpórea para as criaturas no Plano Etéreo. Uma criatura etérea é capaz de atravessar objetos sólidos no Plano Material, em qualquer direção (para cima ou para baixo, mas nesses casos usando metade do deslocamento). As criaturas etéreas podem ver e ouvir qualquer coisa no Plano Material numa área de 18 metros, mas sua visão é enevoada e não distingue cores. Os de energia provenientes do Plano Material conseguem afetar o Plano Etéreo, mas o contrário é impossível.

exausto: Cansado a ponto de quase ficar incapacitado. Um personagem nesse estado percorre somente metade de seu deslocamento e sofre -6 de penalidade efetiva na Força e na Destreza. Após 1 hora de descanso total, um personagem exausto estará fatigado. Um personagem fatigado voltará a ficar exausto se realizar ações que normalmente causem fadiga.

expulsar mortos-vivos: A habilidade sobrenatural de expulsar ou destruir mortos-vivos canalizando a energia positiva.

expulso: Afetado pela expulsão. Os mortos-vivos expulsos fogem, durante 10 rodadas (1 minuto), da forma mais rápido possível. Caso não possam fugir, eles ficarão encurralados.

extra-planar: Nativo de um plano de existência diferente do plano em que os personagens estiverem. No Plano Material, uma criatura planar também é considerada um extra-planar. No plano original de uma criatura planar, uma criatura nativa do Plano Material seria considerada um extra-planar.

falha de magia: A possibilidade que uma magia tem de fracassar quando não é conjurada sob condições ideais; uma magia conjurada que não surte efeito.

fascinado: Enfeitiçado por um efeito sobrenatural ou mágico. Uma criatura fascinada permanece de pé ou sentada silenciosamente, sem executar qualquer ação, exceto prestar atenção no efeito que a fascinou, até o término da duração do mesmo. Ela sofre -4 de penalidade nos testes de perícia reflexos, como testes de Ouvir e Procurar. Qualquer ameaça em potencial, como uma criatura hostil se aproximando, permite que a criatura fascinada realize um novo teste de resistência contra o efeito original. Qualquer ameaça óbvia, como alguém desembainhando uma arma, lançando uma magia ou mirando uma arma de ataque à distância contra a criatura fascinada, dissipará o efeito automaticamente. Usando uma ação padrão, os aliados de uma criatura fascinada podem sacudi-la para que o fascínio seja dissipado.

GLOSSÁRIO

fascinar mortos-vivos: A habilidade sobrenatural de controlar mortos-vivos através da energia negativa

fatigado: Muito cansado, quase exausto. Um personagem fatigado não pode correr ou realizar Investidas e sofre -2 de penalidade efetiva na Força e na Destreza. Realizar qualquer ação que normalmente causaria fadiga deixará o personagem exausto. Após 8 horas de descanso total, um personagem nesse estado volta ao normal.

Feiticeiro (Fet): Uma classe composta de personagens que nasceram com habilidade mágica inata.

final da rodada: O momento do combate quando todos os envolvidos já realizaram sua ação. O final da rodada acontece quando nenhum dos combatentes tem mais ações pendentes naquela rodada.

flanquear: posicionar-se do lado oposto de um adversário ameaçado por outro aliado. O personagem que estiver flanqueando recebe +2 de bônus de flanquear para suas jogadas de ataque. Um ladrão que estiver flanqueando um adversário pode desferir um ataque furtivo contra aquela vítima.

Força (For): A habilidade que indica a musculatura e força física de um personagem.

fortalecer mortos-vivos: Uma habilidade sobrenatural de clérigos Maus (e alguns Neutros), usada para aumentar a resistência de mortos-vivos contra as tentativas de expulsão canalizando a energia negativa.

Fracassar: Obter um resultado insatisfatório em um teste de perícia, de resistência ou qualquer tarefa que envolva uma jogada de dados.

fracasso automático: Um ataque que não atinge o alvo, independente da CA. Uma falha automática ocorre quando o jogador obtém um 1 natural (um resultado 1 em 1 d20) numa jogada d'ataque.

golpe de misericórdia: Uma ação que permite ao atacante desferir um golpe fatal contra um oponente indefeso, usando uma ação de rodada completa. Um golpe de misericórdia pode ser realizado usando uma arma branca, um arco ou uma besta, mas a criatura precisa estar adjacente ao adversário. Ao executar um golpe de misericórdia, o atacante obtém um sucesso decisivo automático e o defensor precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá. Os ladrões também infligem o dano adicional do ataque furtivo. Um golpe de misericórdia provoca ataques de oportunidade. Não é possível desferir um golpe de misericórdia em criaturas imunes a sucessos decisivos.

golpe desarmado: Um ataque desarmado bem-sucedido, que geralmente causa dano por contusão, desferido por um personagem que ataca sem usar nenhuma arma. Um monge é capaz de infligir dano letal com seus golpes desarmados.

graduação de perícia: Um número que indica a quantidade de experiência ou treinamento de um personagem em uma determinada perícia. O modificador de perícia incorpora a graduação da perícia, aumentando a chance de sucesso desses testes.

Grande: Uma criatura Grande geralmente tem entre 2,5 e 5 metros de altura ou comprimento e pesa entre 250 quilos e 2 toneladas

grupo de aventureiros: Um grupo de personagens que se aventura em conjunto. Um grupo de aventureiros é composto pelos personagens dos jogadores e todos os seguidores, familiares arcânicos, companheiros animais, associados, parceiros e mercenários que os acompanham.

grupo: Um grupo de aventureiros.

Guerreiro (Gue): Uma classe composta de personagens com capacidades de combate excepcionais e perícias com armas inigualáveis.

habilidade: Uma das seis características básicas de um personagem: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Consulte valor de habilidade.

habilidade extraordinária (Ext): Uma habilidade especial que não seja mágica (diferente das habilidades similares a magia ou sobrenaturais).

habilidade natural: Uma capacidade comum, como andar, nadar (para criaturas aquáticas) ou voar (para criatura aladas).

habilidade similar à magia (SM): Uma habilidade especial com efeitos similares a uma magia. Na maior parte dos casos, uma habilidade similar a magia funciona como a magia homônima.

habilidade sobrenatural (Sob): Um poder mágico que produz um efeito específico. Diferente de habilidades naturais, extraordinárias ou similares a magia. Ativar uma habilidade sobrenatural não provoca ataques de oportunidade. As habilidades sobrenaturais não podem ser dissipadas, interrompidas ou afetadas pela Resistência à Magia. Entretanto, elas não funcionam em áreas onde a magia está suprimida ou neutralizada, como no interior de um *campo antimagia*.

Imenso: Uma criatura Imensa geralmente tem entre 10 e 20 metros de altura ou comprimento e pesa entre 16 e 125 toneladas.

imobilizado (Agarrar): Aprisionado através da manobra Agarrar (mas não indefeso).

impedido: Incapaz de continuar se movendo para a frente devido a uma força contrária, como o vento. As criaturas terrestres que forem impedidas simplesmente param onde estão. As criaturas voadoras que forem impedidas recuam a distância especificada na descrição do efeito.

incapacitado: Um personagem com 0 PV ou menos, mas já estabilizado e ainda consciente. Ele pode realizar uma ação de movimento ou uma ação padrão a cada rodada (mas não ambas, sendo incapaz de realizar ações de rodada completa).

Ele consegue percorrer metade de seu deslocamento sem sofrer qualquer dano adicional, mas executar uma ação padrão (ou qualquer outra ação que o Mestre julgar cansativa, incluindo algumas ações livres como conjurar uma magia acelerada) infligirá 1 ponto de dano após a conclusão da ação. A menos que a ação executada aumente seus pontos de vida, o personagem estará com um total negativo de pontos de vida e morrendo.

inconsciente: Caído e indefeso. Um personagem estará inconsciente quando seus pontos de vida estiverem entre -1 e -9 ou quando sofrer uma quantidade de dano por contusão superior ao seus pontos de vida atuais. Quando um personagem estiver inconsciente porque seus pontos de vida atuais foram reduzidos a um valor entre -1 e -9, mas estiver estável, ele terá 10% de chance a cada hora de recobrar a consciência. Caso tenha ficado inconsciente ao sofrer uma quantidade de dano por contusão superior aos seus pontos de vida atuais, ele terá 10% de chance a cada minuto de acordar, mas ainda estará no cautele.

incorpóreo: Sem corpo físico. As criaturas incorpóreas são imunes a todas as formas de ataque, exceto os mágicos. Elas só podem ser afetadas por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas com +1 de bônus de melhoria ou superior, magias, efeitos similares a magia ou efeitos sobrenaturais. Porém, mesmo quando são atingidas por magias, armas mágicas ou efeitos mágicos, ainda existe 50% de chance de ignorarem qualquer dano proveniente de uma fonte corpórea. Os ladrões não podem desferir ataques furtivos contra criaturas incorpóreas, pois não existem áreas vitais para serem atingidas. Uma criatura incorpórea não possui bônus de armadura (seja ela natural ou comum), e perde qualquer bônus desse tipo que possuía na forma corpórea, mas recebe um bônus de deflexão na CA equivalente ao seu modificador de Carisma ou +1, o que é maior. Essas criaturas são capazes de atravessar objetos sólidos, mas não os efeitos de energia. Desse modo, seus ataques ignoram qualquer bônus de armadura natural, as armaduras e os escudos da vítima; os bônus de deflexão e efeitos de energia (como a *armadura arcana*) funcionam normalmente. As criaturas incorpóreas não têm peso, não deixam rastros, não possuem cheiro e não fazem barulho, sendo impossível ouvi-las por meio de testes da perícia Ouvir. Elas não sofrem quedas e são imunes a esse tipo de dano.

incremento de distância: Cada incremento de distância entre o atacante e seu alvo impõe -2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque. As armas de arremesso possuem um alcance máximo de cinco incrementos de distância. As armas de disparo alcançam até dez incrementos de distância.

indefeso: Paralisado, amarrado, imobilizado, dormindo, inconsciente ou totalmente à mercê do oponente. Considera-se que uma vítima indefesa possui Destreza 0 (-5 de penalidade). Os ataques corpo a corpo desferidos contra uma vítima indefesa recebem +4 de bônus. Um atacante é capaz de executar um golpe de misericórdia contra um oponente indefeso.

Iniciativa: Um sistema para determinar a ordem de ações em um combate. Antes da primeira rodada do combate, cada participante realiza um teste de Iniciativa. A cada rodada, os combatentes agirão conforme os valores obtidos (do maior para o menor).

inimigo ou oponente: Uma criatura que é um adversário do seu personagem.

Inteligência (Int): A habilidade que indica a capacidade de aprendizado e raciocínio de um personagem.

invisível: Impossível de enxergar. As criaturas invisíveis recebem +2 de bônus nas suas jogadas de ataque e ignoram qualquer bônus de Destreza na CA do oponente (se houver). A invisibilidade não funciona contra criaturas cegas, não importa a causa da cegueira. A localização de uma criatura invisível não pode ser definida através de qualquer tipo de contato visual. Sob esta condição, ela recebe camuflagem total mesmo se um atacante souber exatamente a localização da criatura invisível. Os atacantes sofrem 50% de chance de falha em combate contra criaturas invisíveis.

Uma criatura invisível recebe +40 de bônus nos testes de Esconder-se quando estiver imóvel ou +20 quando estiver em movimento. Localizar o quadrado que uma criatura invisível ocupa exige um teste de Observar (CD 40 para criaturas imóveis, CD 20 para criaturas que se deslocaram durante seu último turno), modificado pelos fatores apropriados (como penalidade de armadura ou de deslocamento).

item ativado pelo uso: Um item mágico ativado quando se utiliza o objeto normalmente. Por exemplo, um personagem é capaz de ativar uma poção ingerindo-a, uma espada mágica brandindo-a, lentes mágicas observando através delas e uma capa vestindo-a. Os personagens podem não descobrir o poder de um item somente empunhando o objeto, a menos que o benefício ocorra automaticamente com o uso.

item com palavra de comando: Um item mágico ativado quando o usuário pronuncia uma determinada palavra ou frase. Acionar um item desse tipo não requer concentração e não provoca ataques de oportunidade.

item de complemento de magia: Um item mágico (normalmente um pergaminho) que contém uma magia parcialmente conjurada. Como a preparação da magia já foi realizada, tudo que o usuário precisa para conjurá-la é acrescentar as palavras, os gestos e qualquer outro componente necessário para ativar o item. Para usar um item desse tipo com segurança, o nível de conjurador do personagem precisa ser elevado o suficiente na classe apropriada, embora não seja necessário conhecer a magia. Todos os conjuradores que não atendam a esse critério sofrem uma chance

de falha. Ativar um item de complemento de magia exige uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade.

item de gatilho: Um item mágico (com uma varinha, por exemplo) que produz um efeito mágico. Qualquer conjurador que tenha a magia armazenada no item em sua lista de magias de classe poderá ativá-lo para duplicar seu efeito, não importa se a conhece ou não. O usuário precisa descobrir a magia contida no item antes de conjurá-la. Para ativar o item, é preciso apenas falar uma palavra mágica, sem nenhum gesto ou complemento adicional. Ativar um item de gatilho exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

jogada de ataque: Uma jogada de dados para verificar se um ataque atingiu o alvo. Para realizar uma jogada de ataque, jogue 1d20 e adicione todos os modificadores aplicáveis para o tipo de ataque – jogada de ataque corpo a corpo = 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força + modificador de tamanho; jogada de ataque à distância = 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Destreza + modificador de tamanho + penalidade por distância. Em qualquer caso, o ataque será bem-sucedido se o resultado igualar ou superar a Classe de Armadura do alvo.

Jogada de ataque à distância: Uma jogada de ataque usando uma arma de ataque à distância. Veja jogada de ataque.

jogada de ataque corpo a corpo: Uma jogada de ataque em combate corporal. É o contrário de uma jogada de ataque a distância. Consulte jogada de ataque.

jogada de chance de falha: Uma jogada de 1d% para determinar o sucesso de uma jogada de ataque que sofre uma chance de falha.

Ladino (Lad): Uma classe composta de personagens que utilizam, acima de tudo, a furtividade no lugar da força bruta ou da habilidade mágica.

letárgico: Em um estado de animação suspensa. Uma criatura letárgica está indefesa.

limite diário: O “espaço” na mente do conjurador dedicado a armazenar uma magia do nível apropriado. Um personagem consegue preparar e armazenar uma quantidade de magias indicada na sua tabela de classe. Os conjuradores que preparam suas magias normalmente encolhem todas elas durante esse processo, mas é possível selecioná-las em outro momento do mesmo dia. Caso deseje, um personagem é capaz de preparar uma magia de nível inferior usando o espaço de uma magia de nível superior.

linha de efeito: Uma linha de efeito indica quando um efeito (como uma explosão) alcança uma criatura ou não. A linha de efeito funciona como a linha de visão, exceto que ela ignora quaisquer obstáculos capazes de impedir a visão. Por exemplo, a explosão de uma *bola de fogo* atinge mesmo as criaturas invisíveis ou escondidas nas sombras.

linha de visão: Uma linha sem obstruções entre dois pontos, que permite que duas criaturas se enxerguem mutuamente. Para determinar a linha de visão, trace uma linha imaginária entre o espaço ocupado pelo personagem e o espaço desejado. Caso a linha esteja livre (não haja obstruções), o personagem terá uma linha de visão para aquele espaço. Caso haja uma criatura na sua linha de visão, ele também estará na linha de visão dela. A linha estará livre quando não atravessar ou mesmo tocar quaisquer quadrados capazes de bloquear a visão do personagem. Caso seu personagem não consiga enxergar o alvo (se estiver cego ou a criatura estiver invisível), não existirá uma linha de visão, mesmo que seja possível traçar uma linha desobstruída entre os dois pontos desejados.

magia: Um efeito mágico. As duas categorias principais de magia são: arcanas e divinas. Os clérigos, druidas, paladinos e rangers conjuram magias divinas, enquanto os bardos, magos e feiticeiros conjuram magias arcanas. As magias também podem ser agrupadas por escolas de magia.

magia arcana: As magias arcanas envolvem a manipulação direta de energias místicas, em vez da intervenção de poderes mais elevados (veja magias divinas). Os bardos, feiticeiros e magos conjuram magias arcanas.

magia conhecida: Uma magia que um conjurador arcano conheça e possa preparar. Para um mago, isso significa tê-la registrada em seu grimório. Para feiticeiros e bardos, conhecer uma magia significa selecioná-la na criação de personagem ou quando adquirir um novo nível.

magia de cura: Uma magia de *cura* sempre tem a palavra “curar” em seu nome, como *curar ferimentos mínimos*, *curar ferimentos leves* ou *curar ferimentos críticos em massa*.

magia de infligir: Uma magia de *infligir* sempre tem a palavra “infligir” em seu nome, como *infligir ferimentos leves*, *infligir ferimentos críticos* ou *infligir ferimentos críticos em massa*.

magia divina: Magias de origem religiosa, advindas da fé ou de um deus. Os clérigos, druidas, paladinos e rangera conjuram magias divinas.

magia de domínio: Uma magia divina que pertence a um domínio. Todos os domínios têm uma magia de cada nível. Além de suas magias diárias, os clérigos são capazes de conjurar uma magia de domínio por dia para cada nível de conjurador (entre o 1º e 98º). Esta magia deve pertencer a qualquer um de seus domínios. As magias de domínio não podem ser convertidas em magias de *cura* ou *infligir*.

magia de nível 0: São as magias do nível mais baixo que existem. Os conjuradores arcanos chamam-nas de “truques” e os conjuradores divinos de “preces”.

magia de toque: Uma magia que surte efeito quando o conjurador toca o alvo. Contra alvos involuntários, as magias de toque exigem um ataque de toque (corpo a corpo ou à distância).

mago (Mag): Uma classe composta de estudiosos das artes arcana.

mão inábil: A mão mais fraca ou menos hábil do personagem (geralmente a esquerda). Um ataque usando a mão inábil sofre -4 de penalidade na jogada de ataque. Além disso, somente a metade do bônus de Força do personagem será aplicada ao dano causado com uma arma empunhada na mão inábil.

margem de ameaça: Qualquer resultado natural que crie uma ameaça quando é obtido em uma jogada de ataque. Para a maior parte das armas, a margem de ameaça é 20; algumas têm margens de ameaça entre 19-20, ou mesmo 18-20. No entanto, uma jogada de ataque que não igualar ou superar a CA do oponente não é uma ameaça, mesmo que esteja dentro da margem de ameaça da arma.

matriz de combate: Uma superfície plana, dividida em quadrados, usada para indicar a localização das criaturas e personagens (representados por miniaturas) durante os combates e quaisquer outras situações que exigem raciocínio tático.

Médio: Uma criatura Média geralmente tem entre 1,20 m e 2,70 m de altura ou comprimento e pesa entre 20 e 250 quilos.

Mestre: O jogador que representa os monstros, oponentes, cria a base da história e serve de juiz.

metade do deslocamento: Quando a movimentação de uma criatura estiver reduzida para metade do deslocamento, considere cada espaço que será atravessado como se fossem 2 quadrados, e cada espaço em uma movimentação diagonal como se fossem 3 quadrados. Sob esta condição, é impossível correr, realizar Investidas ou executar um passo de ajuste de 1,5 m.

miniatura: A representação física de uma criatura ou personagem na matriz de combate, geralmente uma miniatura tridimensional.

Minúsculo: Uma criatura Minúscula normalmente tem menos de 15 centímetros de altura ou comprimento e pesa cerca de 75 gramas.

mirar uma magia: Direcionar um efeito mágico ativo contra um alvo (ou alvos) específico. Direcionar uma magia exige uma ação de movimento e não provoca ataque de oportunidade.

Miúdo: Uma criatura Miúda geralmente tem entre 30 e 60 centímetros de altura ou comprimento e pesa entre 500 gramas e 4 quilos.

modificador: Qualquer bônus ou penalidade aplicado nas jogadas de dados. Um modificador positivo e um bônus, enquanto um negativo é uma penalidade. Os modificadores provenientes da mesma tome não se acumulam, assim como os modificadores de um mesmo tipo. Caso exista mais de um modificador de um mesmo tipo, considere apenas o melhor bônus ou a pior penalidade. Os bônus ou penalidades sem um tipo indicado se acumulam com todos os demais.

modificador de habilidade: Um bônus ou penalidade associado a um valor de habilidade específico. Os modificadores de habilidade afetam as jogadas que envolvem a habilidade correspondente.

modificador de Iniciativa: Um bônus ou penalidade para os testes de Iniciativa.

modificador de perícia: O bônus ou penalidade associado a uma perícia. O modificador de perícia equivale a graduação da perícia + modificador de habilidade + modificadores variados (os modificadores variados incluem bônus raciais, penalidade de armadura, modificadores de circunstância, etc.). Estes modificadores se aplicam ao testes de perícia realizados pelos personagens quando tentam executar uma tarefa relacionada com aquela perícia.

modificador de tamanho: O bônus ou penalidade devido a categoria de tamanho da criatura. Os modificadores de tamanho são aplicados na CA, nas jogadas de ataque, testes de Esconder-se, testes de Agarrar e outros.

monge (Mng): Uma classe composta por mestres das artes marciais dotados de inúmeros poderes exóticos.

morrendo: Inconsciente é próximo da morte. Um personagem que estiver morrendo terá entre 1 e -9 pontos de vida e não poderá realizar nenhuma ação. A cada rodada, no seu turno, o personagem joga 1d% para verificar sua estabilização. Ele tem 10% de chance de estabilizar seu organismo. Caso contrário, ele perde 1 ponto de vida adicional. Caso um personagem nessa condição seja reduzido a -10 pontos de vida, ele estará morto.

morto: Um personagem morre quando seus pontos de vida atingem -10 ou menos e/ou quando sua Constituição é reduzida a 0. Além disso, algumas magias e efeitos (como dano maciço) são capazes de matar um personagem instantaneamente. A morte libera a alma da vítima de seu corpo, que então viaja para um Plano Exterior. Os personagens mortos não podem se beneficiar de nenhum tipo de cura, mas é possível ressuscitá-los utilizando determinadas magias. Um corpo morto sofrerá decomposição normal, a menos que seja preservado magicamente. As magias que ressuscitam um personagem também recuperam completamente seu corpo – pelo menos até a condição do momento da morte (dependendo da magia ou do item).

mundano: Normal, algo comum, cotidiano. A palavra mundano também é usada como sinônimo de “não-mágico”.

natural (resultado): O resultado natural de uma jogada de dados ou de um teste é o número indicado no dado lançado, não o resultado modificado depois de adicionar os bônus e subtrair as penalidades.

nível: Uma medida de graduação do poder, ou da experiência, utilizado em várias áreas do jogo. Veja nível de conjurador; nível de personagem, nível de classe e nível de magia.

GLOSSÁRIO

nível de classe: O nível do personagem em uma classe específica. As características de classe normalmente dependem do nível de classe e não do nível de personagem.

nível de conjurador: Uma medida do poder de um conjurador de magias. Geralmente, o nível de conjurador equivale ao nível de classe do personagem.

nível de magia: Um número entre 0 e 9 que indica o poder da magia.

nível de personagem: O nível total de um personagem. Para personagens com apenas uma classe, o nível de classe e o nível de personagem são idênticos.

nível negativo: Uma perda de força vital resultante de um dreno de energia, magias, itens ou efeitos mágicos. Para cada nível negativo imposto sobre a criatura, ela sofre -1 de penalidade em todos os testes de perícia, habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência. Além disto, ela perde 5 PV e sofre -1 de penalidade efetiva em seu nível (ou seja, sempre que o nível da criatura precisar ser utilizado num teste ou cálculo, subtraia 1 do valor para cada nível negativo que ela possui). Um conjurador que perder um ou mais níveis deve subtrair uma ou mais magias de seu limite diário (sempre do nível mais elevado) para cada nível negativo. Caso duas ou mais magias se enquadrem nesse critério, o jogador escolhe qual será removida. A magia perdida estará disponível novamente assim que o nível negativo for eliminado, desde que o personagem ainda seja capaz de conjurá-la. Os níveis negativos permanecem ativos durante 24 horas, a menos que sejam removidos antes. Depois desse período, o nível negativo desaparece, mas a criatura afetada precisa realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do DV do atacante + modificador de Carisma do atacante) para determinar se existe um efeito duradouro. Se ela obtiver sucesso, o personagem eliminou o nível negativo. Caso contrário, seu nível de personagem diminui em 1, eliminando qualquer benefício adquirido com esse nível. Para cada nível negativo imposto, é necessário realizar um teste separado.

nocauteado: Um personagem que sofreu uma quantidade de dano por contusão exatamente igual aos seus pontos de vida atuais. Os personagens nocauteados só podem realizar uma única ação (de movimento ou padrão) a cada rodada (nunca ambas, portanto não são capazes de realizar ações de rodada completa).

obra-prima: Um item excepcionalmente bem fabricado, que geralmente concede +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque (para armas ou munição), reduz a penalidade de armadura em -1 (para armaduras ou escudos) ou adiciona +2 aos testes de perícia adequados (para ferramentas ou instrumentos).

ofuscado: Incapaz de enxergar devido a uma sobrecarga estrema dos olhos. Uma criatura ofuscada sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de Observar e Procurar.

paladino (Pal): Uma classe composta de campeões da justiça e caçadores do mal, com vastos poderes divinos.

paralisado: Incapaz de se mover ou agir de qualquer forma, como se estivessem sob o efeito da magia *imobilizar pessoa*. Os personagens paralisados têm Força 0 e Destreza 0, estão indefesos, e só podem realizar ações exclusivamente mentais. Uma criatura alada que esteja voando quando para paralisada não conseguirá bater as asas e cairá. Um nadador paralisado poderá se afogar. Uma criatura é capaz de atravessar o espaço ocupado por uma vítima paralisada – seja um aliado ou inimigo. Entretanto, cada quadrado ocupado por uma criatura paralisada é considerado como 2 quadrados.

pasmo: Incapaz de agir normalmente. Um personagem pasmo não é capaz de realizar nenhuma ação, mas não sofre nenhuma penalidade na CA.

passo de ajuste (1,5 m): Um pequeno ajuste de posição que não é considerado uma ação. Normalmente (mas nem sempre) é possível executar o passo de ajuste a qualquer momento no turno do personagem (antes ou depois de uma ação de rodada completa, entre uma mesma ação de ataque total, entre uma ação padrão de movimento ou entre duas ações de movimento). Não é permitido o ajuste na mesma rodada em que o personagem tenha percorrido qualquer distância. Também não é possível fazê-lo quando a movimentação estiver obstruída, como em quadrados de terreno acidentado, na escuridão total ou quando se está cego. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade, mesmo que o personagem entre ou saia de uma área ameaçada.

peça de cobre (PC): A moeda corrente de maior utilização entre mendigos e trabalhadores. 10 peças de cobre equivalem a 1 peça de prata.

peça de ouro (PO): A principal unidade de moeda corrente usada pelos aventureiros.

peça de platina (PL): Um tipo de moeda de circulação incomum, mas ocasionalmente encontrada como tesouro. Uma peça de platina equivale a 10 peças de ouro.

peça de prata (PP): A moeda corrente mais comum entre os plebeus. 10 moedas de prata equivalem a 1 peça de ouro.

penalidade: Um modificador negativo para uma jogada de dados. Geralmente penalidades não pertencem a um tipo específico e sempre se acumulam entre si (a menos que sejam provenientes da mesma fonte), exceto quando especificado o contrário.

penalidade de distância: Uma penalidade aplicada a uma jogada de ataque a distância em função da distância do alvo. Consulte incremento de distância.

Pequeno: Uma criatura Pequena geralmente tem entre 60 centímetros e 1,20 metro de altura ou comprimento e pesa entre 4 e 30 quilos.

perícia: Uma habilidade adquirida pelo personagem, que se aprimora através de treinamento.

Perícia de Classe: Uma perícia que pertence à classe do personagem, o que facilita o seu aprendizado. Os personagens adquirem graduações em perícias de classe gastando 1 ponto de perícia por graduação; para as perícias de outra classe, cada ponto de perícia adquire meia graduação. A graduação máxima para as perícias de classe será sempre 3 + o nível do personagem.

perícias de outra classe (oc): Uma perícia que não pertence à classe do personagem. Os personagens são capazes de adquirir graduações em perícias de outra classe, mas cada ponto de perícia equivale a meia graduação. A graduação máxima para as perícias de outra classe é a metade do valor máximo para as perícias de classe, (3 + nível do personagem), sem arredondar.

personagem: Indivíduo fictício que só existe dentro do mundo de jogo. As palavras ‘personagem’ e ‘criatura’ muitas vezes são utilizadas como sinônimos nas regras, pois praticamente qualquer criatura pode ser um personagem no mundo de jogo e todo personagem é uma criatura (não um objeto).

personagem do jogador (PJ): Um personagem controlado por um jogador diferente do Mestre. O contrário de um personagem do Mestre.

personagem do Mestre (PdM): Um personagem controlado pelo Mestre. É o contrário de um personagem de jogador.

petrificado: Transformado em pedra. Considera-se que os personagens petrificados estão inconscientes. Caso um personagem petrificado rache ou seja quebrado, mas os pedaços permaneçam unidos até ele voltar a se transformar em carne, nada acontecerá. Caso contrário, o Mestre determinará uma quantidade de dano permanente de pontos de vida e/ou penalidades de habilidade.

Plano Astral: Um plano aberto e sem gravidade, que conecta todos os demais planos de existência; ele é utilizado como passagem entre e para todos os reinos planares (logo, ele é descrito como um plano transitório, assim como o Plano Etéreo e o Plano das Sombras). Algumas magias (como *projeção astral*) permitem que se tenha acesso a esse plano.

Plano da Energia Negativa: O Plano Interior original da energia negativa.

Plano da Energia Positiva: O Plano Interior original da energia positiva.

Plano das Sombras: Um plano de existência que permeia o Plano Material. O Plano das Sombras pode ser acessado e manipulado a partir do Plano Material. As magias de sombra utilizam a substância desse plano. Já que algumas criaturas usam o Plano das sombras para realizar viagens planares, ele também é considerado um plano transitório (assim como o Plano Astral e o Plano Etéreo).

Plano de Energia: Um dos Planos Interiores, que incluem o Plano da Energia Negativa.

Plano de Existência: Umas das várias dimensões que podem ser alcançadas por meio de efeitos mágicos, itens mágicos, habilidades mágicas ou criaturas específicas. Esses planos incluem (mas não se limitam a) o Plano Astral, o Plano Etéreo, os Planos Interiores, os Planos Exteriores, o Plano das Sombras e várias outras realidades. O mundo “normal” é parte do Plano Material.

Plano Elemental: Um dos Planos Interiores, totalmente formado por um tipo de matéria elemental: Ar, Terra, Fogo ou Água.

Plano Etéreo: Um plano cinza e enevoado, paralelo ao Plano Material. As criaturas no Plano Etéreo podem ver e ouvir o que acontece no Plano Material numa área de 18 m, mas o contrário nem sempre é possível. Os efeitos de energia provenientes do Plano Material conseguem afetar o Plano Etéreo, mas o contrário é impossível. Uma vez que o Plano Etéreo geralmente é usado durante viagens planares, ele também é considerado um plano transitório (assim como o Plano Astral e o Plano das Sombras).

Plano Exterior: Um dos vários planos de existência designados aos espíritos dos mortais. Nesses planos, vivem seres poderosos, como demônios, diabos e deuses. Normalmente, cada Plano Exterior possui aspectos da tendência dos seres que o governam.

Plano Interior: Uma das várias partes dos planos formados pelas forças primárias – as energias e elementos que constroem a realidade. Os Planos Elementais e os Planos de Energia são Planos Interiores.

Plano Material: O plano “normal” de existência.

plano transitório: Um plano de existência muito utilizado para viajar de um lugar (ou plano) para outro. O Plano Astral, o Plano Etéreo e o Plano das Sombras são planos transitórios.

poder concedido: A característica especial que um clérigo recebe ao escolher seus domínios.

ponto de origem: A localização exata onde uma magia ou efeito mágico se inicia. O personagem precisa designar o ponto de origem da magia durante a conjuração (caso seja possível).

pontos de dano: O número subtraído dos pontos de vida quando o personagem sofre um ataque.

pontos de experiência (XP): Uma medida numérica dos avanços e conquistas de um personagem. O personagem recebe pontos de experiência derrotando monstros e outros adversários. No final de cada aventura, o Mestre distribui XP para os personagens da acordo com seus feitos. Os personagens continuam a acumular pontos de experiência durante suas carreiras de aventureiros, adquirindo níveis de experiência para suas classes quando acumulam determinadas quantidades de XP.

pontos de perícia: Uma medida da capacidade do personagem de aprender e aprimorar suas perícias. A cada nível de experiência, um personagem recebe alguns pontos de perícia, que são utilizados para adquirir graduações de perícia. Cada ponto de perícia adquire 1 graduação para perícias de classe ou meia graduação para perícias de outra classe.

pontos de vida (PV): Uma medida da vitalidade do personagem ou da condição de um objeto. O dano é subtraído dos pontos de vida atuais dos personagens. Esses pontos são recuperados através de cura ou descansa. O total de pontos de vida de um personagem aumenta permanentemente quando ele adquire um novo nível e/ou quando sua Constituição aumenta de forma permanente ou temporária – devido a várias características especiais, magias, itens ou efeitos mágicos (veja pontos de vida temporários e aumento efetivo de pontos de vida).

pontos de vida atuais: Os pontos de vida do personagem no momento. Os pontos de vida atuais diminuem quando o personagem sofre dano e aumentam quando ele se recupera.

pontos de vida temporários: Os pontos de vida adquiridos temporariamente por meio de certas magias (como *ajuda*) ou efeitos mágicos. Quando um personagem que recebeu pontos de vida temporários sofre dano, este afeta primeiro os pontos de vida temporários antes de alcançar os pontos de vida normais do personagem. Os pontos de vida temporários podem exceder o limite máximo de pontos de vida de uma criatura.

prece: Uma magia divina de nível 0.

preparação de magia: Parte do processo de conjurar magias para os magos, druidas, clérigos, paladinos e rangers. Preparar uma magia requer a leitura cuidadosa de um grimório (para os magos) ou preces e meditação (para conjuradores divinos). O personagem conjura a maior parte da magia durante a preparação, restando somente alguns gatilhos para serem acionados mais tarde. Para usar a magia preparada, o personagem adiciona os componentes apropriados – algumas palavras especiais, gestos complexos, um item específico ou uma combinação dos três. Uma magia preparada é eliminada do limite diário do personagem quando é conjurada e não pode ser reutilizada até ser preparada novamente. Os feiticeiros e os bardos não precisam preparar suas magias.

pré-requisito: Uma condição imprescindível para adquirir um determinado benefício.

projétil de área: Uma arma de ataque à distância que explode com o impacto, causando dano às criaturas num raio de 1,5 metro do ponto de impacto, além do alvo atingido. Os ataques com projéteis de área são ataques de toque à distância.

quadrado: Um quadrado sobre a matriz de combate. Eles geralmente têm 2,5 cm de lado e representam uma área de 1,5 m por 1,5 m. Os termos “1 espaço” e “1,5 metro” costumam ser usados como sinônimos para “1 quadrado”.

qualidade especial: As características de determinados monstros (e alguns personagens) que são distintas por qualquer motivo. O *Livro dos Monstros* contém mais informações sobre as qualidades especiais.

raio: Um raio é criado por uma magia. O personagem precisa obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir uma criatura com um raio.

Ranger (Rgr): Uma classe composta de personagens particularmente capazes de sobreviverem a aventuras em regiões selvagens.

redirecionar uma magia: Redirecionar uma magia ou efeito mágico ativo (contra um alvo ou alvos) específico. Redirecionar uma magia exige uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Redução de Dano (RD): Uma defesa especial que permite a uma criatura ignorar uma quantidade de dano específico quando é causado pela maioria das armas, ataques desarmados ou armas naturais. Ela não afeta o dano infligido por energia, magias, habilidades similares a magia ou sobrenaturais. O número indicado na Redução de Dano da criatura representa a quantidade de pontos de dano que a criatura ignora de cada golpe. A informação depois da barra descreve o tipo de arma (como mágica, prata ou profana) capaz de sobrepujar a Redução de Dano. Alguns tipos de RD, como a do bárbaro, por exemplo, não podem ser sobrepujadas por qualquer tipo de arma.

redução efetiva de habilidade: Uma redução de um valor de habilidade. Os pontos perdidos somente são recuperados quando a condição responsável terminar.

regeneração: Fazer com que órgãos e partes feridas do corpo se recuperem, reparar ossos quebrados e curar outros tipos de ferimentos. As partes decepadas do corpo morrem normalmente, enquanto um outro membro (ou órgão) cresce para substituí-las, na velocidade indicada na descrição do monstro ou magia. A maior parte do dano causado em criaturas que tenham regeneração será considerada dano por contusão e recuperada constantemente. No entanto, certos tipos de ataques (geralmente fogo e ácido) sempre causam dano letal, mesmo contra essas criaturas. Esse dano não pode ser regenerado. A regeneração não afeta situações que não causam dano aos pontos de vida, como venenos ou desintegração.

resistência à energia: Uma criatura com esta habilidade ignora uma determinada quantidade de dano sempre que é causada por um tipo específico de energia. Por exemplo, uma criatura com resistência a fogo 10 ignora os primeiros 10 pontos de dano causados por fogo de cada ataque. Esta habilidade não afeta os testes de resistência realizados contra qualquer ataque. Diferentes fontes de resistência con-

tra um mesmo tipo de energia (como uma magia e uma qualidade especial de um monstro) não se acumula. Considere apenas o valor mais elevado.

Resistência à Magia (RM): Uma habilidade defensiva especial que permite a algumas criaturas ou itens resistirem aos efeitos de magias e de habilidades similares. As habilidades sobrenaturais não estão sujeitas a Resistência à Magia. Para superar a Resistência à Magia de uma criatura, o conjurador da magia ou usuário da habilidade similar precisa superar o valor da RM do alvo com um teste de conjurador.

resultado: O resultado numérico de um teste, jogada de ataque ou outra jogada de 1d20. O resultado é a soma do valor natural (da jogada do dado) e de todos os modificadores aplicáveis.

resultado de iniciativa: O resultado de um teste de Iniciativa, expresso como um número que indica quando acontecerá o turno da criatura.

rodada: Um período de 6 segundos, usado como unidade de tempo durante o combate no mundo do jogo. Cada combatente pode realizar no mínimo uma ação a cada rodada.

Sabedoria (Sab): A habilidade que indica força de vontade, bom senso, percepção e intuição do personagem.

segurar: O primeiro ataque necessário para iniciar uma manobra Agarrar. Para segurar um alvo, é preciso realizar uma jogada de ataque de toque corpo a corpo.

sem inteligência: As criaturas que não possuem um valor de Inteligência. As magias e efeitos de ação mental, assim como os bônus de moral, não afetam as criaturas sem inteligência.

sem treinamento: Que não possui graduações numa perícia. Muitas perícias podem ser utilizadas sem treinamento, realizando o teste com 0 graduações e aplicando os modificadores pertinentes. Algumas perícias só podem ser utilizadas por personagens que receberam algum treinamento.

sobrepor: Coexistir junto a outro efeito ou modificador, dentro da mesma área ou sobre o mesmo alvo. Os bônus que não se acumulam se sobreponem, permitindo que somente o mais elevado seja relevante.

sofrer dano: Receber dano (letal, por contusão ou de habilidade) de um ataque bem-sucedido. Observe que o dano causado pode não representar o dano sofrido, já que várias defesas especiais reduzem ou anulam o dano de determinados ataques.

sub-escola: Uma categoria de magias dentro de uma mesma escola. Por exemplo, feitiço e compulsão são sub-escolas da escola de Encantamento.

subtipo: Uma subdivisão do tipo de criatura. Por exemplo, humanos e elfos pertencem ao tipo humanóide, mas cada um também possui seu próprio subtipo.

sucesso automático: Um ataque que atinge o alvo independente da CA. Um sucesso automático ocorre quando o jogador obtém um 20 natural (um resultado 20 em 1d20) ou em função de certas magias. Um 20 natural em uma jogada de ataque também é uma ameaça – um possível sucesso decisivo.

sucesso decisivo (dec.): Um golpe que atinge uma área vital, causando mais dano. Para obter um sucesso decisivo, o atacante precisa criar uma ameaça (normalmente um 20 natural na jogada de ataque); depois, é necessário obter sucesso em uma avaliação de sucesso decisivo (usando outra jogada de ataque). O dano de um sucesso decisivo quase sempre é dobrado – são realizadas duas jogadas para calculá-lo, como se dois golpes tivessem atingido o alvo (os modificadores de dano representados por dados adicionais, como o ataque furtivo de um ladrão, não são multiplicados, apenas somados ao resultado final).

suprimir: Interromper um efeito, mas sem causar seu término. Quando a supressão acaba, o efeito da magia é ativado novamente, a não ser que sua duração tenha acabado.

surpresa: Uma situação especial, que ocorre apenas no início de um e, quando alguns (mas não todos) os combatentes notaram a presença de seus adversários. Nessa situação, ocorre uma rodada surpresa antes da primeira rodada de combate regular. Na ordem da Iniciativa (do maior para o menor resultado), os personagens que iniciaram o combate percebendo seus oponentes podem realizar uma ação padrão. As criaturas que não notaram seus oponentes estão surpresas nessa rodada e não realizam seus testes de Iniciativa até o início da primeira rodada de combate regular.

surpreso: Vulnerável a ataques. Essa condição geralmente acontece no início de um combate. Os personagens ficam surpresos até agir pela primeira vez no combate, de acordo com seu resultado de Iniciativa. As criaturas surpreendidas perdem seu bônus de Destreza na CA (se houver) e não podem desferir ataques de oportunidade.

sustentar uma magia: Manter a concentração para que uma magia ativa continue funcionando. Sustentar uma magia exige uma ação padrão e provoca ataques de oportunidade.

tamanho: As dimensões físicas e/ou o peso da criatura ou objeto. Os tamanhos, do menor para o maior, são: Minúsculo, Diminuto, Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Irmenso e Colossal.

tempo de execução: O tempo necessário para conjurar uma magia, geralmente 1 ação padrão, 1 rodada ou 1 ação livre. As magias com tempo de execução superior a 1 rodada usam a quantidade de ações de rodada completa necessárias para completá-las.

tendência: Uma das nove descrições de moralidade para as criaturas inteligentes: Leal e Bom (LB), Neutro e Bom (NB), Caótico e Bom (CB), Leal e Neutro (LN), Neutro (N), Caótico e Neutro (CN), Leal e Mau (LM), Neutro e Mau (NM) e Caótico e mau (CM).

GLOSSÁRIO

terreno accidentado: Uma área em que, por quaisquer motivos (sejam escombros ou vegetação rasteira), cada quadrado percorrido por uma criatura é considerado como 2 quadrados.

teste: Um método para determinar o resultado de qualquer ação de um personagem que tenha alguma possibilidade de fracasso (não inclui as jogadas de ataque e os testes de resistência). Os testes são baseados nas habilidades, perícias ou outra característica relevante do personagem. A maior parte são testes de habilidade ou de perícia, mas existem alguns testes especiais – como os testes de expulsão, de nível de conjurador, para dissipar magias e de Iniciativa. O nome do teste normalmente corresponde a perícia ou habilidade utilizada. Para realizar um teste, jogue 1d20 e os modificadores pertinentes (quanto maior o valor obtido, melhor será o resultado). Se o teste Igualar ou superar a Classe de Dificuldade determinada pelo Mestre (ou o teste do oponente, para testes resistidos), o personagem obteve sucesso.

teste de agarrar: Um teste resistido que determina a capacidade de um personagem para sustentar a manobra Agarrar. Um teste de agarrar equivale a 1d20 + bônus base de ataque + modificador de Força + modificador especial de tamanho (+4 para cada categoria de tamanho superior a Médio ou -4 para cada categoria de tamanho inferior a Médio).

teste de conjurador: Uma jogada de 1d20 + nível de conjurador (da classe correspondente). Se o resultado igualar ou superar a CD (ou a Resistência à Magia, para os testes de conjurador contra RM), o teste será bem-sucedido.

teste de dissipar: Uma jogada de 1d20 + nível de conjurador, realizada pelo personagem que está tentando dissipar (normalmente usando dissipar magia) um efeito. A CD equivale a II + o nível do conjurador que criou o efeito.

teste de expulsão: Uma jogada de 1d20 + modificador de Carisma para determinar a quantidade de energia positiva ou negativa canalizada pelo personagem quando utiliza Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

teste de habilidade: Um teste que utiliza 1d20 + o modificador da habilidade pertinente.

teste de Iniciativa: Um teste utilizado para determinar o resultado de Iniciativa de cada personagem durante um combate. Um teste de iniciativa equivale a 1d20 + modificador de Destreza + .quaisquer modificadores aplicáveis.

teste de perícia: Um teste relacionado ao uso de uma perícia. Um teste de perícia básico equivale a 1d20 + graduação da perícia + modificador da habilidade chave (ou, de forma mais simples, 1d20 + modificador da perícia).

teste de resistência de Fortitude: Um tipo de teste de resistência, relacionado a capacidade do personagem de resistir ao dano graças a seu vigor físico.

teste de resistência de Reflexos: Um tipo de teste de resistência, relacionado à capacidade de evitar danos usando reações rápidas ou agilidade.

teste de resistência de Vontade: Um tipo de teste de resistência, relacionado a capacidade de evitar efeitos nocivos usando esforço mental.

teste de resistência: Uma jogada realizada para evitar (ao menos parcialmente) danos ou efeitos nocivos. Os três tipos de testes de resistência são: Fortitude, Reflexos e Vontade.

tipo de criatura: Uma das diversas categorias principais de criaturas, que são: aberração, animal, besta mágica, consumo, dragão, elemental, extraplanar, fada, gigante, humanoide monstruoso, humanoide, inseto, limo, morto-vivo e planta (veja o *Livro dos Monstros* para obter as descrições completas).

tipo: Veja tipo de criatura.

total de pontos de vida: O número máximo de pontos de vida de um personagem.

treinado: Que possui no mínimo 1 graduação na perícia. Muitas perícias podem ser utilizadas sem treinamento, realizando um teste de perícia com 0 graduações. Outras, como Identificar Magia, só podem ser utilizadas por personagens treinados.

truque: Uma magia arcana de nível 0.

turmo: Em qualquer rodada, é o momento quando um personagem específico realiza suas ações. No seu turno, o personagem é capaz de executar uma ou mais ações (geralmente uma ação de movimento e uma ação padrão), conforme suas circunstâncias atuais.

valor de habilidade: O valor numérico de uma das seis habilidades do personagem (veja habilidade). Algumas criaturas não possuem determinados valores de habilidade; outras têm habilidades com valores impossíveis de classificar.

versão de magia: Uma das diversas variações da mesma magia. O personagem precisa escolher a versão desejada no momento de conjurá-la. *Restauração menor, dissipar magia e criar mortos-vivos* são exemplos de magias com múltiplas versões.

vidência: Ver e ouvir eventos à distância, usando magia ou itens mágicos.

visão na penumbra: A habilidade de enxergar em condições iluminação precária com a mesma eficiência que se enxerga sob a luz do dia.

visão no escuro: Uma habilidade extraordinária possuída por certas criaturas que serve para enxergar no escuro.

Aventuras infinitas e
emoções contagiantes
o aguardam!

Por Jonathan Tweet,
Monte Cook
e Skip Williams

Prepare-se para explorar
com seus amigos um mundo
de fantasia heróica. Nestas páginas
você encontrará todas as ferramentas
e opções necessárias para criar personagens de
DUNGEONS & DRAGONS® dignos das canções e das lendas.



Visite nosso site: www.wizards.com/dnd e www.devir.com.br