



SRD

3.5

LIVRO DE  
REGRAS DO  
JOGADOR

Jonathan Tweet,  
Monte Cook,  
Skip Williams

# Livro Regras do Jogador (SRD 3.5)

Compilação e Tradução das Regras do  
Documento de Referência do Sistema 3.5 (SRD - System Reference Document 3.5)  
Atualizado para edição 3.5<sup>a</sup>

Tradução: Bruno F. Santos, Fabrício G. M. Lopes, Fabiano Oliveira  
Revisão da Tradução: Fabrício G. M. Lopes, Bruno F. Santos, Fabiano Oliveira

---

---

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Requires the use of the Dungeons & Dragons, Third Edition Core Books and Expanded Psionics Handbook published by Wizards of the Coast, Inc. This product utilizes updated material from the v.3.5 revision.



Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

# Livro de Regras do Jogador (SRD 3.5)

## Edição Original

<b>Design</b>	Jonathan Tweet
<b>Equipe de Criação</b>	Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams
<b>Design Adicional</b>	Peter Adkison, Richard Baker
<b>Edição</b>	Julia Martin, John Rateliff
<b>Assistência Editorial</b>	David Noonan, Jeff Quick, Penny Williams
<b>Editor Responsável:</b>	Kim Mohan
<b>Diretor Criativo do D&amp;D:</b>	Ed Stark
<b>Diretor de Desenvolvimento de RPG</b>	Bill Slavicsek
<b>Diretor de Criação Visual:</b>	Jon Schindehette
<b>Diretor de Arte:</b>	Dawn Murin
<b>Artistas Conceituais de D&amp;D</b>	Todd Lockwood, Sam Wood
<b>Design da Logo Marca D&amp;D</b>	Matt Adelsperger, Sherry Floyd
<b>Ilustração da Capa</b>	Henry Higginbotham
<b>Ilustrações Internas</b>	Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Todd Lockwood, David Martin, Arnie Sweekel, Sam Wood
<b>Designers Gráficos</b>	Sean Glenn, Sherry Floyd
<b>Tipografia</b>	Nancy Walker
<b>Cartografia</b>	Todd Gamble
<b>Fotografia</b>	Craig Cudnohufsky
<b>Diretor da Marca</b>	Ryan Dancey
<b>Diretor da Categoria</b>	Keith Strohm
<b>Diretor do Projeto</b>	Larry Weiner, Josh Fischer
<b>Digi-Tech</b>	Joe Fernandez
<b>Diretor de Produção</b>	Chas de Long
<b>Agradecimentos Especiais</b>	Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch, Jefferson L. Dunlap

## Edição Revisada

<b>Revisão</b>	Andy Collins
<b>Equipe de Revisão</b>	Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Williams
<b>Desenvolvimento Adicional</b>	Bill Slavicsek, Ed Stark
<b>Play Test</b>	Bill McQuillan, Penny Williams
<b>Editor Responsável</b>	Kim Mohan
<b>Diretor Criativo do D&amp;D</b>	Ed Stark
<b>Diretor de Desenvolvimento de RPG</b>	Bill Slavicsek
<b>Diretor de Arte:</b>	Dawn Murin
<b>Ilustração da Capa</b>	Henry Higginbotham
<b>Ilustrações Internas</b>	Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Jeremy Jarvis, Todd Lockwood, David Martin, Wayne Reynolds, Arnie Sweekel, Sam Wood
<b>Designers Gráficos</b>	Dawn Murin
<b>Cartografia</b>	Todd Gamble
<b>Produção Gráfica</b>	Angelika Lokotz, Carmen Cheung
<b>Fotografia</b>	Craig Cudnohufsky
<b>Vice Presidência de Publicações</b>	Mary Kirchoff
<b>Diretor da Categoria</b>	Anthony Valterra
<b>Diretor do Projeto</b>	Martin Durham
<b>Diretor de Produção</b>	Chas de Long
<b>Outros Colaboradores</b>	Paul Barclay, Michelle Carter, Bruce Cordell, Mike Donais, David Eckelberry, Skaf Elias, Andrew Finch, Rob Heinsoo, Gwendolyn F.M. Kestrel, Christopher Perkins, Charles Ryan, Jonathan Tweet, Jennifer Clarke Wilkes, James Wyatt
<b>Agradecimentos Especiais</b>	Mary Elizabeth Allen, Stephen Radney-MacFarland, Liz Schuh, Andy Smith, Alex Weitz

O site da Wizards of The Coast [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd),  
O site de Dark Sun em português [www.darksun.com.br](http://www.darksun.com.br),  
A página da Devir Livraria [www.devir.com.br/rpg](http://www.devir.com.br/rpg)

## Edição Brasileira 1.0

COPYRIGHT © Wizards of The Coast

**Título Original:** SRD 3.5 – Basic Rules and Legal and Spells

**Coordenação Editorial:** Dark Sun Brasil

**Tradução:** Bruno F. Santos, Fabrício G. M. Lopes, Fabiano Oliveira, Erick Neeickel (Equipamentos), Gabriel Pessoa (Equipamentos), Thiago Souza (Magias)

**Revisão:** Bruno F. Santos, Fabrício G. M. Lopes, Fabiano de Oliveira

**Editoração Eletrônica:** Bruno F. Santos, Fabrício G. M. Lopes

**Edição de Imagens:** Thiago Souza

**Artes da Capa e da Borda:** Thiago Souza

Cook, Monte

SRD 3.5 – Basic Rules and Legal and Spells / Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams; Tradução: Bruno Fernandes Santos, Fabrício Guimarães Madruga Lopes, Fabiano Oliveira, Erick Neeickel, Gabriel Pessoa e Thiago Souza - Brasília/São Paulo: Dark Sun Brasil Editora, 2006.

Título Original: SRD 3.5 – Basic Rules and Legal and Spells.

Vários Ilustradores

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia

CDD-793.9

Índice para Catálogo Sistemático:

1. Jogos de Aventura: Recreação	793.9
2. Jogos de Fantasia: Recreação	793.9
3. "Roleplaying Games": Recreação	793.9

## AGRADECIMENTOS

- À Wizards of The Coast por dispor estas regras em licença aberta de forma pudemos trazê-las em português para o Brasil.

Fabrício: Dedico esta obra, bem como tudo o mais na minha vida, à minha esposa Jeanny e ao meu filho Arthur.

Bruno: A Kay por sempre me dar apoio. Aos BVs Balah, Bobby, Kim, Koga, Otávio e Pitomba por serem o melhor e o pior grupo que um Mestre poderia querer.

Fabiano: Ao meu filho Felipe e à minha esposa Dailza, por respeitarem meus momentos de isolamento e por entenderem que o pai e o marido, às vezes, só quer um tempinho para si.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5.988 de 14/12/1973.

É permitida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia da editora, desde que seja preservada a integridade do documento e créditos.

Todos os direitos desta edição reservados ao  
**DARK SUN BRASIL EDITORA**

## CONTATO:

[contato@darksun.com.br](mailto:contato@darksun.com.br) ou

[DarkSun-Br-owner@yahoo.grupos.com.br](mailto:DarkSun-Br-owner@yahoo.grupos.com.br)

É recomendável comprar os Livros Básicos (Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros) de DUNGEONS & DRAGONS®, versão 3.5, publicados pela Devir Livraria®



**Nota Legal:**

Dungeons and Dragons® e D&D são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc. Este produto on-line é tradução livre do Documento de Referência do Sistema (System Reference Document d20) com as regras de psionismo, utilizando, quando aplicável, o glossário de termos oficialmente traduzido pela Devir Livraria. O conteúdo aqui traduzido é considerado material derivado (já que baseado na propriedade intelectual da Wizards of the Coast) e os artigos contidos são conjuntamente possuídos pela Wizards of the Coast e seus autores. Este projeto pode ser reproduzido para uso pessoal, mas não pode ser reproduzido por lucro. Este é produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas reais, organizações, lugares ou eventos é mera coincidência.

**Open Game Content and Copyrights:**

Esta edição do SRD 3.5 contém as regras básicas destinadas a jogadores e é produzida sob a versão 1.0, 1.0a da *Open Game License*, o logo guia da marca registrada do sistema d20 e o System Reference Document com permissão da Wizards of the Coast. Subsequentes versões deste produto incorporarão as versões finais desta licença, guia e documento.

**Designation of Product Identity:** Os seguintes itens são designados como Product Identity de acordo com a seção 1(e) da Open Game License, version 1.0a: Quaisquer logos e marcas identificadoras da Wizards of the Coast, incluindo todos os produtos e nomes de linhas de produtos da Wizards of the Coast e quaisquer personagens, monstros, criaturas e lugares específicos, nomes em maiúscula e nomes de lugares, itens mágicos ou psíônico, artefatos, países, localizações geográficas, deuses, eventos históricos, organizações, magias e poderes; e quaisquer histórias, linhas históricas, contos, elementos temáticos e diálogos; todas as magias, monstros, exceto aqueles elementos que já aparecem nas versões anteriores ou final do System Reference Document d20 (e.g. Nystul, Melf, Bigby, Tenser, Mordenkainen, Leomund, Tasha, Evard, Otiluke, Rary, Drawmij, e Otto) e já são Open Game Content em virtude de terem aparecido aqui. A Product Identity acima não é Open Game Content.

**Designation of Open Game Content:** A Introdução deste livro NÃO é OGC, NÃO vem do System Reference Document. Qualquer outra parte deste documento, a não ser que já apareça no System Reference Document ou já seja propriedade intelectual da Wizards's of the Coast, é conjuntamente possuído pelos autores e a Wizards of the Coast.

**GLOSSÁRIO - NOTA DOS TRADUTORES**

Não obstante nossos esforços em manter uma tradução compatível com a oferecida pela Devir, haverá momentos em que nossa tradução será diferente. Os motivos variam: conveniência, maior apuro na tradução ou, mesmo, para evitar confusões.

Abaixo, trazemos as diferenças entre termos empregados. Não se quer com isso criticar ou depreciar o trabalho da Devir. Reconhecemos que o trabalho deles é mais difundido que o nosso, desejamos apenas manter nosso trabalho 100% compatível com o deles.

**1) VERME vs. INVERTEBRADO**

Nos livros em inglês que estamos traduzindo, é utilizado o termo "Vermin" para definir todos os artrópodes, miriápodes, aracnídeos, vermes e outras coisas nojentas em geral. Nós estávamos traduzindo por "Vermes", quando sugeriram que traduzíssemos por "Inseto", o termo que a Devir resolveu empregar. Resolvemos usar o termo Invertebrado, um termo genérico e científicamente correto.

**2) CONSTRIÇÃO vs. ESPREMER**

O emprego de "Espremer" como tradução de "Constrict" ao invés de "Constrição" utilizado pela Devir. O termo "Espremer" nos parece mais apropriado que "Constrição" que não é um verbo, mas um substantivo.

**3) EXTRA-PLANAR vs. FORASTEIRO**

O emprego pela Devir do termo "Extra-planar" tanto para o Tipo quanto o Subtipo (*Extra-planar* e *Outsider*) pode gerar confusão. Procuramos evitar isso utilizando "Forasteiro" para termo "*Outsider*".

**4) PLURAL vs. SINGULAR**

Percebemos que, ao traduzir o nome das perícias, a Devir ora o fez no plural ora preferiu o singular. Nós passamos todos os nomes de perícias para o singular, a fim de padronizar.

**5) INCAPACITAR MECANISMO vs. DESATIVAR MECANISMO**

Ao leremos com mais atenção a descrição da perícia, nos demos conta que todo o texto indica que a perícia consiste em desativar armadilhas e outros mecanismos similares. Assim, resolvemos traduzir "*Disable Device*" por Desativar Mecanismo.

**6) ADICIONAL vs. BÔNUS**

Com o intuito de tornar nossa tradução mais fiel aos textos originais, optamos por traduzir as expressões "*Bonus Languages*", "*Bonus Feat*" entre outras, por "Idiomas Bônus", "Talentos Bônus" e etc.

**7) SEPARAR vs. QUEBRAR**

Ao leremos com mais atenção a descrição desse ataque especial, nos pareceu que todo o texto indica que a ação consiste em atacar a arma do adversário para destruí-la. Assim, resolvemos traduzir "*Sunder*" por Quebrar.

**8) IMOBILIZAR vs. DERRUBAR**

O ataque "*trip*", traduzido pela Devir como Imobilizar, não faz exatamente isso. Quando se é bem-sucedido nesse ataque, o oponente é derrubado e fica caído. Para imobilizá-lo, é necessário ainda um Agarramento bem-sucedido. A condição *pinned* também foi traduzida por imobilizado, por isso achamos que a melhor tradução para "*trip*" é derrubar.

**9) SURPRESCO vs DESPREVENIDO**

A condição *flat-footed* foi traduzida pela Devir como surpreso. Não haveria problema se não existisse também uma condição chamada *surprised*. Um personagem *surprised* está sempre *flat-footed*, mas o contrário não é verdade. Por esse motivo, resolvemos manter a tradução oficial de *surprised* (surpreso) e alterar a tradução de *flat-footed* para desprevenido, facilitando assim a diferenciação dessas condições.

# Índice

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
Este Livro.....	5
Conceitos Básicos.....	6
<b>CAPÍTULO 1: HABILIDADES.....</b>	<b>7</b>
Valores de Habilidades.....	7
As Habilidades.....	7
<b>CAPÍTULO 2: RAÇAS.....</b>	<b>9</b>
Características Raciais.....	9
Anões .....	9
Elfos .....	9
Gnomos .....	10
Halflings.....	10
Humanos .....	10
Meio-elfos .....	10
Meio-orcs .....	11
<b>CAPÍTULO 3: CLASSES.....</b>	<b>12</b>
As Classes.....	12
Bárbaro.....	12
Bardo.....	13
Clérigo .....	16
Druida .....	17
Feiticeiro .....	20
Guerreiro .....	23
Ladino .....	23
Mago .....	25
Monge .....	26
Paladino .....	28
Ranger .....	30
<b>CAPÍTULO 4: PERÍCIAS.....</b>	<b>34</b>
Sumário de Perícias .....	34
Aquirindo Graduações .....	34
Usando Perícias.....	34
Descrições de Perícias .....	37
<b>CAPÍTULO 5: TALENTOS .....</b>	<b>58</b>
Pré-Requisitos .....	58
Tipos de Talentos .....	58
Descrições de Talentos .....	61
<b>CAPÍTULO 6: TENDÊNCIA E ESTATÍSTICAS VITais .....</b>	<b>77</b>
Tendência .....	77
Estatísticas Vitais .....	79
<b>CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO .....</b>	<b>80</b>
Equipando um Personagem .....	80
Riqueza e Dinheiro .....	80
Armas .....	80
Armaduras .....	87
Itens e Serviços .....	90
<b>CAPÍTULO 8: COMBATE .....</b>	<b>96</b>
Como o Combate Funciona .....	96
Estatísticas de Combate .....	96
Iniciativa .....	97
Ataques de Oportunidade .....	98
Ações de Combate .....	98
Ferimento e Morte .....	104
Movimento, Posição e Distância .....	106
Modificadores de Combate .....	108
Ataques Especiais .....	110
Ações Especiais de Iniciativa .....	116
<b>CAPÍTULO 9: AVENTURANDO-SE .....</b>	<b>118</b>
Capacidade de Carga .....	118
Movimento .....	119
Exploração .....	121
<b>CAPÍTULO 10: MAGIA .....</b>	<b>124</b>
Conjurando Magias .....	124
Descrições de Magias .....	126
Magias Arcanas .....	132
Magias Divinas .....	134
Habilidades Especiais .....	135
<b>CAPÍTULO 11: MAGIAS .....</b>	<b>136</b>
Magias de Bardo .....	136
Magias de Clérigo .....	138
Dominios de Clérigo .....	141
Magias de Druida .....	148
Magias de Paladino .....	151
Magias de Ranger .....	152
Magias de Feiticeiro/Mago .....	152
Magias .....	158
<b>APÊNDICE: GLOSSÁRIO .....</b>	<b>294</b>
Índice Remissivo.....	309
Open Game License .....	312

## ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Bônus .....	7
Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade .....	9
Tabela 3-1: O Bárbaro .....	12
Tabela 3-2: O Bardo .....	14
Tabela 3-3: Magias de Bardo Conhecidas .....	14
Tabela 3-4: O Clérigo .....	16
Tabela 3-5: O Druida .....	18
Tabela 3-6: O Feiticeiro .....	21
Tabela 3-7: Magias de Feiticeiro Conhecidas .....	21
Tabela 3-8: O Guerreiro .....	23
Tabela 3-9: O Ladino .....	24
Tabela 3-10: O Mago .....	25
Tabela 3-11: O Monge .....	26
Tabela 3-12: Dano Desarmado de Monge Pequeno ou Grande .....	27
Tabela 3-13: O Paladino .....	28
Tabela 3-14: O Ranger .....	31
Tabela 3-15: Inimigos Prediletos do Ranger .....	31
Tabela 4-1: Pontos de Perícia por Nível .....	34
Tabela 4-3: Exemplos de Classe de Dificuldade .....	34
Tabela 4-2: Perícias .....	35
Tabela 4-4: Exemplos de Testes Resistidos .....	35
Tabela 4-5: Sinergia de Perícia .....	37
Tabela 4-6: Influenciando Atitudes de PdMs .....	45
Tabela 5-1: Talentos .....	59
Tabela 6-1: Idades Iniciais Aleatórias e Efeitos do Envelhecimento .....	79
Tabela 6-2: Peso e Altura Aleatórios Iniciais .....	79
Tabela 7-1: Moedas e Conversão .....	80
Tabela 7-2: Bem de Troca .....	80
Tabela 7-3: Dano de Armas Maiores e Menores .....	81
Tabela 7-4: Armas .....	82
Tabela 7-5: Armadura e Escudos .....	88
Tabela 7-6: Vestindo Armadura .....	90
Tabela 7-7: Itens e Serviços .....	91
Tabela 8-1: Modificadores de Tamanho .....	96
Tabela 8-2: Ações em Combate .....	99
Tabela 8-3: Deslocamento Tático .....	106
Tabela 8-4: Tamanho de Criatura e Escala .....	108
Tabela 8-5: Modificadores de Jogadas de Ataque .....	108
Tabela 8-6: Modificadores de Classe de Armadura .....	108
Tabela 8-7: Ataques Especiais .....	110
Tabela 8-8: Expulsando Morto-vivos .....	114
Tabela 8-9: Penalidades por Combater com Duas Armas .....	115
Tabela 9-1: Capacidade de Carga .....	118
Tabela 9-2: Cargas .....	118
Tabela 9-3: Movimento e Distância .....	119
Tabela 9-4: Movimento Difícil .....	119
Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem .....	120
Tabela 9-6: Montanhas e Veículos .....	120
Tabela 9-7: Manobrabilidade .....	121
Tabela 9-8: Fontes de Luz .....	121
Tabela 9-9: Dureza e PV de Armaduras, Armas e Escudos Comuns .....	122
Tabela 9-10: Dureza e Pontos de Vida de Materiais .....	122
Tabela 9-11: Tamanho e CA de Objetos .....	122
Tabela 9-12: Dureza e Pontos de Vida de Objetos .....	123
Tabela 9-13: CD para Quebrar ou Arrombar .....	123
Tabela: Itens Afetados por Ataques Mágicos .....	132
Tabela: Invocar Aliado da Natureza .....	225
Tabela: Invocar Criaturas .....	227
Tabela: Tipos de Habilidades Especiais .....	294
Tabela: Doenças .....	296
Tabela: Venenos .....	304



# Introdução

## Por que Este Líbro?

Nós, o Dark Sun Brasil, resolvemos traduzir esta parte do SRD e consolidá-lo num único volume. A pergunta que se deve fazer é: "Por que nós fizemos isso?"

Não é simples responder, eu admito. Todavia, como se pode ver pelos livros que publicamos, a dificuldade de uma tarefa nunca foi nem será barreira para nós.

A lógica por trás deste livro está em duas premissas:

*1ª Premissa)* Tudo que te oferecemos traduzido e consolidado aqui já existe disponível gratuitamente na internet, mas em inglês e espalhado em vários arquivos. Assim, resolvemos que os jogadores de RPG que falam português, mas não falam inglês, deveriam ter esse conhecimento a seu alcance também. Pois acreditamos que se essas regras estão disponíveis gratuitamente em inglês, deveriam estar em todas as outras línguas também. Podes conferir a versão em inglês das regras que apresentamos traduzidas aqui nos seguintes endereços:

<http://www.d20srd.org/>

<http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/article/srd35>

[http://www.systemreferencedocuments.org/35/sovelior\\_sage/home.html](http://www.systemreferencedocuments.org/35/sovelior_sage/home.html)

*2ª Premissa)* O Livro do Jogador 3.5 publicado pela Editora Devir não é um livro barato. Não estou dizendo aqui que a Devir está cobrando muito caro pelo livro, pelo contrário, se compararmos preços, podemos perceber que a diferença de preço entre a versão nacional e a versão norte-americana é mínima. Bem, de qualquer forma, acreditamos que em função desse preço, numa roda de jogo, não são todos os jogadores que compram o LdJ 3.5. Apenas um ou dois têm o livro, e todos usam esses livros para jogar. O fato de todos usarem o mesmo livro tem seu preço:

- atrasa o jogo, quando mais de um jogador precisa consultar o livro, especialmente em momentos em que alguém passou de nível ou está montando um personagem;
- eventualmente, destrói o livro rapidamente; magos, clérigos, druidas, bardos e feiticeiros vivem consultado magias e bardos vivem consultando perícias; e tem sempre alguém querendo saber o preço de uma nova arma ou armadura para comprar.

Sendo assim, nós estamos oferecendo essa compilação de regras aqui tanto para democratizar essas regras quanto para permitir que aqueles jogadores que consultavam o livro dos colegas não precisem fazê-lo tantas vezes, já que boa parte do que precisarão consultar estará neste livro aqui.

Esperamos que gostem. E não esqueçam: A imaginação é a alma desse negócio.

## Este Líbro

Este livro traz regras para criar e jogar com personagens em campanhas de fantasia medieval. O material vem apresentado e dividido nos seguintes capítulos:

**Habilidades – Capítulo 1.** Este capítulo traz as informações básicas sobre os seis principais números para o personagem. Este capítulo também explica quais as consequências de ter um valor baixo ou alto em determinada

habilidade e em que a habilidade interfere direta e indiretamente.

**Raças – Capítulo 2.** Este capítulo traz as regras básicas para cada uma das raças disponíveis para personagens jogadores. Desde os ajustes nas habilidades, habilidades especiais, até a classe favorecida. Maiores informações sobre as raças (como tendência, histórico etc) todavia, podem ser encontradas no *Livro do Jogador 3.5*, da Devir ou no *Player's Handbook 3.5*, da Wizards of The Coast.

**Classe – Capítulo 3.** Este capítulo traz as informações básicas para cada uma das classes disponíveis para personagens jogadores. Desde os ajustes as perícias mais acessíveis, habilidades de classe, até a tabela de progressão. Maiores informações sobre as classes (como ambientação, relação com outras classes, motivação etc) todavia, podem ser encontradas no *Livro do Jogador 3.5*, da Devir ou no *Player's Handbook 3.5*, da Wizards of The Coast.

**Perícias – Capítulo 4.** Este capítulo traz a descrição e as principais informações de cada perícia; seu uso, suas sinergias, habilidade relevante e se precisa ou não de treinamento.

**Talentos – Capítulo 5.** Este capítulo traz a descrição e as principais informações de todos os talentos; seu uso, seus benefícios e requisitos.

**Tendência e Estatísticas Vitais – Capítulo 6.** Este capítulo traz todas as tendências, descritas detalhadamente, assim como as tabelas e informações básicas sobre idade, altura e peso segundo raça e classe de cada personagem. As tabelas também trazem valores máximos, médios e mínimos de altura e peso para cada raça.

**Equipamento – Capítulo 7.** Imprescindível, este capítulo traz as principais informações sobre como equipar seu personagem, listas de armas, armaduras e equipamentos gerais, com preços, peso e outros detalhes, assim como a descrição da maioria dos itens disponíveis.

**Combate – Capítulo 8.** Quando a inteligência, a razão, a diplomacia e todos os outros meios pacíficos não dão certo, só uma coisa que os corajosos podem fazer, partir para o combate. Aqui neste capítulo estão as sofisticadas regras de combate do sistema.

**Aventurando-se – Capítulo 9.** Neste capítulo encontrarás informações e regras sobre capacidade de carga, deslocamento, movimentação em longas viagens, exploração de ambientes e outras regras importantes para o jogo que não envolvem necessariamente situações de combate.

**Magia – Capítulo 10.** Boa parte da diversão reside na habilidade de ultrapassar os limites da realidade. A magia é um bom exemplo disso. Este capítulo traz as informações necessárias para que saibas como funciona a magia nas regras do D&D 3.5, como conjurar, tempo de execução, componentes, o que significa cada informação e etc.

**Magias – Capítulo 11.** Este capítulo traz a descrição de todas as magias, incluindo nome, escola, descriptores, descrição e outros detalhes importantes. Um capítulo que com certeza será muito visitado por conjuradores em geral.

**Apêndice.** Por fim, aqui trazemos um glossário com os termos mais comumente utilizados.

Diverte-te!

## Conceitos Básicos

**A Mecânica Básica:** Sempre que teu personagem tenta uma ação que tenha chance de falhar, tu deves jogar um dado de vinte faces (d20). Para descobrir se teu personagem obteve sucesso, faz isto:

- Joga um d20.
- Soma quaisquer modificadores relevantes.
- Compara o resultado a um número alvo (geralmente chamado de CD).

Se o resultado igualar ou exceder o número alvo, teu personagem é bem-sucedido. Se o resultado for menor que o número alvo, teu personagem falhou.

## Os Dados

Jogadas de dado são descritas com expressões como “3d4+3”, que significa “joga três dados de quatro faces e soma 3” (resultando num número entre 6 e 15). O primeiro número te diz quantos dados jogar (somando os resultados). O número imediatamente após o “d” te diz que tipo de dado usar. Qualquer número após isto indica uma quantia que é adicionada ou subtraída do resultado.

**d%:** Dados percentuais funcionam um pouco diferente. Tu geras um número entre 1 e 100 ao jogar dois dados diferentes de dez lados. Um (designado antes de jogares) é o dígito da dezena. O outro é o dígito da unidade. Dois 0s representam 100.

## Arredondando Frações

Em geral, se terminares com uma fração, arredonda para baixo, mesmo se a fração for meio ou maior.

*Exceção:* Certas jogadas, como dano e pontos de vida, têm um resultado mínimo de 1.

## Multiplicando

Algumas vezes uma regra te faz multiplicar um número ou jogada de dado. Enquanto estiveres aplicando um único multiplicador, multiplica o número normalmente. Quando dois ou mais multiplicadores se aplicam a qualquer valor abstrato (tais como modificadores ou uma jogada de dados), entretanto, combina-os em um único múltiplo, com cada múltiplo extra adicionando 1 a menos do que seu valor ao primeiro múltiplo. Então, um dobro ( $\times 2$ ) e um dobro ( $\times 2$ ) aplicados ao mesmo número resultam num triplo ( $\times 3$ , pois  $2 + 1 = 3$ ).

Quando aplicando multiplicadores a valores do mundo real (como peso ou distância), as regras normais de matemática se aplicam. Uma criatura cujo tamanho dobra (então multiplicando seu peso por 8) e é então transformada em pedra (que iria multiplicar seu peso por um fator de aproximadamente 3) pesa agora 24 vezes o normal e não 10 vezes o normal. Similarmente, uma criatura cega tentando andar num terreno difícil iria contar cada quadrado como 4 quadrados (dobrando o custo duas vezes, num multiplicador total de  $\times 4$ ), ao invés de 3 quadrados (adicionando 100% duas vezes).

# Capítulo 1: Habilidades

## Valores de Habilidades

### Modificadores de Habilidade

Cada habilidade, após mudanças feitas pela raça, tem um modificador que varia de -5 a +5. A [Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Bônus](#) mostra o modificador para cada habilidade. Ela também mostra magias bônus, que tu precisarás saber se teu personagem for um conjurador.

O modificador é o número que tu aplicas na jogada de dado quando teu personagem tenta fazer algo relacionado àquela habilidade. Tu também usas o modificador com alguns números que não são jogadas de dado. Um modificador positivo é chamado de bônus e um negativo de penalidade.

### Habilidades e Conjuradores

A habilidade que governa as magias bônus depende do tipo de conjurador que teu personagem é: Inteligência para magos; Sabedoria para clérigos, druidas, paladinos e Rangers; ou Carisma para bardos e feiticeiros. Em adição a ter uma habilidade alta, um conjurador deve ter um nível alto o suficiente para conjurar magias de um determinado nível (vê descrições de classe para detalhes).

## As Habilidades

Cada habilidade parcialmente descreve teu personagem e afeta alguma de suas ações.

### Força (For)

Força mede a força física e os músculos do teu

**Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Bônus**

Valor	Modificador	0	1º	Magias Bônus (por Nível de Magia)								
				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	1
30–31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
32–33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1
34–35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1
36–37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2
38–39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2
40–41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2
42–43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2
44–45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3
etc...												

personagem. Esta habilidade é especialmente importante para guerreiros, bárbaros, paladinos, rangers e monges porque os ajuda a prevalecer em combate. Força também limita a quantidade de equipamento que teu personagem pode carregar (vê [Tabela 9-1: Capacidade de Carga](#)).

Tu aplicas o modificador de Força do personagem a:

- Jogadas de ataque corpo-a-corpo.
- Jogadas de dano quando usando uma arma corpo-a-corpo ou arma de arremesso (incluindo funda). Exceções: Ataques com a mão inábil recebem apenas metade do bônus de Força do personagem, enquanto ataques com duas mãos recebem uma vez e meia o bônus de Força. Uma penalidade de Força, mas não um bônus, se aplica a ataques feitos com um arco que não seja um arco composto.
- Testes de Escalar, Natação e Saltar. Essas são as perícias que têm Força como sua habilidade chave.
- Testes de Força (para quebrar portas e semelhantes).

### Destreza (Des)

Destreza mede coordenação olhos-mãos, agilidade, reflexos e equilíbrio. Esta habilidade é a mais importante para ladinhas, mas também está na lista para aqueles que tipicamente usam armaduras leves ou médias (rangers e bárbaros) ou nenhuma armadura (monges, magos e feiticeiros), assim como qualquer um que deseje se tornar um arqueiro hábil.

Tu aplicas o modificador de Destreza do personagem a:

- Jogadas de ataque à distância, incluindo aquelas feitas com arcos, bestas, machados de arremesso e outras armas de ataque à distância.
- Classe de Armadura (CA), desde que o personagem possa reagir ao ataque.
- Teste de resistência de Reflexos, para evitar *bolas de fogo* e outros ataques de que tu possas escapar ao te mover rapidamente.
- Testes de Abrir Fechadura, Acrobacia, Arte da Fuga,

Cavalgar, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Usar Corda. Essas são as perícias que usam Destreza como sua habilidade chave.

## Constituição (Con)

Constituição representa a saúde e resistência do teu personagem. Um bônus de Constituição aumenta os pontos de vida de um personagem, então a habilidade é importante para todas as classes.

Tu aplicas o modificador de Constituição do personagem a:

- Cada jogada de Dado de Vida (apesar de uma penalidade nunca poder abaixar o resultado para menos de 1 - ou seja, um personagem sempre recebe pelo menos 1 ponto de vida cada vez que avança de nível).
- Testes de resistência de Fortitude, para resistir a veneno e ameaças similares.
- Testes de Concentração. Concentração é uma perícia, importante para conjuradores, que tem Constituição como sua habilidade chave.

Se o valor da Constituição de um personagem mudar o suficiente para alterar seu modificador de Constituição, os pontos de vida do personagem também aumentam ou diminuem de acordo.

## Inteligência (Int)

Inteligência determina o quão bem teu personagem aprende e raciocina. Essa habilidade é importante para magos pois afeta quantas magias eles podem conjurar, quão difíceis de resistir suas magias são e quão poderosas suas magias podem ser. Ela é importante também para qualquer personagem que queria um leque variado de perícias.

Tu aplicas o modificador de Inteligência do personagem a:

- Quantidade de idiomas que teu personagem sabe no início do jogo.
- Quantidade de pontos de perícia ganhos a cada nível (porém teu personagem recebe pelo menos 1 ponto de perícia por nível).
- Testes de Avaliação, Conhecimento, Decifrar Escrita, Desativar Mecanismo, Falsificação, Identificar Magia, Ofício e Procurar. Essas são as perícias que têm Inteligência como sua habilidade chave.

O mago recebe magias bônus baseado em seu valor de Inteligência. O valor mínimo de Inteligência necessário para conjurar uma magia de mago é 10 + nível da magia.

Animais têm um valor de Inteligência entre 1 e 2, e criaturas de inteligência humanóide têm no mínimo 3.

## Sabedoria (Sab)

Sabedoria descreve a força de vontade, bom senso, percepção e intuição. Enquanto a Inteligência representa a habilidade de analisar informação, Sabedoria representa estar em sintonia e atento ao seu redor. Sabedoria é a habilidade mais importante para clérigos e druidas e também é importante para paladinos e rangers. Se quiseres que teu personagem tenha sentidos aguçados, coloca um valor alto em Sabedoria. Todas as criaturas têm um valor de Sabedoria.

Tu aplicas o modificador de Sabedoria do personagem a:

- Testes de resistência de Vontade (para negar os efeitos de *enfeitiçar pessoa* e outras magias).

- Testes de Cura, Observar, Ouvir, Profissão, Sentir Motivação e Sobrevivência. Essas são as perícias que têm Sabedoria como sua habilidade chave.

Clérigos, druidas, paladinos e rangers recebem magias bônus com base em seu valor de Sabedoria. O valor mínimo de Sabedoria necessário para conjurar uma magia de clérigo, druida, paladino ou ranger é 10 + nível da magia.

## Carisma (Car)

Carisma mede a força da personalidade, persuasão, magnetismo pessoal, habilidade de liderar e atração física do personagem. Essa habilidade representa força de caráter, não apenas como alguém é visto por outros num ambiente social. Carisma é a habilidade mais importante para paladinos, feiticeiros e bardos. Ela é importante também para clérigos, já que afeta a habilidade deles de expulsar morto-vivos. Todas as criaturas têm um valor de Carisma.

Tu aplicas o modificador de Carisma do personagem a:

- Testes de Adestrar Animal, Atuação, Blefar, Diplomacia, Disfarce, Intimidação, Obter Informação e Usar Instrumento Mágico. Essas são as perícias que têm Carisma como sua habilidade chave.

- Testes feitos que representem tentativas de influenciar outros.

- Testes de expulsão para clérigos e paladinos que queiram expulsar zumbis, vampiros e outros morto-vivos.

Feiticeiros e bardos recebem magias bônus com base em seus valores de Carisma. O valor mínimo de Carisma necessário para conjurar uma magia de feiticeiro ou bardo é 10 + nível da magia.

Quando uma habilidade muda, todos os atributos associados àquele valor mudam de acordo. Um personagem não recebe pontos de perícia adicionais retroativamente por níveis anteriores se aumentar sua Inteligência.

# Capítulo 2: Raças

## Características Raciais

### Classe Favorecida

A classe favorecida de um personagem não é considerada por ele para determinar as penalidades de pontos de experiência por ser multiclasse.

### Ajustes Raciais de Habilidade

Tabela 2-1: Ajustes Raciais de Habilidade

Raça	Ajustes de Habilidade	Classe Favorecida
Anão	+2 Con, -2 Car	Guerreiro
Elfo	+2 Des, -2 Con	Mago
Gnomo	+2 Con, -2 For	Bardo
Halfling	+2 Des, -2 For	Ladino
Humano	-	Qualquer
Meio-elfo	-	Qualquer
Meio-orc	+2 For, -2 Int <sup>1</sup> , -2 Car	Bárbaro

<sup>1</sup> A Inteligência mínima de um meio-orc é 3. Se esse ajuste baixaria o valor da habilidade do personagem a 1 ou 2, seu valor passa a ser 3.

### Raças e Idiomas

Todos os personagens sabem falar o idioma Comum. Um anão, elfo, gnomo, halfling, meio-elfo ou meio-orc também fala seu idioma racial, como apropriado. Um personagem que tenha bônus de Inteligência no 1º nível também fala outros idiomas, um idioma extra por ponto de bônus de Inteligência como um personagem inicial.

**Ler e Escrever:** Qualquer personagem, exceto um bárbaro, pode ler e escrever todos os idiomas que sabe falar.

**Idiomas Relacionados a Classes:** Clérigos, druidas e magos podem escolher certos idiomas como idiomas extras mesmo se eles não estiverem em suas descrições de raça. Estes idiomas relacionados a classes são os seguintes:

*Clérigo:* Abissal, celestial, infernal.

*Druida:* Silvestre.

*Mago:* Dracônico.

## Anões

- +2 Constituição, -2 Carisma.
- Médio: Como criaturas médias, anões não têm bônus ou penalidades especiais devido a seu tamanho.
- O deslocamento básico do anão é 6 m. Entretanto, anões podem se mover com esse deslocamento mesmo quando usando armaduras médias ou pesadas ou quando andando com uma carga média ou pesada (ao contrário de outras criaturas, cujo deslocamento é reduzido em tais situações).
- *Visão no Escuro:* Anões podem ver no escuro até 18 m. A visão no escuro é em preto-e-branco apenas, mas é de outro

### Personagens Pequenos

Um personagem Pequeno recebe +1 de bônus de tamanho na CA, +1 de bônus de tamanho em jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se. A capacidade de carga de um personagem Pequeno é três quartos da de um personagem Médio com o mesmo valor de Força.

Um personagem Pequeno geralmente se move com um deslocamento igual a dois terços do de um personagem Médio.

Um personagem Pequeno deve usar armas menores que um personagem Médio.

modo igual à visão normal e funciona normalmente sem luz alguma.

- *Ligaçao com Pedras:* Esta habilidade garante ao anão +2 de bônus racial em testes de Procurar para perceber algum trabalho incomum em pedra, como paredes deslizantes, armadilhas feitas com pedra, construções novas (mesmo quando são feitas para parecerem antigas), superfícies de pedra perigosas, tetos abalados de pedra e semelhantes. Algo que não seja de pedra, mas que esteja disfarçado como pedra também conta como trabalho incomum de pedra. O anão que se aproximar pelo menos 3 m. de um trabalho incomum de pedra pode fazer um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente e também pode utilizar a perícia Procurar para encontrar armadilhas de pedra assim como o ladino. O anão também pode deduzir a profundidade, percebendo sua profundidade aproximada no subsolo como humanos sentem qual lado é para cima.

- *Familiaridade com Arma:* Anões podem tratar machados de guerra e urgroshes anões como armas comuns, ao invés de armas exóticas.

- *Estabilidade:* Anões recebem +4 de bônus em testes de habilidade feitos para resistir a encontros ou tentativas de derrubar, quando estiver no chão (mas não quando estiver escalando, voando, montando ou de outra forma não apoiado firmemente no chão).

- +2 de bônus racial em testes de resistência contra veneno.

- +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia.

- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides.

- +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante. Em qualquer situação em que o anão perde seu bônus de Destreza (se houver) na CA, tal como quando é pego desprevenido, ele perde seu bônus de esquiva também.

- +2 de bônus racial em testes de Avaliação relacionados a itens de pedra ou metal.

- +2 de bônus racial em testes de Ofício relacionados a itens de pedra ou metal.

- *Idiomas Básicos:* Anão e Comum. *Idiomas Bônus:* Gigante, gnomo, goblin, subterrâneo e terran.

- *Classe Favorecida:* Guerreiro. A classe de guerreiro do anão não conta ao determinar se ele sofre penalidade de pontos de experiência quando multiclasse.

## Elfos

- +2 Destreza, -2 Constituição.
- Médio: Como criaturas médias, elfos não têm bônus ou penalidades especiais devido ao seu tamanho.
- O deslocamento básico do elfo é 9 m.

- Imunidade a efeitos de sono mágico e +2 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos ou magias de encantamento.
- *Visão na Penumbra*: O elfo pode ver duas vezes mais longe que um humano sob luz de estrelas, luas, tochas e condições similares de má iluminação. Ele mantém a habilidade de distinguir cores e detalhes sob essas condições.
- *Usar Arma*: O elfos recebe os talentos de Usar Arma Comum para arco curto (incluindo arco curto composto), arco longo (incluindo arco longo composto), espada longa e sabre como talentos bônus.
- +2 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Procurar. O elfo que simplesmente passar a 1,5 m. de uma porta secreta ou oculta pode fazer um teste de Procurar para notá-la como se estivesse ativamente procurando por ela.
- *Idiomas Básicos*: Comum e élfico. *Idiomas Bônus*: Dracônico, gnoll, gnomo, goblin e silvestre.
- *Classe Favorecida*: Mago. A classe de mago do elfo não conta ao determinar se ele sofre penalidade de pontos de experiência quando multiclasse.

## Gnomos

- +2 Constituição, -2 Força.
- Pequeno: Como uma criatura pequena, o gnomo recebe +1 de bônus de tamanho na CA, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, mas ele usa armas menores que humanos e sua capacidade de carga é três quartos da de um personagem Médio com mesmo valor de Força.
- O deslocamento básico do gnomo é 6 m.
- *Visão na Penumbra*: O gnomo pode ver duas vezes mais longe que um humano sob luz de estrelas, luas, tochas e condições similares de má iluminação. Ele mantém a habilidade de distinguir cores e detalhes sob essas condições.
- *Familiaridade com Arma*: Gnomos podem tratar martelos gnomos com ganchos como armas comuns ao invés de armas exóticas.
- +2 de bônus racial em testes de resistência contra ilusões.
- Soma +1 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra magias de ilusão conjuradas por gnomos. Esse ajuste se acumula com aqueles de efeitos similares.
- +1 de bônus racial em jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides.
- +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante. Em qualquer situação em que o gnomo perde seu bônus de Destreza (se houver) na CA, tal como quando é pego desprevenido, ele perde seu bônus de esquiva também.
- +2 de bônus racial em testes de Ouvir.
- +2 de bônus racial em testes de Ofício (alquimia).
- *Idiomas Básicos*: Comum e gnomo. *Idiomas Bônus*: Anão, dracônico, élfico, gigante, goblin e orc. Em adição, o gnomo pode falar com mamíferos cavadores (coelho, raposa, texugo e similares, vé abaixo). Essa habilidade é inata a gnomos. Vê a descrição da magia *falar com animais*.
- *Habilidades Similares a Magia*: 1/dia - *falar com animais* (mamífero cavador apenas, duração 1 minuto). O gnomo com pelo menos 10 de Carisma tem também as seguintes habilidades similares a magia: 1/dia — *globos de luz, som fantasma, prestidigitação*. Nível de conjurador 1º; CD do teste 10 + modificador de Car do gnomo + nível da magia.

- *Classe Favorecida*: Bardo. A classe de bardo do gnomo não conta ao determinar se ele sofre penalidade de pontos de experiência quando multiclasse.

## Halflings

- +2 Destreza, -2 Força.
- Pequeno: Como uma criatura pequena, o halfling recebe +1 de bônus de tamanho na CA, +1 de bônus de tamanho em jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, mas ele usa armas menores que humanos e sua capacidade de carga é três quartos da de um personagem Médio com mesmo valor de Força.
- O deslocamento básico do halfling é 6 m.
- +2 de bônus racial em testes de Escalar, Furtividade e Saltar.
- +1 de bônus racial em todos os testes de resistência.
- +2 de bônus moral em testes de resistência contra medo: Esse bônus se acumula com o +1 de bônus em testes de resistência em geral.
- +1 de bônus racial em jogadas de ataque com armas de arremesso e estilingues.
- +2 de bônus racial em testes de Ouvir.
- *Idiomas Básicos*: Comum e halfling. *Idiomas Bônus*: Anão, élfico, gnomo, goblin e orc.
- *Classe Favorecida*: Ladino. A classe de ladino do halfling não conta ao determinar se ele sofre penalidade de pontos de experiência quando multiclasse.

## Humanos

- Médio: Como criaturas médias, humanos não têm bônus ou penalidades especiais devido a seu tamanho.
- O deslocamento básico do humano é 9 m.
- Humanos têm 1 talento extra no 1º nível.
- Humanos têm 4 pontos de perícia extras no 1º nível e 1 ponto de perícia extra a cada nível seguinte.
- *Idioma Básico*: Comum. *Idiomas Bônus*: Qualquer (que não seja um idioma secreto, como druídico). Vê a perícia Falar Idioma.
- *Classe Favorecida*: Qualquer. Quando determinando quando o humano multiclasse sofre penalidade de pontos de experiência, sua classe de nível mais alto não conta.

## Meio-elfos

- Médio: Como criaturas médias, meio-elfos não têm bônus ou penalidades especiais devido ao seu tamanho.
- O deslocamento básico do meio-elfo é 9 m.
- Imunidade a efeitos de sono mágico e +2 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos ou magias de encantamento.
- *Visão na Penumbra*: O meio-elfo pode ver duas vezes mais longe que um humano sob luz de estrelas, luas, tochas e condições similares de má iluminação. Ele mantém a habilidade de distinguir cores e detalhes sob essas condições.
- +1 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Procurar.
- +2 de bônus racial em testes de Diplomacia e Obter Informação.
- *Sangue Élfico*: Para todos os efeitos relacionados a uma raça, o meio-elfo é considerado um elfo.

- *Idiomas Básicos:* Comum e élfico. *Idiomas Bônus:* Qualquer (que não seja um idioma secreto, como druídico).
- *Classe Favorecida:* Qualquer. Quando determinando quando o meio-elfo multiclasse sofre penalidade de pontos de experiência, sua classe de nível mais alto não conta.

## Meio-orcs

- +2 Força, -2 Inteligência, -2 Carisma.
- Médio: Como criaturas médias, meio-orcs não têm bônus ou penalidades especiais devido ao seu tamanho.
- O deslocamento básico do meio-orc é 9 m.
- *Visão no Escuro:* Meio-orcs (e orcs) podem ver no escuro até 18 m. A visão no escuro é em preto-e-branco apenas, mas é de outro modo igual a visão normal e funciona normalmente sem luz alguma.
- *Sangue Orc:* Para todos os efeitos relacionados a raça, o meio-orc é considerado um orc.
- *Idiomas Básicos:* Comum e orc. *Idiomas Bônus:* abissal, dracônico, gigante, gnoll e goblin.
- *Classe Favorecida:* Bárbaro. A classe de bárbaro do meio-orc não conta ao determinar se ele sofre penalidade de pontos de experiência quando multiclasse.

# Capítulo 3: Classes

## As Classes

As onze classes na ordem em que são apresentadas nesse capítulo são as seguintes:

**Bárbaro:** São destemidos combatentes que acreditam que sua fúria e força são capazes de derrubar qualquer inimigo que ouse bloquear seu caminho. Costumam ser tão fervorosos em suas crenças quanto são em suas batalhas.

**Bardo:** Carismáticos aventureiros, os bardos usam a lábia e a música para atingirem seus objetivos. Também são ótimos em inspirar seus companheiros a façanhas que de outra forma seriam impossíveis.

**Clérigo:** Os sacerdotes guerreiros, que norteiam suas ações em prol de sua divindade adorada. São favorecidos com as magias (milagres, como costumam chamar) de seu deus e utilizam sua força física e sua mágica para espalharem sua fé nos quatro cantos do mundo.

**Druida:** Druidas são os protetores da floresta. Vivem em função da preservação da mata e são agraciados com magias fornecidas pelos espíritos da floresta. Costumam ter um companheiro animal que é tanto um amigo íntimo quanto um parceiro de combate.

**Feiticeiro:** Feiticeiros são magos que aprenderam a usar magia de forma espontânea e não através do estudo. A magia pra eles não é uma ciência, mas uma parte profunda de seu ser que somente alguns felizardos aprendem a usar. Costumam vagar pelos ermos usando somente seus segredos místicos para se manterem vivos.

**Guerreiro:** Os famigerados mestres-de-armas. Treinam durante muito tempo, alguns a vida toda, para se especializarem no uso de armas e armaduras. Usam seus equipamentos como se fossem parte do corpo e suas táticas de combate como se fosse algo tão natural quanto respirar.

**Ladino:** Furtivos, sorrateiros e versáteis. Os ladinos preferem usar o intelecto e destreza ao invés de força bruta. Usam seus talentos tanto para causas nobres quanto para egoístas com a mesma habilidade, e conseguem se safar de

situações adversas com a facilidade com que uma aranha enrola sua presa na teia.

**Mago:** Os guerreiros místicos que conseguem desfazer o fino tecido das leis da física e reformá-los ao seu bel prazer. Estudam a magia como se fosse uma arte e uma ciência e criam efeitos fantásticos que podem tanto ajudá-los quanto destruir inimigos.

**Monge:** Lutadores que transformam o corpo em arma, os monges entram em tal estado de concentração que unem corpo e alma para efeitos destruidores. Rápidos e hábeis, os monges são capazes de derrotar o inimigo com nada mais que as mãos nuas e sair da peleja sem nenhum arranhão.

**Paladino:** Os guerreiros divinos, paladinos usam sua fé, coragem e fome de justiça para destruir os seres malignos que ameaçam a pureza e a bondade do mundo. Sua fé os mune de poderes mágicos que lhes ajudam a cumprir sua missão e sua coragem levam-nos aos feitos mais gloriosos.

**Ranger:** Caçadores e rastreadores natos, rangers são verdadeiros mateiros, que se misturam com o ambiente ao redor para derrotarem os inimigos. Rangers são tão unidos ao ambiente que os espíritos da natureza chegam a conceder poderes mágicos que eles usam para seus próprios fins.

**Abreviações de Nomes de Classe:** Os nomes de classe 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).

## Bárbaro

**Tendência:** Qualquer não-leal.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao bárbaro.

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

**Movimento Rápido (Ext):** Teu deslocamento é 3 m. maior que o normal de tua raça. Esse benefício se aplica apenas

### Dado de Vida: d12

#### Especial

Movimento rápido, analfabetismo, fúria 1/dia
Esquiva sobrenatural
Sentir armadilhas +1
Fúria 2/dia
Esquiva sobrenatural aprimorada
Sentir armadilhas +2
Redução de dano 1/—
Fúria 3/dia
Sentir armadilhas +3
Redução de dano 2/—
Fúria aprimorada
Fúria 4/dia, sentir armadilhas +4
Redução de dano 3/—
Vontade inabalável
Sentir armadilhas +5
Redução de dano 4/—, fúria 5/dia
Fúria incansável
Sentir armadilhas +6
Redução de dano 5/—
Fúria poderosa, fúria 6/dia

**Tabela 3-1: O Bárbaro**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont
1º	+1	+2	+0	+0
2º	+2	+3	+0	+0
3º	+3	+3	+1	+1
4º	+4	+4	+1	+1
5º	+5	+4	+1	+1
6º	+6/+1	+5	+2	+2
7º	+7/+2	+5	+2	+2
8º	+8/+3	+6	+2	+2
9º	+9/+4	+6	+3	+3
10º	+10/+5	+7	+3	+3
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

**Perícias de Classe (4 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Adestrar Animal, Cavalgar, Escalar, Intimidação, Natação, Ofício, Ouvir, Saltar e Sobrevivência.

quando não estás usando armadura ou usando armadura leve ou média e não estás com uma carga pesada. Aplica esse bônus antes de modificar teu deslocamento por causa de qualquer carga ou armadura carregada.

**Analfabetismo:** Bárbaros são os únicos personagens que não sabem ler e escrever automaticamente. Tu podes gastar 2 pontos de perícia para receber a habilidade de ler e escrever em todos os idiomas que souber falar. O bárbaro que ganhar um nível em qualquer outra classe automaticamente recebe Ler e Escrever. Qualquer outro personagem que ganhe um nível de bárbaro não perde a habilidade de Ler e Escrever que já tinha.

**Fúria (Ext):** Tu podes entrar em fúria uma certa quantidade de vezes ao dia. Em fúria, tu temporariamente recebes +4 de bônus na Força, +4 de bônus na Constituição e +2 de bônus moral em testes de Vontade, mas recebes -2 de penalidade na Classe de Armadura. O aumento na Constituição aumenta teus pontos de vida em 2 pontos por nível, mas esses pontos de vida vão embora ao final da fúria quando tua Constituição volta ao normal (esses pontos de vida extra não são perdidos primeiro, como pontos de vida temporários são). Enquanto furioso, tu não podes usar perícias baseadas em Carisma, Destreza ou Inteligência (exceto por Arte da Fuga, Cavagnar, Equilíbrio e Intimidação), a perícia Concentração ou quaisquer habilidades que requeiram paciência ou concentração, nem podes conjurar magias ou ativar itens mágicos que requeiram uma palavra de comando, um gatilho de magia (como uma varinha) ou complemento de magia (como um pergaminho) para funcionar. Tu podes usar qualquer talento que tenhas exceto Especialização em Combate, talentos de criação de itens e talentos metamágicos. A fúria dura uma quantidade de rodadas igual a 3 + teu modificador de Constituição (recém aumentado). Tu podes prematuramente terminar tua fúria. No final de tua fúria, tu perdes os modificadores e restrições e ficas fatigado (-2 de penalidade na Força, -2 de penalidade na Destreza, não podes investir ou correr) pela duração do encontro atual (a menos que sejas de 17º nível, ponto no qual essa limitação não mais se aplica; vé abaixo).

Tu podes entrar em fúria apenas uma vez por encontro. No 1º nível tu podes usar sua habilidade fúria uma vez por dia. No 4º nível e a cada quatro níveis depois, tu podes usá-la uma vez adicional por dia (até um máximo de seis vezes por dia no 20º nível). Entrar em fúria não leva tempo algum por si só, mas tu podes fazê-lo apenas durante tua ação, não em resposta à ação de alguém.

**Esquiva Sobrenatural (Ext):** No 2º nível, tu manténs teu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for pego desprevenido ou atingido por um atacante invisível. Entretanto, tu ainda perdes teu bônus de Destreza na CA se imobilizado. Se tu já possuíres Esquiva Sobrenatural de uma classe diferente, tu automaticamente recebes Esquiva Sobrenatural Aprimorada (vê abaixo) ao invés.

**Sentir Armadilhas (Ext):** A partir do 3º nível, tu recebes +1 de bônus em testes de Reflexos feitos para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques feitos por armadilhas. Esses bônus aumentam em +1 a cada três níveis adicionais de bárbaro (6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível). Os bônus de sentir armadilhas recebidos de múltiplas classes se acumulam.

**Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext):** A partir do 5º, tu não podes mais ser flanqueado. Essa defesa nega ao ladino a habilidade de ataque furtivo ao te atacar flanqueando-o, a

menos que o atacante tenha pelo menos quatro níveis de ladino a mais que tu tenhas níveis de bárbaro. Se já tiveres Esquiva Sobrenatural (vê acima) de uma outra classe, tu automaticamente recebes ao invés Esquiva Sobrenatural Aprimorada e os níveis das classes que dão Esquiva Sobrenatural se acumulam para propósitos de determinar o nível mínimo que um ladino deve ter para te flanquear.

**Redução de Dano (Ext):** No 7º nível, tu recebes redução de dano. Subtrai 1 do dano que recebes cada vez que sofreres dano de uma arma ou ataque natural. No 10º nível e a cada três níveis adicionais de bárbaro (13º, 16º e 19º níveis), essa redução aumenta em 1 ponto. A redução de dano pode reduzir o dano a 0 mas não abaixo de 0.

**Fúria Maior (Ext):** No 11º nível, teu bônus de Força e Constituição durante a tua fúria aumentam para +6 e teu bônus de moral em testes de Vontade aumenta para +3. A penalidade na CA permanece em -2.

**Vontade Inabalável (Ext):** Enquanto em fúria, a partir do 14º nível, tu recebes +4 bônus em testes de Vontade para resistir a magias de encantamento. Esse bônus se acumula com outros modificadores, incluindo o bônus de moral em testes de Vontade que também recebes durante tua fúria.

**Fúria Incansável (Ext):** No 17º nível e posterior, tu não mais te tornas fatigado no final de tua fúria.

**Fúria Poderosa (Ext):** No 20º nível, o bônus de Força e Constituição durante a tua fúria aumenta para +8 e teu bônus de moral em testes de Vontade aumenta para +4. A penalidade na CA permanece em -2.

## Ex-Bárbaros

Um bárbaro que se torne leal perde a habilidade de fúria e não pode ganhar mais níveis de bárbaro. Ele mantém todos os outros benefícios da classe (redução de dano, movimento rápido, sentir armadilhas e esquiva sobrenatural).

## Bardo

**Tendência:** Qualquer não-leal.

## Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao bardo.

**Armas e Armaduras:** O bardo sabe usar todas as armas simples, mais o arco curto, chicote, espada curta, espada longa, porrete e sabre. Bardos sabem usar armadura leves e escudos (exceto escudos de corpo). O bardo pode conjurar magias de bardo enquanto usando armadura leve sem incorrer na chance normal de falha de magia arcana. Entretanto, como qualquer outro conjurador arcano, um bardo usando armadura média ou pesada ou usando um escudo incorre na chance de falha de magia arcana se a magia em questão tiver um componente gestual (a maioria tem). O bardo multiclasse incorre nas chances normais de falha de magia arcana com magias arcanas recebidas de outras classes.

**Magias:** O bardo conjura magias arcanas, que são retiradas da lista de magias de bardo. Tu podes conjurar qualquer magia que conheças sem prepará-la com antecedência. Toda magia de bardo tem um componente verbal (cantar, recitar ou música).

Para aprender ou conjurar uma magia de bardo, tu deves ter Carisma igual a no mínimo 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra a magia de um bardo é 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do bardo.

Como outros conjuradores, tu podes conjurar apenas uma certa quantia de magias de cada nível de magia por dia. Tua quantidade de magias por dia base é dada na [Tabela 3-2: O Bardo](#). Em adição, tu recebes magias bônus por dia se tiveres um valor alto de Carisma. Quando a [Tabela 3-3: Magias de Bardo Conhecidas](#) indica que tu recebes 0 magias por dia num determinado nível da magia, tu recebes apenas as magias bônus que terias direito baseado em valor de Carisma naquele nível de magia.

**Tabela 3-3: Magias de Bardo Conhecidas**

Nível	Magias Conhecidas						
	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	4	—	—	—	—	—	—
2º	5	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—	—
3º	6	3	—	—	—	—	—
4º	6	3	2 <sup>1</sup>	—	—	—	—
5º	6	4	3	—	—	—	—
6º	6	4	3	—	—	—	—
7º	6	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—	—
8º	6	4	4	3	—	—	—
9º	6	4	4	3	—	—	—
10º	6	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—	—
11º	6	4	4	4	3	—	—
12º	6	4	4	4	3	—	—
13º	6	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>	—
14º	6	4	4	4	4	3	—
15º	6	4	4	4	4	3	—
16º	6	5	4	4	4	4	2 <sup>1</sup>
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

<sup>1</sup> Desde que o bardo tenha um valor suficiente de Carisma para ter uma magia bônus neste nível.

A seleção de magias do bardo é extremamente limitada. Tu começas o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 de tua escolha. Na maioria dos níveis novos de bardo, tu recebes uma ou mais novas magias, conforme indicado na [Tabela 3-3](#) (ao contrário de magias por dia, a quantia de magias que um bardo conhece não é afetada pelo seu Carisma; os números na [Tabela 3-3](#) são fixos).

Ao chegar no 5º nível e a cada três níveis de bardo doravante (8º, 11º e adiante), tu podes escolher aprender uma

**Tabela 3-2: O Bardo****Dado de Vida: d6**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por Dia						
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+0	+2	+2	Música de bardo, conhecimento de bardo, música de proteção, fascinar, inspirar coragem +1	2	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Inspirar competência	3	1	—	—	—	—	—
4º	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—
5º	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—
6º	+4	+2	+5	+5	Sugestão	3	3	2	—	—	—	—
7º	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Inspirar coragem +2	3	3	3	1	—	—	—
9º	+6/+1	+3	+6	+6	Inspirar grandeza	3	3	3	2	—	—	—
10º	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—
11º	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Canção de liberdade	3	3	3	3	2	—	—
13º	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—
14º	+10/+5	+4	+9	+9	Inspirar coragem +3	4	3	3	3	3	1	—
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspirar heroísmo	4	4	3	3	3	2	—
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Sugestionar multidões	4	4	4	4	4	3	2
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Inspirar coragem +4	4	4	4	4	4	4	4

**Perícias de Classe (6 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Acrobacia, Arte da Fuga, Avaliação, Atuação, Blefar, Concentração, Conhecimento (todas as perícias, tomadas individualmente), Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarce, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falar Idioma, Furtividade, Identificar Magia, Natação, Obter Informação, Ofício, Ouvir, Saltar, Prestidigitação, Profissão, Sentir Motivação, Usar Instrumento Mágico.

performance falada. Cada habilidade requer tanto um nível mínimo de bardo quanto uma quantia mínima de graduações na perícia Atuação para se qualificar; se não tiveres a quantidade requerida de graduações em pelo menos uma perícia Atuação, tu não recebes a habilidade de música de bardo até obter as graduações necessárias.

Iniciar um efeito de música de bardo é uma ação padrão. Algumas habilidades de música de bardo requerem concentração, que significa que deves usar uma ação padrão a cada rodada para manter a habilidade. Mesmo quando usando uma música de bardo que não requer concentração, tu não podes conjurar magias, ativar itens mágicos por complemento de magia (como com pergaminhos) ou ativar itens mágicos por palavra mágica (como com varinhas). Assim como quando conjurando uma magia com componente verbal, o bardo surdo tem 20% de chance de falha quanto tentando usar música de bardo. Se falhar, a tentativa ainda conta em teu limite diário.

*Música de Proteção (Sob):* Se tiveres 3 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes usar tua música ou poesia para anular efeitos mágicos que dependam de som (mas não magias que simplesmente tenham componentes verbais). Em cada rodada da música de proteção, tu fazes um teste de Atuação. Qualquer criatura a 9 m. de ti (incluindo a ti mesmo) que seja afetada por um ataque mágico sônico ou dependente de idioma pode usar teu resultado do teste de Atuação no lugar de seu teste de resistência se, após o teste de resistência jogado, o resultado do teste de Atuação se provar maior. Se uma criatura ao alcance da música de proteção já estiver sob o efeito de um ataque mágico sônico ou dependente de idioma não-instantâneo, ela recebe outro teste de resistência contra o efeito a cada rodada em que ouvir a música de proteção, mas deve usar teu resultado do teste de Atuação para o teste. Música de proteção não tem efeito contra efeitos que não permitem testes de resistência. Tu podes manter a música de proteção por 10 rodadas.

*Fascinar (SM):* Se tiveres 3 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes usar tua música ou poema para fazer com que uma ou mais criaturas se tornem fascinadas por ti. Cada criatura a ser fascinada deve estar a 27 m., apta a te ver e ouvir e apta a prestar atenção em ti. Tu também deves poder ver a criatura. A distração de um combate próximo ou outros perigos impede a habilidade de funcionar. Para cada três níveis de bardo além do 1º, tu podes visar uma criatura adicional com um único uso desta habilidade.

Para usar a habilidade, tu fazes um teste de Atuação. O resultado de teu teste é a CD do teste de Vontade contra o efeito para cada criatura afetada. Se o teste de resistência da criatura for bem-sucedido, tu não podes tentar fascinar aquela criatura novamente por 24 horas. Se falhar no teste de resistência, a criatura senta-se quietamente e ouve a canção, não fazendo nenhuma outra ação enquanto continuares tocando e te concentrando (até o máximo de 1 rodada por nível de bardo). Enquanto fascinado, o alvo recebe -4 de penalidade em testes de perícia feitos como reações como em testes de Observar e Ouvir. Qualquer ameaça em potencial requer que faças outro teste de Atuação e permite à criatura um novo teste de resistência contra uma CD igual ao novo resultado do teste de Atuação.

Qualquer ameaça óbvia, como alguém sacando uma arma, conjurando uma magia ou mirando uma arma à distância no alvo, automaticamente quebra o efeito. *Fascinar* é

uma habilidade de encantamento (compulsão) e de efeito mental.

*Inspirar Coragem (Sob):* Se tiveres 3 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes usar música ou poesia para inspirar coragem em teus aliados (incluindo a ti mesmo), fortalecendo-os contra medo e melhorando suas habilidades de combate. Para ser afetado, o aliado deve estar apto a te ouvir cantar. O efeito dura enquanto o aliado te ouvir cantar e por 5 rodadas após. O aliado afetado recebe +1 de bônus de moral em testes de resistência contra feitiços e efeitos de medo e +1 bônus de moral em jogadas de ataque e dano. No 8º nível e a cada seis níveis de bardo doravante, esses bônus aumentam em 1 (+2 no 8º, +3 no 14º e +4 no 20º). *Inspirar coragem* é uma habilidade de efeito mental.

*Inspirar Competência (Sob):* No 3º nível ou superior e com 6 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes usar tua música ou poesia para ajudar um aliado a ser bem-sucedido numa tarefa. O aliado deve estar a 9 m. e apto a te ver e ouvir. Tu também deves estar apto a ver o aliado. O aliado recebe +2 de bônus de competência em testes de perícia com uma perícia em particular enquanto continuar a ouvir a música de bardo. O Mestre pode julgar que certos usos desta habilidade não podem ser realizados. O efeito dura enquanto te concentrares, até um máximo de 2 minutos. Tu não podes inspirar competência em ti mesmo. *Inspirar competência* é uma habilidade de efeito mental.

*Sugestão (SM):* No 6º nível ou superior e com 9 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes fazer uma sugestão (como a magia) a uma criatura que já esteja fascinada (vê acima). Usar essa habilidade não quebra tua concentração no efeito de fascinar, nem permite um segundo teste de resistência contra o efeito de fascinar.

Fazer uma sugestão não conta no teu limite diário de usos de música de bardo. Um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 nível do bardo + modificador de Car do bardo) anula o efeito. Esta habilidade afeta uma única criatura (mas vê sugestionar multidões, abaixo). *Sugestão* é uma habilidade de encantamento (compulsão), efeito mental e dependente de idioma.

*Inspirar Grandeza (Sob):* No 9º nível ou superior e com 12 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes usar música ou poesia para inspirar grandeza em ti mesmo ou num único aliado voluntário a 9 m., dando-lhe capacidade extra de combate. A cada três níveis de bardo além do 9º, tu podes visar um aliado adicional com um único uso desta habilidade (dois no 12º nível, três no 15º, quatro no 18º). Para inspirar grandeza, tu deves cantar e o aliado deve te ouvir cantar. O efeito dura enquanto o aliado te ouvir cantar e por 5 rodadas após. Uma criatura inspirada com grandeza recebe 2 Dados de Vida (d10s) bônus, a quantia implícita de pontos de vida temporários (aplica o modificador de Constituição do alvo, se houver, a esses Dados de Vida bônus), +2 de bônus de competência em jogadas de ataque e +1 de bônus de competência em testes de Fortitude. Os Dados de Vida bônus contam como Dados de Vida normais para determinar o efeito de magias que são dependentes de Dados de Vida. *Inspirar grandeza* é uma habilidade de efeito mental.

*Canção de Liberdade (SM):* No 12º nível ou superior e com 15 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes usar música ou poemas para criar um efeito equivalente a magia cancelar encantamento (nível de conjurador igual ao teu nível de bardo). Usar essa habilidade requer 1 minuto de

concentração e música ininterruptas e funciona num único alvo a 9 m. Tu não podes usar *cancão de liberdade* em ti.

**Inspirar Heroísmo (Sob):** No 15º nível ou superior e com 18 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes usar música ou poemas para inspirar tremendo heroísmo em ti ou num único aliado voluntário a 9 m.. A cada três níveis de bardo além do 15º, tu podes inspirar heroísmo em uma criatura adicional. Para inspirar heroísmo, tu deves cantar e o aliado deve te ouvir por uma rodada completa. Uma criatura inspirada desse modo recebe +4 de bônus de moral em testes de resistência e +4 de bônus de esquiva na CA. O efeito dura enquanto o aliado te ouvir cantar e por até 5 rodadas após. Inspirar heroísmo é uma habilidade de efeito mental.

**Sugestionar Multidões (SM):** Essa habilidade funciona como *sugestão*, acima, exceto que no 18º nível ou superior e com 21 ou mais graduações numa perícia de Atuação, tu podes fazer a *sugestão* simultaneamente a qualquer quantidade de criaturas que já tenhas fascinado (vê acima). *Sugestionar multidões* é uma habilidade de encantamento (compulsão), efeito mental e dependente de idioma.

### Ex-bardos

Um bardo que fique com tendência leal não pode progredir em níveis de bardo, apesar de manter todas as suas habilidades de bardo.

## Clérigo

**Tendência:** A tendência do clérigo deve estar a um passo da sua divindade (isto é, pode estar um passo de distância no eixo leal-caótico ou no eixo bem-mal, mas não ambos). O clérigo não pode ser neutro a menos que a tendência de sua divindade também seja neutra.

**Domínios e Perícias de Classe:** O clérigo que escolher os domínios Animal ou Planta adiciona Conhecimento (natureza) às perícias de classe do clérigo listadas acima. O clérigo que escolher o domínio Conhecimento adiciona todas as perícias de Conhecimento à lista. O clérigo que escolher o domínio Viagem adiciona Sobrevivência à lista. O clérigo que escolher o domínio Enganação adiciona Blefar, Disfarce e

Esconder-se à lista. Vê *Divindade, Domínios e Magias de Domínio*, abaixo, para mais informação.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao clérigo.

**Armas e Armaduras:** Clérigos sabem usar todas as armas simples, todos os tipos de armaduras (leve, média e pesada) e escudos (exceto escudos de corpo).

O clérigo que escolher o domínio Guerra recebe o talento Foco em Arma relacionado à arma de sua divindade como um talento bônus. Ele também recebe o talento Usar Arma Comum conforme apropriado como talento bônus, se a arma cair naquela categoria.

**Aura (Ext):** O clérigo de uma divindade boa, caótica, leal ou má, tem uma aura particularmente poderosa correspondente à tendência da divindade (vê a magia *detectar maldafe* para detalhes). Clérigos que não idolatram uma divindade específica, mas escolhem os domínios Bem, Caótico, Leal ou Mal, têm uma similarmente poderosa aura da tendência correspondente.

**Magias:** O clérigo conjura magias divinas, que são tiradas da lista de magias de clérigo. Entretanto sua tendência pode impedi-lo de conjurar magias que se oponham a suas crenças éticas ou morais; vé *Magias Boas, Caóticas, Leais e Mais*, abaixo. Tu deves escolher e preparar tuas magias antecipadamente (vê abaixo).

Para preparar ou conjurar uma magia de clérigo, tu deves ter um valor de Sabedoria igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra a magia do clérigo é 10 + o nível da magia + modificador de Sabedoria do clérigo.

Como outros conjuradores, tu podes conjurar apenas uma certa quantia de magias de cada nível de magia por dia. Teu limite base diário é dado na [Tabela 3-4: O Clérigo](#). Em adição, tu recebes magias bônus por dia se tiveres um valor alto de Sabedoria. Tu também recebes uma magia de domínio para cada nível de magia que puderes conjurar a partir do 1º nível. Quando preparamos uma magia num slot de magia de domínio, ela deve vir de um de teus dois domínios (vê *Divindade, Domínios e Magias de Domínio*, abaixo).

**Tabela 3-4: O Clérigo**

**Dado de Vida: d8**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por Dia <sup>1</sup>									
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+2	+0	+2	Expulsar ou fascinar morto-vivos	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7º	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8º	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9º	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10º	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11º	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12º	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13º	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14º	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17º	+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
18º	+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
19º	+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
20º	+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

**Perícias de Classe (2 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Concentração, Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (os planos), Conhecimento (religião), Cura, Diplomacia, Identificar Magia, Ofício, Profissão.

1 Além do número indicado de magias por dia do 1º ao 9º nível, o clérigo recebe uma magia de domínio por cada nível da magia, a partir do 1º.

O “+1” nas entradas nessa tabela representa essa magia. Magias de domínio são em adição a quaisquer magias bônus que o clérigo possa receber devido a um valor alto de Sabedoria.

Clérigos meditam ou rezam por suas magias. Cada clérigo deve escolher um momento do dia no qual deve gastar 1 hora em contemplação silenciosa ou suplicação para receber seu limite diário de magias. O tempo gasto descansando não tem efeito no fato de um clérigo poder ou não preparar magias. Tu podes preparar e conjurar quaisquer magias na lista de magias de clérigo, desde que possas conjurar magias daquele nível, mas deves escolher que magias preparar quando fazendo tua meditação diária.

**Divindade, Domínios e Magias de Domínio:** A divindade do clérigo influencia sua tendência, que magias pode realizar, seus valores e como os outros o vêem. Tu escolhes dois domínios dentre os que pertencem à tua divindade. Tu podes escolher um domínio de tendência (Bem, Caótico, Leal ou Mal) apenas se tua tendência combinar com aquele domínio.

Se o clérigo não for devotado a uma divindade em particular, ele ainda seleciona dois domínios para representar suas habilidades e inclinações naturais. A restrição em domínios de tendência ainda se aplica.

Cada domínio te dá acesso a uma magia de domínio para cada nível de magia que puderdes conjurar, a partir do 1º, assim como um poder concedido. Tu recebes os poderes concedidos de ambos os domínios selecionados. Com acesso a duas magias de domínio num determinado nível de magia, tu preparamos uma ou outra a cada dia em teu slot de magia de domínio. Se uma magia de domínio não está na lista de magias de clérigo, tu podes prepará-la apenas em teu slot de magia de domínio.

**Conversão Espontânea:** O clérigo bom (ou o clérigo neutro de uma divindade boa) pode canalizar energia mágica armazenada em magias de cura que o clérigo não preparou em antecedência. O clérigo pode “perder” qualquer magia preparada que não seja uma magia de domínio para conjurar qualquer magia *curar* do mesmo nível de magia ou menor (uma magia *curar* é qualquer uma com “*curar*” em seu nome).

O clérigo maligno (ou o clérigo neutro de uma divindade má), não pode converter magias preparadas em magias *curar* mas pode convertê-las em magias *infligir* (uma magia *infligir* é qualquer uma com “*infligir*” em seu nome).

O clérigo que não seja nem bom nem mal e cuja divindade não seja nem boa nem má pode converter magias para magias *curar* ou para magias *infligir* (escolha do jogador). Após o jogador fazer essa escolha, ela não pode ser revertida. Essa escolha também determina se o clérigo expulsa ou comanda morto-vivos (vê abaixo).

**Magias Boas, Caóticas, Mâs e Leais:** Tu não podes conjurar magias de uma tendência oposta a tua ou a de tua divindade (se tiveres uma). Magias associadas com tendências particulares são indicadas pelos descriptores bem, caos, mal e ordem em suas descrições de magia.

**Expulsar ou Fascinar Morto-vivos (Sob):** Qualquer clérigo, independente da tendência, tem o poder de afetar criaturas morto-vivas ao canalizar o poder de sua fé através de seu símbolo sagrado ou profano (vê *Expulsar ou Fascinar Morto-vivos*).

O clérigo bom (ou o clérigo neutro de uma divindade boa) pode expulsar ou destruir criaturas morto-vivas. O clérigo maligno (ou o clérigo neutro de uma divindade má), ao invés, fascina ou comanda tais criaturas. O clérigo neutro de uma divindade neutra deve escolher se sua habilidade de expulsão funciona como a de um clérigo bom ou mau. Após essa escolha ser feita, ela não pode ser revertida. Essa decisão

também determina se o clérigo pode conjurar espontaneamente magias *curar* ou *infligir* (vê acima).

Tu podes tentar expulsar morto-vivos uma quantidade de vezes por dia igual a 3 + teu modificador de Carisma. Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (religião), tu recebes +2 de bônus em testes de expulsão contra morto-vivos.

**Idiomas Bônus:** As opções de idioma bônus do clérigo incluem celestial, abissal e infernal (as línguas de forasteiros bons, caóticos e malignos, respectivamente). Essas escolhas são em adição aos idiomas bônus disponíveis ao personagem por causa da raça.

### Ex-Clérigos

Um clérigo que viole fortemente o código de conduta requerido por sua divindade perde todas as magias e características de classe, exceto por ainda saber usar armas e armaduras. Ele não poderá mais ganhar níveis como um clérigo daquela divindade até que faça penitência (vê a descrição da magia *penitência*).

## Druída

**Tendência:** neutro e bom, neutro e leal, neutro, caótico e neutro ou neutro e mal.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao druída.

**Armas e Armaduras:** Druidas sabem usar as seguintes armas: adaga, bordão, cimitarra, clava, dardo, estilingue, foice curta, lança e lança curta. Eles também sabem usar todos os ataques naturais (garra, mordida, etc.) de qualquer forma que possam assumir com forma selvagem (vê abaixo).

Druidas sabem usar armaduras leves e médias mas são proibidos de usar armadura de metal; portanto, eles podem usar apenas armadura acolchoada, de couro ou gibão de peles (o druída também pode usar armadura de madeira que tenha sido alterada pela magia *madeira-ferro* para que funcione como se fosse aço. Vê a descrição da magia *madeira-ferro*). Druidas sabem usar escudos (exceto escudos de corpo) mas podem usar apenas escudos de madeira.

O druída que usar uma armadura proibida ou carregue um escudo proibido fica incapaz de conjurar magias de druída ou usar qualquer uma de suas habilidades de classe sobrenaturais ou similares a magia enquanto o fazendo e por 24 horas após.

**Magias:** O druída conjura magias divinas, que são tiradas da lista de magias de druída. Tua tendência pode te impedir de conjurar certas magias opostas a tuas crenças éticas e morais; vé *Magias Boas, Caóticas, Leais e Mâs*, abaixo. O druída deve escolher e preparar suas magias com antecedência (vê abaixo).

Para preparar ou conjurar uma magia, o druída deve ter um valor de Sabedoria igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade do teste de resistência contra a magia do druída é 10 + o nível da magia + o modificador de Sabedoria do druída.

Como outros conjuradores, tu podes conjurar apenas uma certa quantia de magias de cada nível de magia por dia. Teu limite diário de magias é dado na *Tabela 3-5: O Druída*. Em adição, tu recebes magias bônus por dia se tiveres um valor alto de Sabedoria. Tu não tens acesso a quaisquer magias de domínio ou poderes concedidos, como o clérigo tem.

Tu preparamas e conjura magias do mesmo modo que um clérigo, apesar de não poderes perder uma magia preparada para conjurar uma magia *curar* em seu lugar (mas vê *Conversão Espontânea*, abaixo). Tu podes preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias de druida, desde que possas conjurar magias daquele nível, mas deves escolher que magias preparar durante tua meditação diária.

**Conversão Espontânea:** Tu podes canalizar energia mágica armazenada em magias de invocação que não tenhas preparado em antecedência. Tu podes “perder” uma magia preparada para poderes conjurar qualquer magia *invocar aliado da natureza* do mesmo nível ou menor.

**Magias Boas, Caóticas, Leais e MÁS:** Tu não podes conjurar magias de tendência oposta a tua ou a de tua divindade (se tiveres uma). Magias associadas com tendências em particular são indicadas pelos descritores bem, caos, ordem e mal em suas descrições de magia.

**Idiomas Bônus:** As opções de idiomas bônus do druida incluem silvestre, o idioma das criaturas da floresta. Essa escolha é em adição aos idiomas bônus disponíveis ao personagem por causa de sua raça.

Tu também conheces druídico, um idioma secreto conhecido apenas por druidas, que aprendem ao se tornarem um druida de 1º nível. Druídico é um idioma grátis para ti; ou seja, tu o conheces em adição ao teu limite normal de idiomas e não ocupa um slot de idioma. Druidas são proibidos de ensinar esse idioma a não-druidas. Druídico tem seu próprio alfabeto.

**Companheiro Animal (Ext):** Tu podes iniciar o jogo com um companheiro animal selecionado da seguinte lista: águia, cachorro, cachorro de montaria, camelo, cavalo (leve ou pesado), cobra (víbora pequena ou média), coruja, falcão, rato atroz, lobo, pônei ou texugo. Se a campanha toma lugar completamente ou parcialmente num ambiente aquático, as seguintes criaturas também estão disponíveis: crocodilo, lula, toninha e tubarão médio. Esse animal é um companheiro leal que te acompanha em tuas aventuras conforme apropriado à sua espécie.

Teu companheiro é completamente típico para sua espécie exceto conforme notado abaixo. Conforme tu progrides de nível, o poder do animal aumenta conforme

mostrado na tabela. Se tu liberares teu companheiro de serviço, poderás ganhar outro ao realizar uma cerimônia requerendo 24 horas ininterruptas de prece. Essa cerimônia também pode substituir um companheiro animal que tenha perecido.

No 4º nível ou superior, tu podes selecionar listas alternativas de animais (vê abaixo). Caso selecioneis um companheiro animal de uma dessas listas alternativas, a criatura recebe habilidades como se seu nível de personagem fosse mais baixo do que realmente é. Subtraí o valor indicado no cabeçalho apropriado da lista e compara o resultado com a entrada do nível do druida para determinar os poderes do companheiro animal (se esse ajuste reduzir o teu nível efetivo para 0 ou menos, tu não podes ter aquele animal como um companheiro).

**Senso da Natureza (Ext):** Tu recebes +2 de bônus em testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

**Empatia Selvagem (Ext):** Tu podes melhorar a atitude de um animal. Essa habilidade funciona como um teste de Diplomacia feito para melhorar a atitude de uma pessoa. Tu jogas 1d20 e soma teu nível de druida e teu modificador de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia selvagem. O animal doméstico típico tem uma atitude inicial indiferente, enquanto animais selvagens são geralmente inamistosos.

Para usar empatia selvagem, tu e o animal deveis estar aptos a estudar-vos, o que significa que deveis estar a 9 m. um do outro sob condições normais. Geralmente, influenciar um animal desse modo leva 1 minuto, mas assim como influenciar pessoas, pode levar mais ou menos tempo.

Tu podes também usar essa habilidade para influenciar uma besta mágica com valor de Inteligência de 1 ou 2, mas recebes -4 de penalidade no teste.

**Caminho da Floresta (Ext):** A partir do 2º nível, tu podes te mover por qualquer tipo de vegetação rasteira (tal como espinheiros naturais, urzes, áreas com vegetação abundante e terrenos similares) com teu deslocamento normal e sem levar dano ou sofrer qualquer outro tipo de prejuízo. Entretanto espinheiros, urzes e áreas com vegetação abundante que tenham sido magicamente manipuladas para impedir movimentos ainda o afetam.

Tabela 3-5: O Druida

Dados de Vida: d8

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por Dia									
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+2	+0	+2	Companheiro animal, senso da natureza, empatia selvagem	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3	Caminho da floresta	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	Rastro invisível	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4	Resistir 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 veneno	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 (Míuda)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12º	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvagem (planta)	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
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma selvagem (elemental 3/dia, elemental Enorme)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

**Perícias de Classe (4 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Adestrar Animal, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (natureza), Cura, Diplomacia, Identificar Magia, Natação, Observar, Ofício, Ouvir, Profissão, Sobrevivência.

**Rastro Invisível (Ext):** A partir do 3º nível, tu não deixas trilhas em ambientes naturais e não podes ser rastreado. Tu podes escolher deixar uma trilha se desejas.

**Resistir à Tentação da Natureza (Ext):** A partir do 4º nível, tu recebes +4 de bônus em testes de resistência contra as habilidades similares a magia de fadas.

**Forma Selvagem (Sob):** No 5º nível, tu recebes a habilidade de te transformar em qualquer animal Pequeno ou Médio e voltar ao normal uma vez por dia. Tuas opções de novas formas incluem todas as criaturas com o tipo animal. Essa habilidade funciona como a habilidade especial *Forma Alternativa* (vê abaixo), exceto o que notado aqui. O efeito dura por 1 hora por nível de druida ou até te transformares de volta. Mudar de forma (para animal ou de volta) é uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade. Cada vez que usares forma selvagem, tu recuperas teus pontos de vida como se tivesses descansado por uma noite.

Qualquer equipamento usado ou carregado por ti se funde em tua nova forma e se torna não-funcional. Quando reverteres para tua verdadeira forma, quaisquer objetos previamente fundidos em tua nova forma reaparecem na mesma parte de teu corpo que ocupavam antes e estão mais uma vez funcionais. Quaisquer novos itens usados na forma assumida caem aos teus pés.

A forma escolhida deve ser a de um animal que seja familiar a ti.

Tu perdes a habilidade de falar enquanto na forma animal porque estás limitado a sons que animais normais destreinados possam fazer, mas podes te comunicar normalmente com outros animais do mesmo grupo geral que tua nova forma (o som normal do papagaio selvagem é um graxnido, então mudar para essa forma não permite fala).

Tu podes usar essa habilidade mais vezes por dia nos níveis 6º, 7º, 10º, 14º e 18º, conforme notado na *Tabela 3-5*. Em adição, tu recebes a habilidade de ficar com a forma de um animal Grande no 8º nível, um animal Miúdo no 11º nível e um animal Enorme no 15º nível.

Os Dados de Vida da nova forma não podem exceder o teu nível de druida.

No 12º nível, tu te tornas apto a usar forma selvagem para transformar-te numa criatura planta com as mesmas restrições de tamanho que com formas animais (tu não podes usar essa habilidade para tomar a forma de uma planta que

**Forma Alternativa (Sob):** A criatura com essa qualidade especial tem a habilidade de assumir uma ou mais formas específicas alternativas. A magia ou habilidade visão da verdade revela a forma verdadeira da criatura. Uma criatura usando forma alternativa se reverte a sua forma natural quando morta, mas partes do corpo separadas mantêm sua forma. Uma criatura não pode usar forma alternativa para assumir a forma de uma criatura com um modelo. Assumir uma forma alternativa resulta nas seguintes alterações à criatura:

- A criatura retém o tipo e subtípico de sua forma original. Ela ganha o tamanho da nova forma. Se a nova forma tem o subtípico aquático, a criatura ganha esse subtípico também.
- A criatura perde as armas naturais, armadura natural, modos de deslocamento da forma original, assim como quaisquer ataques especiais extraordinários que não derivem de níveis de classe (como a característica de classe fúria do bárbaro).
- A criatura ganha as armas naturais, armadura natural, modos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da nova forma.
- A criatura retém as qualidades especiais de sua forma original. Ela não ganha quaisquer qualidades especiais de sua nova forma.
- A criatura retém as habilidades similares a magia e ataques sobrenaturais de sua forma original (exceto ataques de olhar e sopro). Ela não ganha as habilidades similares a magia ou ataques sobrenaturais da nova forma.
- A criatura ganha os valores das habilidades físicas (For, Des e Con) da nova forma. Ela retém os valores das habilidades mentais (Int, Sab e Car) da sua forma original. Aplique qualquer valor de habilidade físico em todas as áreas apropriadas com uma exceção: a criatura mantém os pontos de vida de sua forma original apesar de qualquer mudança na sua Constituição.
- Exceto quando descrito em outro lugar, a criatura mantém todas as outras estatísticas de jogo de sua forma original, incluindo (mas não necessariamente limitado a) DV, pontos de vida, graduações de perícia, talentos, bônus bases de ataque e bônus base de resistências.
- A criatura retém qualquer habilidade de conjurar magias que possuía na forma original embora ela deva estar apta a falar de modo inteligível para poder conjurar magias com componentes verbais e deve ter mãos humanóides para conjurar magias com componentes gestuais.
- A criatura está efetivamente camuflada como a criatura da nova forma e ganha +10 de bônus nos testes de Disfarce se usar a habilidade para criar um disfarce.
- Qualquer equipamento vestido ou carregado pela criatura que não possa ser vestido ou carregado em sua nova forma cai no chão em seu espaço. Se a criatura muda de tamanho, qualquer equipamento que estiver vestindo ou carregando em sua nova forma muda de tamanho para se adequar à nova forma. (Criatura com formatos não-humanóides não podem vestir armadura desenhada para criatura com formatos humanóides e vice-versa.) Equipamento volta ao tamanho normal se derrubado.

não seja uma criatura).

No 16º nível, tu te tornas apto a usar forma selvagem para transformar-se num elemental Pequeno, Médio ou Grande (água, ar, fogo e terra) uma vez por dia. Essas formas elementais são em adição aos usos normais de forma selvagem. Além dos efeitos normais da forma selvagem, tu recebes todas as habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares a magia. Tu também recebes os talentos do elemental enquanto manteres a forma selvagem, mas mantém teu próprio tipo de criatura.

No 18º nível, tu te tornas apto a assumir forma elemental duas vezes por dia e no 20º nível podes fazê-lo três vezes por dia. No 20º nível, tu podes usar essa habilidade de forma selvagem para te transformares num elemental Enorme.

**Imunidade a Veneno (Ext):** No 9º nível, tu recebes imunidade a todos os venenos.

**Mil Faces (Sob):** No 13º nível, tu recebes a habilidade de mudar tua aparência à vontade, como se usando a magia *alterar-se*, mas apenas enquanto em tua forma normal. Isso afeta teu corpo, mas não tuas posses. Isso não é um efeito ilusório, mas uma alteração física menor da tua aparência, com os limites descritos na magia.

**Corpo Atemporal (Ext):** Ao chegar no 15º nível, tu não recebes mais penalidades nas habilidades por envelhecer e não podes ser magicamente envelhecido. Quaisquer penalidades já aplicadas, entretanto, permanecem. Os bônus ainda advêm e ainda morres de velhice quando tua hora chegar.

## Ex-Druídas

Um druida que pare de reverenciar a natureza, mude para uma tendência proibida ou ensine o idioma druídico a um não-druída perde todas as suas magias e habilidades de druida (incluindo seu companheiro animal), mas continua sabendo usar armas, armaduras e escudos. Ele não pode mais ganhar níveis de druida até que faça penitência (vê a descrição da magia *penitência*).

## O Companheiro Animal do Druída

Teu companheiro animal é superior a um animal normal de sua espécie e tem poderes especiais, como descrito a seguir.

Nível	DV	Armadura Natural	For/Des	Truques Bônus	Especial
1º–2º	+0	+0	+0	1	Elo, 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–20º	+12	+12	+6	7	

**Regras do Companheiro Animal:** Usa as estatísticas base para uma criatura da espécie do companheiro, mas faça as seguintes mudanças.

**Nível:** Teu nível de druida. Os níveis de druida acumulam com o de quaisquer classes que tenham um companheiro animal para os propósitos de determinar as habilidades do companheiro e as listas alternativas disponíveis ao personagem.

**DV:** Dados de Vida de oito lados (d8) extras, cada um dos quais recebe o modificador de Constituição, como normal. Lembra-te que Dados de Vida extra melhoram o bônus de ataque base e de resistência do companheiro animal. O bônus base de ataque do companheiro animal é igual ao de um druida de nível igual ao DV do animal. O companheiro animal tem testes de Fortitude e Reflexos bons (trate-os como os de um personagem cujo nível é igual ao DV do animal). O companheiro animal recebe pontos de perícia e talentos adicionais devido ao DV bônus como normal por avançar um Dado de Vida de monstro.

**Armadura Natural:** O número notado aqui é uma melhoria ao bônus de armadura natural existente do companheiro animal.

**For/Des:** Soma este valor aos valores de Força e Destreza do companheiro animal.

**Truques Adicionais:** O valor dado nesta coluna é o número total de truques “bônus” que o animal sabe além dos que o druida possa ter-lhe ensinado (vê a perícia [Adestrar Animal](#)). Esses truques bônus não requerem tempo de treinamento ou testes de Adestrar Animal e não contam no limite normal de truques conhecidos pelo animal. O druida seleciona esses truques bônus e, uma vez selecionados, não podem ser mudados.

**Elo (Ext):** Tu podes guiar teu companheiro animal como uma ação livre ou acelerá-lo como uma ação de movimento, mesmo se não tiveres graduações na perícia Adestrar Animal. Tu recebes +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia selvagem e de Adestrar Animal feitos com um companheiro animal.

**Partilhar Magias (Ext):** Se quiseres, poderás fazer com que qualquer magia (mas não qualquer habilidade similar a magia) que conjurares sobre ti próprio também afete teu companheiro animal. O companheiro animal deve estar a 1,5 m. de ti no momento da conjuração para receber o benefício. Se a magia ou efeito tiver uma duração outra que instantânea, ela pára de afetar o companheiro animal se o companheiro distanciar-se mais que 1,5 m. e não afetará o animal novamente, mesmo se ele se aproximar de ti antes que a duração acabe.

Adicionalmente, tu podes conjurar uma magia com um alvo de “Tu” em teu companheiro animal (como uma magia de toque à distância) ao invés de ti próprio. Tu e teu companheiro animal podem partilhar magias mesmo se as magias normalmente não afetam criaturas do tipo do companheiro (animal).

**Evasão (Ext):** Se o companheiro animal for alvo de um ataque que normalmente permita um teste de resistência de Reflexos para metade do dano, ele não leva dano se passar no teste de resistência.

**Devoção (Ext):** O companheiro animal recebe +4 de bônus de moral em testes de Vontade contra magias e efeitos de encantamento.

**Ataques Múltiplos:** O companheiro animal recebe Ataques Múltiplos como um talento bônus se tiver três ou mais ataques naturais e ainda não tiver esse talento. Se não tiver os exigidos três ou mais ataques naturais, o companheiro animal ao invés recebe um segundo ataque com sua arma natural primária, apesar de fazê-lo com -5 de penalidade.

**Evasão Aprimorada (Ext):** Quando sujeito a um ataque que normalmente permite um teste de resistência de Reflexos para metade do dano, o companheiro animal não recebe dano se passar teste e apenas metade do dano se falhar no teste de resistência.

## Companheiros Animais Alternativos

Um druida de nível suficiente alto pode selecionar seu companheiro animal das seguintes listas, aplicando o ajuste indicado ao nível de druida (entre parênteses) para os propósitos de determinar as características e habilidades especiais do companheiro.

### 4º Nível ou Superior (Nível -3)

Bisão (animal)	Carcaju (animal)
Chita (animal)	Cobra constritora (animal)
Cobra, víbora grande (animal)	Crocodilo (animal) <sup>1</sup>
Doninha atroz	Javali (animal)
Lagarto monitor (animal)	Leopardo (animal)
Macaco (animal)	Morcego atroz
Texugo atroz	Tubarão grande <sup>1</sup> (animal)
Urso negro (animal)	

### 7º Nível ou Superior (Nível -6)

Carcaju atroz	Cobra, víbora enorme (animal)
Crocodilo gigante (animal)	Dinonico (dinossauro)
Elasmossauro <sup>1</sup> (dinossauro)	Javali atroz
Leão (animal)	Lobo atroz
Macaco atroz	Rinoceronte (animal)
Tigre (animal)	Urso marrom (animal)

### 10º Nível ou Superior (Nível -9)

Baleia orca <sup>1</sup> (animal)	Cobra constritora gigante (animal)
Leão atroz	Megaraptor (dinossauro)
Tubarão enorme <sup>1</sup> (animal)	Urso polar (animal)

### 13º Nível ou Superior (Nível -12)

Elefante (animal)	Polvo gigante <sup>1</sup> (animal)
Urso atroz	

### 16º Nível ou Superior (Nível -15)

Lula gigante <sup>1</sup> (animal)	Tigre atroz
Tricerátops (dinossauro)	Tubarão atroz <sup>1</sup>
Tiranossauro (dinossauro)	

<sup>1</sup> Disponível apenas num ambiente aquático.

## Feiticeiro

**Tendência:** Qualquer.

## Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao feiticeiro.

**Armas e Armaduras:** Feiticeiros sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Armadura de qualquer tipo interfere

com os gestos de um feiticeiro, o que pode fazer com que suas magias com componentes gestuais falhem.

**Magias:** O feiticeiro conjura magias arcana que são tiradas principalmente da lista de magias de feiticeiro/mago. Ele pode conjurar qualquer magia que conheça sem prepará-la antecipadamente, como um mago ou um clérigo fazem (vê abaixo).

Para aprender ou conjurar uma magia, o feiticeiro deve ter um valor de Carisma igual a pelo menos  $10 + \text{o nível da magia}$ . A Classe de Dificuldade do teste de resistência contra a magia do feiticeiro é  $10 + \text{o nível da magia} + \text{o modificador de Carisma do feiticeiro}$ .

Como outros conjuradores, tu podes conjurar apenas uma certa quantia de magias de cada nível de magia por dia. Teu limite diário é dado na [Tabela 3-6: O Feiticeiro](#). Em adição, tu recebes magias bônus por dia se tiveres um valor alto de Carisma.

Tua seleção de magias é extremamente limitada. Tu começas o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 e duas magias de 1º nível de tua escolha. A cada novo nível de feiticeiro, tu recebes uma ou mais novas magias, como indicado na [Tabela 3-7: Magias de Feiticeiro Conhecidas](#) (ao contrário de magias por dia, a quantidade de magias que tu conheces não é afetada por seu valor de Carisma; os números na [Tabela 3-7](#) são fixos). Essas novas magias podem ser magias comuns escolhidas da lista de magias de feiticeiro/mago ou elas podem ser magias incomuns que obtiveste algum entendimento estudando. Tu não podes usar esse método de aquisição de magia para aprender magias mais rapidamente, entretanto.

Ao atingir o 4º nível e a cada nível par de feiticeiro doravante (6º, 8º, etc.), tu podes escolher uma nova magia no lugar de uma que já conheces. Em efeito, tu “perdes” a magia velha em troca da nova. O nível da magia nova deve ser o mesmo que o da magia sendo substituída e deve ser pelo menos dois níveis abaixo que o da magia de maior nível que possas conjurar. Tu podes trocar uma única magia por nível e deves escolher se trocas ou não a magia no mesmo momento em que recebes novas magias conhecidas pelo nível.

Ao contrário de um mago ou um clérigo, tu não precisas preparar tuas magias com antecedência. Tu podes conjurar qualquer magia que conheças a qualquer momento, assumindo que ainda não tenhas gasto tuas magias por dia

daquele nível de magia. Tu não precisas decidir em antecedência que magias irá conjurar.

**Tabela 3-7: Magias de Feiticeiro Conhecidas**

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

**Familiar:** Tu podes obter um familiar (vê abaixo). Fazer isso leva 24 horas e usa materiais mágicos que custem 100 po. O familiar é uma besta mágica que parece um animal pequeno e estranhamente resistente e inteligente. A criatura te serve como um companheiro e servo.

Tu escolhes que tipo de familiar recebes. Conforme avanças de nível, teu familiar também aumenta em poder.

Se o familiar morrer ou for dispensado por ti, deves fazer um teste de Fortitude CD 15. Falha significa que perdes 200 pontos de experiência por nível de feiticeiro; sucesso reduz a perda pela metade. Entretanto, teu total dos pontos de experiência nunca pode ser menor que 0 como resultado da morte ou dispensa de um familiar. Um familiar morto ou dispensando pode ser substituído em um ano e um dia. Um familiar morto pode ser revivido como um personagem e não perde um nível ou um ponto de Constituição quando este feliz evento ocorrer.

O personagem com mais de uma classe que forneça um familiar só pode ter um familiar por vez.

**Tabela 3-6: O Feiticeiro**

**Dado de Vida: d4**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	0	Magias por Dia								
							1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Invocar familiar	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
20º	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

**Perícias de Classe (2 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Blefar, Concentração, Conhecimento (arcano), Identificar Magia, Ofício, Profissão.

## Familiares

O familiar é um animal normal que recebe novos poderes e se torna uma besta mágica quando invocado para servir o feiticeiro ou mago. Ele mantém sua aparência, Dado de Vida, bônus base de ataque, bônus base de resistência, perícias e talentos como animal normal que já foi, mas é tratado como uma besta mágica ao invés de um animal para os propósitos de qualquer efeito que dependa de seu tipo. Somente um animal normal e não-modificado pode se tornar um familiar. Um companheiro animal não pode funcionar também como um familiar.

O familiar também dá habilidades especiais a seu mestre (feiticeiro ou mago), conforme mostrado na tabela abaixo. Essas habilidades especiais se aplicam somente quando o mestre e o familiar estão a até 1,5 km de cada um.

Níveis de classes diferentes que dão direito a familiares se acumulam para o propósito de determinar quaisquer habilidades de familiar que dependem do nível do mestre.

### Familiar Especial

Cobra <sup>2</sup>	Mestre recebe +3 de bônus em testes de Blefar
Coruja	Mestre recebe +3 de bônus em testes de Observar na sombra
Corvo <sup>1</sup>	Mestre recebe +3 de bônus em testes de Avaliação
Doninha	Mestre recebe +2 de bônus em testes de Reflexos
Falcão	Mestre recebe +3 de bônus em testes de Observar sob luz forte
Gato	Mestre recebe +3 de bônus em testes de Furtividade
Lagarto	Mestre recebe +3 de bônus em testes de Escalar
Morcego	Mestre recebe +3 de bônus em testes de Ouvir
Rato	Mestre recebe +2 de bônus em testes de Fortitude
Sapo	Mestre recebe +3 pontos de vida

1 Um familiar corvo pode falar qualquer idioma da escolha de seu mestre como uma habilidade sobrenatural.

2 Víbora miúda.

**Regras Básicas do Familiar:** Usa as estatísticas de uma criatura da espécie do familiar, com as seguintes mudanças:

**Dado de Vida:** Para o propósito de efeitos relacionados a quantidade de Dados de Vida, usa o nível de personagem do mestre ou o DV total do familiar, o que for maior.

**Pontos de Vida:** O familiar tem metade dos pontos de vida totais de seu mestre (não incluindo pontos de vida temporários), arredondado para baixo, independente de seu Dado de Vida atual.

**Ataques:** Usa o bônus base de ataque do mestre, como calculado de todas as suas classes. Usa o modificador de Destreza ou Força do familiar, o que for maior, para obter o bônus de ataque corpo-a-corpo do familiar com armas naturais. O dano é igual ao de uma criatura normal da espécie do familiar.

**Testes de Resistência:** Para cada teste de Resistência, usa ou o bônus base de resistência do familiar (Fortitude +2, Reflexos +2, Vontade +0) ou o do mestre (como calculado de todas as suas classes), o que for maior. O familiar usa seus próprios modificadores de habilidade em testes e não compartilha quaisquer outros bônus que o mestre possa ter em testes.

**Perícias:** Para cada perícia em que o mestre ou o familiar tenha graduações, usa as graduações normais para um animal daquele tipo ou as graduações do mestre, o que for melhor. Em qualquer caso, o familiar usa seus próprios modificadores de habilidade. Independente dos modificadores totais de perícia do familiar, algumas perícias podem permanecer além da habilidade do familiar usá-las.

**Descrições de Habilidades do Familiar:** Todos os familiares têm habilidades especiais (ou dão habilidades a seus mestres) dependendo do nível combinado de classes do

mestre que dêem familiares, conforme mostrado na tabela abaixo. As habilidades dadas na tabela são cumulativas.

**Armadura Natural (Ajuste):** O número anotado aqui é uma melhoria ao bônus de armadura natural original do familiar.

**Int:** O valor de Inteligência do familiar.

**Prontidão (Ext):** Enquanto o familiar estiver a um braço de alcance, o mestre recebe o talento Prontidão.

**Evasão Aprimorada (Ext):** Quando sujeito a um ataque que normalmente permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o familiar não leva dano se passar no teste de resistência e metade do dano mesmo se falhar.

**Partilhar Magias:** Se desejas, poderás fazer com que qualquer magia (mas não qualquer habilidade similar a magia) que conjurares em ti também afete seu familiar. O familiar deve estar a 1,5 m. no momento da conjuração para receber o benefício. Se a magia ou efeito tiver duração diferente de instantânea, ela pára de afetar o familiar se ele se afastar a mais que 1,5 m. de distância de ti e não irá afetá-lo novamente mesmo que ele se reaproxime de ti antes que a duração expire. Além disso, podes conjurar magias com alvo “Tu” em seu familiar (como uma magia de toque à distância) ao invés de em ti mesmo. Tu e seu familiar podem partilhar magias mesmo se as magias normalmente não afetam criaturas do tipo do familiar (besta mágica).

**Elo Empático (Sob):** Tu tens um elo empático com seu familiar até uma distância de 1,5 km. Tu não podes ver através dos olhos do familiar, mas podeis vos comunicar empaticamente. Por causa da natureza limitada do elo, somente conteúdo emocional geral pode ser comunicado.

Por causa desse elo empático, tu tens a mesma conexão a um item ou local que seu familiar tenha.

**Entregar Magias de Toque (Sob):** Se fores de 3º nível ou superior, o familiar pode entregar magias de toque por ti. Se tu e o familiar estiverdes em contato quando conjurares uma magia de toque, tu podes designar seu familiar como o “tocador.” O familiar pode então entregar a magia de toque como tu poderias. Como normal, se conjurares outra magia antes que o toque seja entregue, a magia de toque dissipará.

**Falar com Mestre (Ext):** Se fores de 5º nível ou superior, o familiar e tu podeis vos comunicar verbalmente como se estivesse usando um idioma em comum. Outras criaturas não entendem a comunicação sem ajuda mágica.

### Nível de Classe do Armadura

Mestre	Natural	Int	Especial
1º–2º	+1	6	Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, elo empático
3º–4º	+2	7	Entregar magias de toque
5º–6º	+3	8	Falar com mestre
7º–8º	+4	9	Falar com animais de sua espécie
9º–10º	+5	10	—
11º–12º	+6	11	Resistência a magia
13º–14º	+7	12	Observar familiar
15º–16º	+8	13	—
17º–18º	+9	14	—
19º–20º	+10	15	—

**Falar com Animais de sua Espécie (Ext):** Se fores de 7º nível ou superior, o familiar pode se comunicar com animais de aproximadamente a mesma espécie que ele (incluindo variedades atrozes): morcegos com morcegos, ratos com roedores, gatos com felinos, falcões, corujas e corvos com aves, lagartos e cobras com répteis, sapos com anfíbios, doninhas com criaturas similares (doninhas, martas, doninhas-fétidas, arminhos, gambás, carcajus e texugos). Tal

comunicação é limitada pela Inteligência das criaturas participantes.

**Resistência a Magia (Ext):** Se fores de 11º nível ou superior, o familiar recebe resistência a magia igual ao teu nível + 5. Para afetar o familiar com uma magia, outro conjurador deve obter o resultado num teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) que iguale ou supere a resistência a magia do familiar.

**Observar Familiar (SM):** Se fores de 13º nível ou superior, tu podes observar teu familiar (como se conjurando a magia *observação*) uma vez por dia.

## Magias Arcanas e Armadura

Magos e feiticeiros não sabem usar armaduras efetivamente. Se desejado, eles podem usar armadura de qualquer jeito (apesar de ficarem desajeitados nela) ou podem receber treinamento no uso correto de armadura (com os vários talentos de Usar Armadura — leve, média e pesada — e o talento Usar Escudo) ou podem se tornar multiclasse para adicionar uma classe que lhes dê uso de armaduras. Mesmo se o mago ou feiticeiro estiver usando uma armadura que saiba usar, entretanto, ela ainda pode interferir com a conjuração de magias.

Armaduras restringem gestos complicados que o mago ou feiticeiro deve fazer enquanto conjura qualquer magia que tenha um componente gestual (a maioria tem). As descrições de armaduras e escudos listam a chance de falha de magia arcana para diferentes armaduras e escudos.

Por contraste, bardos não somente sabem como usar armadura leve efetivamente, mas também ignoram a chance de falha de magia arcana de tal armadura. O bardo usando armadura mais pesada que leve ou usando qualquer tipo de escudo incorre na chance normal de falha de magia arcana, mesmo se ele souber usar tal armadura.

Se uma magia não tiver um componente gestual, o conjurador arcano pode conjurá-la sem problema enquanto usando armadura. Tais magias também podem ser conjuradas mesmo se as mãos do conjurador estiverem amarradas ou se ele estiver agarrando (apesar de testes de Concentração se aplicarem normalmente). Ademais, o talento metamágico Magias Sem Gestos permite ao conjurador preparar ou conjurar uma magia num nível de magia maior que o normal sem o componente gestual. Isso também é um modo de conjurar uma magia enquanto usando armadura sem o risco de falha de magia arcana.

## Guerreiro

**Tendência:** Qualquer.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao guerreiro.

**Armas e Armaduras:** Tu sabes usar todas as armas simples, mais arco curto, besta de mão, espada curta, porrete e sabre. Tu sabes usar armaduras leves, mas não escudos.

**Talentos bônus:** No 1º nível, tu recebes um talento orientando ao combate em adição ao talento que qualquer personagem de 1º nível recebe e ao talento bônus dado a um personagem humano. Tu recebes um talento bônus adicional no 2º nível e a cada dois níveis de guerreiro doravante (4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º). Esses talentos bônus devem ser escolhidos dos talentos descritos como talentos bônus de

guerreiro. Tu ainda deves preencher todos os pré-requisitos de um talento bônus, incluindo valores de habilidade e bônus base de ataque mínimos.

Esses talentos bônus são em adição ao talento que um personagem de qualquer classe recebe ao avançar níveis. Tu não és limitado a lista de talentos bônus de guerreiro quando escolhendo esses talentos.

Nível	BBA		Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1		+2	+0	+0	Talento bônus
2º	+2		+3	+0	+0	Talento bônus
3º	+3		+3	+1	+1	
4º	+4		+4	+1	+1	Talento bônus
5º	+5		+4	+1	+1	
6º	+6/+1		+5	+2	+2	Talento bônus
7º	+7/+2		+5	+2	+2	
8º	+8/+3		+6	+2	+2	Talento bônus
9º	+9/+4		+6	+3	+3	
10º	+10/+5		+7	+3	+3	Talento bônus
11º	+11/+6/+1		+7	+3	+3	
12º	+12/+7/+2		+8	+4	+4	Talento bônus
13º	+13/+8/+3		+8	+4	+4	
14º	+14/+9/+4		+9	+4	+4	Talento bônus
15º	+15/+10/+5		+9	+5	+5	
16º	+16/+11/+6/+1		+10	+5	+5	Talento bônus
17º	+17/+12/+7/+2		+10	+5	+5	
18º	+18/+13/+8/+3		+11	+6	+6	Talento bônus
19º	+19/+14/+9/+4		+11	+6	+6	
20º	+20/+15/+10/+5		+12	+6	+6	Talento bônus

**Perícias de Classe (2 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Adestrar Animal, Cavalgar, Escalar, Intimidação, Natação, Ofício e Saltar.

## Ladino

**Tendência:** Qualquer.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao ladino.

**Armas e Armaduras:** Tu sabes usar todas as armas simples, mais arco curto, besta de mão, espada curta, porrete e sabre. Tu sabes usar armaduras leves, mas não escudos.

**Ataque Furtivo:** Se puderes pegar um oponente quando ele não estiver capaz de se defender efetivamente de teu ataque, tu podes acertar um lugar vital para causar dano extra. Teu ataque causa dano extra a qualquer momento que a teu alvo tenha sido negado seu bônus de Destreza na CA (independente se seu alvo tenha ou não um bônus de Destreza) ou quando flanqueares teu alvo. Esse dano extra é 1d6 no 1º nível e aumenta em 1d6 a cada dois níveis de ladino doravante. Caso acertes um acerto decisivo com um ataque furtivo, este dano extra não é multiplicado.

Ataques à distância podem contar como ataques furtivos apenas se o alvo estiver a 9 m. ou menos.

Com um porrete (bastão) ou um ataque desarmado, tu podes fazer um ataque furtivo que causa dano não-lethal ao invés de dano letal. Tu não podes usar uma arma que cause dano letal para causar dano não-lethal num ataque furtivo, nem mesmo com -4 de penalidade normal.

Tu podes usar ataque furtivo apenas em criaturas vivas com anatomias discerníveis — morto-vivos, construtos, gosmas, plantas e criaturas incorpóreas carecem de áreas vitais para serem atacadas. Qualquer criatura que seja imune a acertos decisivos não é vulnerável a ataques furtivos. Tu deves estar apto a ver o alvo bem o suficiente para achares um local vital e deves estar apto a alcançar tal local. Tu não podes usar o ataque furtivo enquanto atacando uma criatura

com camuflagem ou atacando os membros de uma criatura cujos locais vitais estejam além do alcance.

**Achar Armadilhas:** Ladinos (e somente ladinos) podem utilizar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a tarefa tem uma Classe de Dificuldade maior que 20. Achar uma armadilha não-mágica tem uma CD de pelo menos 20 ou maior se estiver bem oculta. Achar uma armadilha mágica tem uma CD de 25 + o nível da magia usada para criá-la.

Ladinos (e somente ladinos) podem utilizar a perícia Desativar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica geralmente tem uma CD de 25 + o nível da magia usada para criá-la.

O ladrão que superar a CD de uma armadilha em 10 ou mais com um teste de Desativar Mecanismo pode estudar uma armadilha, entender como funciona e contorná-la (com seu grupo) sem desarmá-la.

**Evasão (Ext):** No 2º nível e maior, tu podes evitar até ataques mágicos e incomuns com grande agilidade. Se passares num teste de Reflexos contra um ataque que normalmente causaria metade do dano num teste bem-sucedido, ao invés não levas dano. Evasão pode ser usada somente se estiveres usando armadura leve ou nenhuma armadura. Se estiveres indefeso, tu não recebes o benefício de evasão.

**Sentir Armadilhas (Ext):** No 3º nível, tu recebes um sentido intuitivo que te alerta de perigos de armadilhas, dando-te +1 de bônus em testes de Reflexos feitos para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques feitos por armadilhas. Esses bônus aumentam para +2 quando o ladrão atinge o 6º nível, para +3 quando ele atinge o 9º nível, para +4 quando ele atinge o 12º nível, para +5 no 15º e para +6 no 18º nível.

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

**Esquiva Sobrenatural (Ext):** A partir do 4º nível, tu podes reagir ao perigo antes que teus sentidos normalmente te deixariam. Tu mantens teu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se fores pego desprevenido ou atingido por um atacante invisível. Entretanto, tu ainda perdes teu bônus de Destreza na CA se imobilizado.

Se tu já tiveres esquiva sobrenatural de uma classe diferente, tu automaticamente recebes Esquiva Sobrenatural

Aprimorada (vê abaixo) ao invés.

**Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext):** No 8º nível ou superior, tu não podes mais ser flanqueado. Essa defesa nega a outro ladrão a habilidade de usar ataque furtivo contra ti flanqueando-te, a menos que o atacante tenha pelo menos quatro níveis de ladrão a mais que o alvo.

Se já tiveres esquiva sobrenatural (vê acima) de uma segunda classe, tu automaticamente recebes esquiva sobrenatural aprimorada ao invés, e os níveis de classes que dêem esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível de ladrão mínimo requerido para te flanquear.

**Habilidades Especiais:** Ao atingir o 10º nível e a cada três níveis doravante (13º, 16º e 19º), tu recebes uma habilidade especial de tua escolha entre as seguintes opções.

**Amortecer Impacto (Ext):** Tu podes amortecer um golpe potencialmente letal para levar um dano menor do que levaria normalmente. Uma vez por dia, quando serias reduzido a 0 ou menos pontos de vida por dano em combate (de uma arma ou outro golpe, não uma magia ou habilidade especial), tu podes tentar amortecer o dano. Para usar esta habilidade, tu deves fazer um teste de Reflexos (CD = dano recebido). Se passares no teste, tu levas apenas metade do dano, se falhares leva o dano total. Tu deves estar ciente do ataque e apto a reagir para executar Amortecer Impacto — se tiveres perdido teu bônus de Destreza na CA, não podes usar essa habilidade. Já que esse efeito não permitiria normalmente que um personagem fizesse um teste de Reflexos para levar metade do dano, a habilidade de evasão do ladrão não se aplica a amortecer impacto.

**Ataque Incapacitante (Ext):** Tu podes usar ataque furtivo em oponentes com tal precisão que teu golpe os enfraquece e incomoda. Um oponente que leve dano de teus ataques furtivos também leva 2 pontos de dano de Força. Pontos de habilidade perdidos devido a este dano retornam à razão de 1 ponto por dia para cada habilidade danificada.

**Evasão Aprimorada (Ext):** Esta habilidade funciona como evasão, com a vantagem de, além de não sofreres dano se passares num teste de Reflexos, tu levas apenas metade do dano se falhares no teste. Se estiveres indefeso, tu não recebes o benefício de evasão aprimorada.

**Maestria em Perícia:** Tu te tornas tão certo no uso de certas perícias que pode usá-las confiavelmente mesmo sob

**Tabela 3-9: O Ladrão**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, achar armadilhas
2º	+1	+0	+3	+0	Evasão
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, sentir armadilhas +1
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	—

**Perícias de Classe (8 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Abrir Fechadura, Acrobacia, Arte da Fuga, Atuação, Avaliação, Blefar, Conhecimento (local), Decifrar Escrita, Desativar Mecanismo, Diplomacia, Disfarce, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Intimidação, Natação, Observar, Obter Informação, Ofício (Int), Ouvir, Prestidigitação, Procurar, Profissão, Saltar, Sentir Motivação, Usar Corda, Usar Instrumento Mágico.

condições adversas. Ao receber essa habilidade, tu escolhes uma quantidade de perícias igual a  $3 +$  teu modificador de Inteligência. Quando fazendo um teste de perícia com uma dessas perícias, podes escolher 10 mesmo sob estresse e distrações que normalmente o impediriam de fazê-lo. Tu podes receber essa habilidade especial múltiplas vezes, escolhendo perícias adicionais para aplicar a cada vez.

**Mente Escorregadia (Ext):** Essa habilidade representa a tua habilidade de escapar de efeitos mágicos que de outro modo te controlariam ou compeliriam. Se fores afetado por uma magia ou efeito de encantamento e falhares em teu teste de resistência, podes tentar novamente 1 rodada depois com a mesma CD. Tu recebes apenas uma chance extra em teu teste de resistência.

**Oportunismo (Ext):** Uma vez por rodada, tu podes fazer um ataque de oportunidade contra um oponente que levou dano em combate corpo-a-corpo de outro personagem. Esse ataque conta como teu ataque de oportunidade daquela rodada. Mesmo se tiveres o talento Reflexos de Combate não podes usar a habilidade oportunismo mais do que uma vez por rodada.

**Talento:** Tu podes receber um talento bônus ao invés de uma habilidade especial.

resistência contra a magia do mago é  $10 +$  o nível da magia + o modificador de Inteligência do mago.

Como outros conjuradores, tu podes conjurar apenas uma certa quantia de magias de cada nível de magia por dia. Teu limite diário de magias é dado na [Tabela 3-10: O Mago](#). Em adição, tu recebes magias bônus por dia se tiveres um valor alto de Inteligência.

Ao contrário de um bardo ou feiticeiro, tu podes conhecer qualquer quantidade de magias. Tu deves escolher e preparar tuas magias com antecedência ao obter uma boa noite de sono e passar 1 hora estudando teu grimório. Enquanto estudas, tu decides que magias preparar.

**Idiomas Bônus:** Tu podes substituir um de teus idiomas bônus disponíveis devido a tua raça por dracônico.

**Familiar:** Tu podes obter um familiar exatamente do mesmo modo que um feiticeiro. Vê a descrição do feiticeiro e as informações sobre Familiares abaixo para detalhes.

**Escrever Pergaminho:** No 1º nível, tu recebes Escrever Pergaminho como um talento bônus.

**Talentos Bônus:** No 5º, 10º, 15º e 20º níveis, tu recebes um talento bônus. Em tal oportunidade, tu podes escolher um talento metamágico, um talento de criação de item ou Dominar Magia. Tu ainda deves preencher todos os pré-requisitos do talento bônus, incluindo nível mínimo de conjurador.

Esses talentos bônus são em adição ao talento que um personagem de qualquer classe recebe ao avançar de níveis. Tu não és limitado às categorias de talento de criação de itens, talento metamágicos ou Dominar Magia quando escolhendo esses talentos.

**Grimórios:** Tu deves estudar teu grimório a cada dia para preparar tuas magias. Tu não podes preparar qualquer magia não gravada em teu grimório, exceto por *ler magias*, que todo o mago pode preparar de cor.

Tu começas o jogo com um grimório contendo todas as magias de nível 0 de mago (exceto aquelas de tua escola ou escolas proibidas, se houver; vê *Especialização em Escola*, abaixo) mais três magias de 1º nível de tua escolha. Para cada ponto bônus de Inteligência que tenhas, o grimório possui uma magia adicional de 1º nível de tua escolha. A cada novo nível de mago, tu recebes duas novas magias de qualquer nível ou níveis de magia que possas conjurar (baseado em teu

## Mago

**Tendência:** Qualquer.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao mago.

**Armas e Armaduras:** Tu sabes usar a adaga, besta leve, besta pesada, bordão e clava, mas não sabes usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Armadura de qualquer tipo interfere com teus movimentos, o que pode fazer com que tuas magias com componentes gestuais falhem.

**Magias:** O mago conjura magias arcana que são tiradas da lista de magias de feiticeiro/mago. O mago deve escolher e preparar suas magias com antecedência (vê abaixo).

Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, o mago deve ter um valor de Inteligência igual a pelo menos  $10 +$  o nível da magia. A Classe de Dificuldade do teste de

**Tabela 3-10: O Mago**

**Dado de Vida: d4**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Invocar familiar, pergaminho	escrever	Magias por Dia									
								0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2				3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3				4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3				4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4				4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	Talento bônus			4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5				4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5				4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6				4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6				4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7				4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7				4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8				4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8				4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9				4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9				4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10				4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10				4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11				4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+11				4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Talento bônus			4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

**Perícias de Classe (2 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Concentração, Conhecimento (todas as perícias, tomadas individualmente), Decifrar Escrita, Identificar Magia, Ofício, Profissão.

novo nível de mago) para teu grimório. A qualquer momento, tu podes também adicionar magias encontradas em grimórios de outros magos.

## Especialização em Escola

Uma escola é um dos oito agrupamentos de magia, cada uma definida por um tema em comum. Se desejado, tu podes te especializar numa escola de magia (vê abaixo). A especialização te permite conjurar magias extras de tua escola escolhida, mas nunca aprendes a conjurar magias de algumas outras escolas.

O mago especialista pode preparar uma magia adicional de sua escola especialista por nível de magia a cada dia. Ele também recebe +2 de bônus em testes de Identificar Magia feitos para aprender magias de sua escola escolhida.

Tu deves escolher se te especializas e, se o fizeres, escolher tua especialidade no 1º nível. Após isso, deves desistir de outras duas escolas de magia (a menos que escolhas te especializar em Adivinhação; vé abaixo), que se tornam tuas escolas proibidas. Tu nunca podes desistir de Adivinhação para preencher esse requisito. Magias da escola ou escolas proibidas não estão disponíveis para e não podes conjurar tais magias nem de pergaminhos ou ativá-las de varinhas. Tu também não podes mudar tua especialização ou escolas proibidas depois.

As oito escolas de magia arcana são Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação.

Magias que não caiam em nenhuma dessas escolas são chamadas de magias universais.

**Abjuração:** Magias que protegem, bloqueiam ou banem. O especialista em abjuração é chamado abjurador.

**Adivinhação:** Magias que revelam informação. O especialista em adivinhação é chamado adivinho. Ao contrário de outros especialistas, o adivinho deve desistir apenas de uma outra escola.

**Conjuração:** Magias que trazem criaturas ou materiais para o conjurador. O especialista em conjuração é chamado invocador.

**Tabela 3-11: O Monge**

**Dado de Vida: d8**

Nvl	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Bônus de Ataque da Rajada de Golpes	Dano Desarmado <sup>1</sup>	CA	Deslocamento
1º	+0	+2	+2	+2	Talento bônus, rajada de golpes, ataque desarmado	-2/-2	1d6	+0	+0 m.
2º	+1	+3	+3	+3	Talento bônus, evasão	-1/-1	1d6	+0	+0 m.
3º	+2	+3	+3	+3	Mente tranqüila	+0/+0	1d6	+0	+3 m.
4º	+3	+4	+4	+4	Ataque chi (mágico), queda lenta 6 m.	+1/+1	1d8	+0	+3 m.
5º	+3	+4	+4	+4	Pureza corporal	+2/+2	1d8	+1	+3 m.
6º	+4	+5	+5	+5	Talento bônus, queda lenta 9 m.	+3/+3	1d8	+1	+6 m.
7º	+5	+5	+5	+5	Integridade corporal	+4/+4	1d8	+1	+6 m.
8º	+6/+1	+6	+6	+6	Queda lenta 40 m.	+5/+5/+0	1d10	+1	+6 m.
9º	+6/+1	+6	+6	+6	Evasão aprimorada	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 m.
10º	+7/+2	+7	+7	+7	Ataque chi (leal), queda lenta 50 m.	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 m.
11º	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo de diamante, rajada maior	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9 m.
12º	+9/+4	+8	+8	+8	Passo etéreo, queda lenta 60 m.	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m.
13º	+9/+4	+8	+8	+8	Alma de diamante	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m.
14º	+10/+5	+9	+9	+9	Queda lenta 70 m.	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12 m.
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Mão vibrante	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15 m.
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ataque chi (adamantino), queda lenta 80 m.	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m.
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Copo atemporal, idiomas do sol e da lua	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m.
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Queda lenta 90 m.	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18 m.
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo vazio	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18 m.
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Auto-perfeição, queda lenta à qualquer distância	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18 m.

**Perícias de Classe (4 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Acrobacia, Arte da Fuga, Atuação, Concentração, Conhecimento (arcano), Conhecimento (religião), Diplomacia, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Observar, Ofício, Ouvir, Profissão, Saltar, Sentir Motivação.

1 O valor mostrado é para monges Médios. Vê [Tabela 3-12: Dano Desarmado de Monge Pequeno ou Grande](#).

bônus quando estás imobilizado ou indefeso, quando usas qualquer armadura, quando carregas um escudo ou quando carregas uma carga média ou pesada.

**Rajada de Golpes (Ext):** Quando sem armadura, tu podes atacar com uma rajada de golpes às custas de precisão. Quando o fizeres, tu podes fazer um ataque extra numa rodada com teu maior bônus base de ataque, mas esse ataque recebe -2 de penalidade, assim como cada outro ataque feito naquela rodada. O bônus base de ataque modificado resultante é mostrado na coluna Bônus de Ataque da Rajada de Golpes na [Tabela 3-11: O Monge](#). Essa penalidade se aplica por 1 rodada, então ela também afeta ataques de oportunidade que venhas a fazer antes de tua próxima ação. Quando chegas ao 5º nível, a penalidade diminui para -1 e no 9º nível ela desaparece. Tu deves usar uma ação de ataque total para atacar com uma rajada de golpes.

Quando usando rajada de golpes, tu podes atacar somente com ataques desarmados ou com armas especiais de monge (bordão, kama, nunchaku, sai, shuriken e siangham). Tu podes fazer ataques desarmados e com armas especiais de monge revezadamente conforme desejado. Quando usando armas como parte de uma rajada de golpes, tu aplicas teu bônus de Força (não bônus de For x 1,5 ou x 1/2) a todas as tuas jogadas de dano em todos os ataques bem-sucedidos, independente de usares uma arma em uma ou duas mãos. Tu não podes usar qualquer arma que não seja uma arma especial de monge como parte de uma rajada de golpes.

No caso do bordão, cada ponta conta como uma arma separada para o propósito de usar a habilidade rajada de golpes. Mesmo o bordão requerendo duas mãos para ser usado, tu ainda podes intercalar ataques desarmados com golpes de bordão, assumindo que tenhas ataques suficientes em tua rajada de golpes para fazê-lo.

Quando atinges o 11º nível, tua habilidade de rajada de golpes melhora. Em adição ao ataque adicional que recebes da rajada de golpes, tu recebes um segundo ataque extra com teu bônus base de ataque total.

**Talento Bônus:** No 1º nível, tu podes selecionar Agarrar Aprimorado ou Ataque Atordoante como um talento bônus. No 2º nível, tu podes escolher Reflexos de Combate ou Desviar Objetos como um talento bônus. No 6º nível, tu podes selecionar Desarmar Aprimorado ou Derrubar Aprimorado como um talento bônus. Tu não precisas ter os pré-requisitos normais desses talentos para selecioná-los.

**Ataque Desarmado:** No 1º nível, tu recebes Ataque Desarmado Aprimorado como um talento bônus. Teus ataques podem ser intercalados com qualquer dos punhos ou até mesmo com os cotovelos, joelhos e pés. Isso significa que tu podes fazer ataques desarmados até com tuas mãos cheias. Não existe ataque com a mão inábil para ti ao atacares desarmado. Tu podes então aplicar teu bônus de Força total em jogadas de dano em todos os teus ataques desarmados.

Geralmente, teus ataques desarmados causam dano letal, mas podes escolher causar dano não-lethal, ao invés, sem penalidade em tuas jogadas de ataque. Tens a mesma opção de causar dano letal ou não-lethal enquanto agarrando.

Teu ataque desarmado é tratado tanto como uma arma manufaturada quanto arma natural para o propósito de magias e efeitos que aumentem ou melhorem armas manufaturadas ou naturais.

Tu também causas mais dano com teus ataques desarmados do que uma pessoa normal, conforme mostrado na [Tabela 3-11](#). O dano desarmado na [Tabela 3-11](#) é para

monges Médios. Um monge Pequeno causa menos dano que a quantia ali apresentada com seus ataques desarmados, enquanto que um monge Grande causa mais dano; vé a [Tabela 3-12: Dano Desarmado de Monge Pequeno ou Grande](#).

**Tabela 3-12: Dano Desarmado de Monge Pequeno ou Grande**

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

**Evasão (Ext):** No 2º nível ou superior se passares num teste de Reflexos contra um ataque que normalmente causaria metade do dano num teste bem-sucedido, ao invés, não levas dano. A evasão pode ser usada somente se estiveres usando armadura leve ou nenhuma armadura. Se estiveres indefeso, tu recebes o benefício de evasão.

**Movimento Rápido (Ext):** No 3º nível, tu recebes um bônus de melhoria em teu deslocamento, conforme mostrado na [Tabela 3-11](#). Se estiveres usando armadura ou carregando uma carga média ou pesada, tu perdes esse deslocamento extra.

**Mente Tranquiila (Ext):** No 3º nível ou superior, tu recebes +2 de bônus em testes de resistência contra magias e efeitos da escola encantamento.

**Ataque Chi (Sob):** No 4º nível, teus os ataques desarmados são energizados com chi. Teus ataques desarmados são tratados como armas mágicas para propósitos de causar dano a criaturas com redução de dano. O ataque chi melhora com teu nível do personagem. No 10º nível, teus ataques desarmados também são tratados como armas leais para os propósitos de causar dano em criaturas com redução de dano. No 16º nível, teus ataques desarmados são tratados como armas diamantinas para o propósito de causar dano em criaturas com redução de dano e superar dureza.

**Queda Lenta (Ext):** No 4º nível ou superior, se estiveres distante um braço de uma parede, podes usá-la para amortecer tua descida. Quando usando essa habilidade pela primeira vez, tu recebes dano como se a queda fosse 6 m. mais curta do que realmente é. Tua habilidade de amortecer tua queda (isto é, de reduzir a distância efetiva de tua queda quando próximo de uma parede) melhora com teu nível de monge até que, no 20º nível, tu podes usar uma parede próxima para amortecer tua descida e cair de qualquer distância sem dano.

**Pureza Corporal (Ext):** No 5º nível, tu recebes imunidade a todas as doenças exceto doenças mágicas e sobrenaturais.

**Integridade Corporal (Sob):** No 7º nível ou superior, tu podes curar tuas próprias feridas. Tu podes curar uma quantidade de pontos de dano igual a duas vezes teu nível atual de monge a cada dia e podes espalhar esta cura em vários usos.

**Evasão Aprimorada (Ext):** No 9º nível, tua habilidade evasão melhora. Tu ainda não levas dano se passares num teste de Reflexos, mas também leva somente metade do dano se falhares. Se estiveres indefeso, tu não recebes o benefício de evasão aprimorada.

**Corpo de Diamante (Sob):** No 11º nível, tu recebes imunidade a venenos de todos os tipos.

**Passo Etéreo (Sob):** No 12º nível ou superior, tu podes passar magicamente entre espaços, como se usando a magia *porta dimensional*, uma vez por dia. Teu nível de conjurador para esse efeito é metade do teu nível de monge (arredondado para baixo).

**Alma de Diamante (Ext):** No 13º nível, tu recebes resistência a magia igual ao teu nível atual de monge + 10, para poder te afetar com uma magia, um conjurador deve ter um resultado num teste de nível de conjurador ( $1d20 + \text{nível de conjurador}$ ) que iguale ou exceda tua resistência a magia.

**Mão Vibrante (Sob):** A partir do 15º nível, tu podes colocar vibrações no corpo de outra criatura que podem ser fatais se assim desejas. Tu podes usar esse ataque de mão vibrante uma vez por semana e deves anunciar tua intenção antes de fazer tua jogada de ataque. Construtos, gosmas, plantas, morto-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a acertos decisivos não podem ser afetadas. De outro modo, se acertares seu ataque e o alvo levar dano do golpe, o ataque mão vibrante é bem-sucedido. Doravante tu podes tentar matar a vítima a qualquer outro momento futuro, desde que a tentativa seja feita em uma quantia de dias igual ao teu nível de monge. Para fazer tal tentativa, tu simplesmente desejas que o alvo morra (uma ação livre) e a menos que o alvo passe num teste de de Fortitude ( $CD 10 + 1/2 \text{ do teu nível} + \text{teu modificador de Sab}$ ), ele morre. Se passar no teste de resistência, o alvo não está mais sob o perigo daquele ataque de mão vibrante, mas ainda pode ser afetado em outro momento.

**Corpo Atemporal (Ext):** Ao atingir o 17º nível, tu não mais levas penalidades em teus valores de habilidade por envelhecer e não podes ser magicamente envelhecido. Quaisquer dessas penalidades que já tenhas, entretanto, permanecem. Os bônus ainda ocorrem e ainda morres de velhice quando tua hora chegar.

**Idiomas do Sol e da Lua (Ext):** No 17º nível ou superior, tu podes falar com qualquer criatura viva.

**Corpo Vazio (Sob):** No 19º nível, tu recebes a habilidade de assumir um estado etéreo por 1 rodada por nível de monge por dia, como se usando a magia *forma etérea*. Tu podes ficar etéreo várias vezes por dia, desde que a quantidade total de rodadas gastas no estado etéreo não ultrapasse teu nível de monge.

**Auto-Perfeição:** No 20º nível, tu te tornas uma criatura mágica. Tu és agora tratado com um forasteiro ao invés de como humanoíde (ou qualquer que seja o tipo de criatura que era) para o propósito de magias e efeitos mágicos. Adicionalmente, tu recebes redução de dano 10/magia, que permite que os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque feito por uma arma não-mágica ou por qualquer ataque natural feito por uma criatura que não tenha uma redução de dano similar. Ao contrário de outros forasteiros, tu ainda podes ser trazido de volta dos mortos como se fosses um membro de teu antigo tipo de criatura prévio.

### Ex-Monges

Um monge que se torne não-leal não pode ganhar novos níveis como um monge, mas mantém todas as habilidades de monge.

Como um membro de qualquer outra classe, um monge pode se tornar um personagem multiclasse, mas monges multiclasse lidam com uma restrição especial. Um monge que receba uma nova classe ou (se já for multiclasse) que avance sua outra classe em um nível nunca mais poderá aumentar seu nível de monge, apesar de manter suas habilidades de monge.

## Paladino

**Tendência:** leal e bom.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao paladino.

**Armas e Armaduras:** Tu sabes usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura (pesada, média e leve) e escudos (exceto escudos de corpo).

**Aura do Bem (Ext):** O poder da tua aura do bem (vê a magia *detectar o bem*) é igual ao teu nível de paladino.

**Detectar Maldade (SM):** À vontade, tu podes usar *detectar maldade*, como a magia.

**Destruir o Mal (Sob):** Uma vez por dia, tu podes tentar destruir o mal com um ataque corpo-a-corpo normal. Tu adicionas teu bônus de Carisma (se houver) à tua jogada de ataque e causas 1 ponto de dano extra por nível de paladino. Se accidentalmente tentas destruir uma criatura que não é

**Tabela 3-13: O Paladino**

**Dado de Vida: d10**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	— Magias por Dia —			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Aura do bem, detectar maldade, destruir o mal 1/dia	—	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+0	Graça divina, cura pelas mãos	—	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+1	Aura de coragem, saúde divina	—	—	—	—
4º	+4	+4	+1	+1	Expulsar morto-vivo	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

**Perícias de Classe (2 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Adestrar Animal, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento (religião), Cura, Diplomacia, Ofício, Profissão, Sentir Motivação.

maligna, o ataque não tem efeito, mas a habilidade ainda é gasta.

No 5º nível e a cada cinco níveis doravante, podes destruir o mal uma vez adicional por dia, como indicado na [Tabela 3-13: O Paladino](#), até um máximo de cinco vezes por dia no 20º nível.

**Graca Divina (Sob):** No 2º nível, tu recebes um bônus igual ao teu bônus de Carisma (se houver) em todas as jogadas de teste de resistência.

**Cura Pelas Mãoz (Sob):** Começando no 2º nível, se tiveres valor de Carisma 12 ou maior, podes curar feridas (tuas próprias ou de outros) pelo toque. A cada dia tu podes curar um número total de pontos de dano igual a teu nível de paladino x teu bônus de Carisma. Tu podes escolher dividir tua cura entre alvos múltiplos e não precisas usá-la toda de uma vez. Usar cura pelas mãos é uma ação padrão.

Alternativamente, podes usar todo ou parte de teu poder de cura para causar dano em criaturas morto-vivas. Usar cura pelas mãos desse modo requer um ataque de toque corpo-a-corpo bem-sucedido e não provoca ataques de oportunidade. Tu decides quanto de teu total de pontos diários usar como dano depois de tocar com sucesso uma criatura morto-viva.

**Aura de Coragem (Sob):** Começando no 3º nível, tu ficás imune a medo (mágico ou não). Cada aliado a 3 m. de ti recebe +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo. Essa habilidade funciona enquanto estiveres consciente, mas não se estiveres inconsciente ou morto.

**Saúde Divina (Ext):** No 3º nível, tu recebes imunidade a todas as doenças, incluindo doenças mágicas e sobrenaturais.

**Expulsar Morto-vivo (Sob):** Quando atinges o 4º nível, recebes a habilidade sobrenatural de expulsar morto-vivos. Tu podes usar esta habilidade uma quantia de vezes por dia igual a  $3 + \text{teu modificador de Carisma}$ . Tu expulsas morto-vivos como um clérigo de três níveis mais baixo faria.

**Magias:** A partir do 4º nível, recebes a habilidade de conjurar uma pequena quantia de magias divinas, que são tiradas da lista de magias de paladino. Tu deves escolher e preparar tuas magias em antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, o paladino deve ter um valor de Sabedoria igual a pelo menos  $10 + \text{o nível da magia}$ . A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra a magia do paladino é  $10 + \text{o nível da magia} + \text{o modificador de Sabedoria do paladino}$ .

Como outros conjuradores, tu podes conjurar apenas uma certa quantia de magias de cada nível de magia por dia. Teu limite diário de magias é dado na [Tabela 3-13](#). Em adição, recebes magias bônus por dia se tiveres um valor alto de Sabedoria. Quando a [Tabela 3-13](#) indica que recebes 0 magias por dia de um dado nível de magia, tu recebes somente as magias bônus que terias de acordo com teu valor de Sabedoria para aquele nível de magia. Tu não tens acesso a qualquer magia de domínio ou poder concedido, como um clérigo tem.

Tu preparam e conjuras magias do mesmo modo que um clérigo, apesar de não poderes perder uma magia preparada para converter espontaneamente em uma magia *curar*. Tu podes preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias de paladino, desde que possas conjurar magias daquele nível, mas deves escolher que magias preparar durante tua meditação diária.

Até o 3º nível, não tens nível de conjurador. No 4º nível e maior, teu nível de conjurador é metade de teu nível de paladino.

**Montaria Especial (SM):** Ao atingir o 5º nível, recebes o serviço de um animal estranhamente inteligente, forte e leal para te servir em tua cruzada contra o mal (vê abaixo). Essa montaria é geralmente um cavalo de guerra pesado (para um paladino Médio) ou um pônei de guerra (para um paladino Pequeno).

Uma vez por dia, como uma ação de rodada completa, tu podes magicamente invocar tua montaria do reino celestial onde ela reside. Essa habilidade é o equivalente de uma magia de nível igual a um terço do nível de classe do paladino. A montaria imediatamente aparece adjacente para ti e permanece por 2 horas por nível de paladino; ela pode ser dispensada a qualquer momento como uma ação livre. A montaria é a mesma criatura cada vez que é invocada, apesar de poderes liberar uma montaria em particular do serviço.

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

Caso tua montaria morra, ela desaparece imediatamente, deixando para trás qualquer equipamento que estava carregando. Tu não podes invocar outra montaria por trinta dias ou até que recebas um nível de paladino, o que vier primeiro, mesmo se a montaria é de algum modo trazida dos mortos. Durante esse período de trintas dias, tu recebes -1 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

**Remover Doença (SM):** No 6º nível, tu podes produzir um efeito de *remover doença*, como a magia, uma vez por semana. Tu podes usar essa habilidade uma vez adicional por semana a cada três níveis após o 6º (duas vezes por semana no 9º, três vezes no 12º e assim por diante).

**Código de Conduta:** Tu deves ser de tendência leal e boa e perdes todas as habilidades de classe se cometeres voluntariamente um ato maligno. Adicionalmente, teu código requer que respeites autoridade legítima, ajas com honra (não mentir, não trapacear, não usar veneno, etc.), ajudes aqueles em necessidade (desde que não usem a ajuda para fins malignos ou caóticos) e punas aqueles que machuquem ou ameacem inocentes.

**Associados:** Apesar de poderes te aventurar com personagens de qualquer tendência boa ou neutra, tu nunca te associarás voluntariamente com personagens malignos, nem continuarás a te associar com alguém que conscientemente ofenda teu código moral. Tu podes aceitar apenas aliados, seguidores ou parceiros que sejam leais e bons.

### Ex-Paladinos

Um paladino que deixe de ser leal e bom, que cometa voluntariamente um ato maligno ou que grosseiramente viole o código de conduta perde todas as magias e habilidades de paladino (incluindo o serviço da montaria do paladino), mas continua sabendo usar armas, armaduras e escudos. Ele não pode mais avançar níveis como um paladino. Ele reganha suas habilidades e potencial de progressão se ele se penitenciar por suas violações (vê a descrição da magia *penitência*), conforme apropriado.

Como um membro de qualquer outra classe, um paladino pode ser um personagem multiclasse, mas paladinos multiclasse têm uma restrição especial. Um paladino que receba um nível em qualquer outra classe que não seja

paladino não poderá nunca mais aumentar seu nível de paladino, apesar de manter suas habilidades de paladino.

## A Montaria do Paladino

A montaria do paladino é superior a uma montaria normal de sua espécie e tem poderes especiais, conforme descrito abaixo. A montaria padrão de um paladino Médio é um cavalo de guerra pesado e a montaria padrão de um paladino Pequeno é um pônei de guerra. Outro tipo de montaria, tal como um cachorro de montaria (para um paladino halfling) ou tubarão grande (para um paladino numa campanha aquática) podem ser permitidos também. A montaria do paladino é tratada como uma besta mágica, não um animal, para o propósito de todos os efeitos que dependam de seu tipo (apesar de manter o DV, bônus base de ataque, resistências, pontos de perícia e talentos do animal).

Nível de Paladino	DV Bônus	Armadura Natural	Força	Int	Especial
5º-7º	+2	+4	+1	6	Elo empático, evasão aprimorada, partilhar magias, partilhar testes de resistências
8º-10º	+4	+6	+2	7	Deslocamento aprimorado
11º-14º	+6	+8	+3	8	Comando em criaturas de sua espécie
15º-20º	+8	+10	+4	9	Resistência a magia

**Regras Básicas da Montaria do Paladino:** Usa as estatísticas base de uma criatura da espécie da montaria, mas faz mudanças levando em conta os atributos e personalidades resumidas na tabela e descritas abaixo.

**DV Bônus:** Dados de oito faces (d8) extras de Dados de Vida, cada um dos quais recebendo um modificador de Constituição, como normal. Os Dados de Vida extras melhoraram o bônus base de ataque e de testes de resistência da montaria. O bônus base de ataque da montaria especial é igual ao de um clérigo de nível igual ao DV da montaria. A montaria tem testes de resistência de Fortitude e Reflexos bons (trata-os como os de um personagem cujo nível é igual ao DV do animal). A montaria recebe pontos de perícia adicionais ou talentos de DV bônus como normal por avançar um Dado de Vida de monstro.

**Armadura Natural:** O número na tabela é uma melhoria no bônus de armadura natural existente da montaria.

**Força:** Adiciona esta quantia no valor de Força da montaria.

**Int:** O valor de Inteligência da montaria.

**Elo Empático (Sob):** Tu tens um elo empático com tua montaria até uma distância de 1,5 km. Tu não podes ver através dos olhos da montaria, mas podeis vos comunicar empaticamente. Nota que até montarias inteligentes vêem o mundo diferentemente de humanos, então mal-entendidos são sempre possíveis.

Por causa desse elo empático, tu tens a mesma conexão a um item ou local que a tua montaria tem, assim como um mestre e seu familiar (vê [Familiares](#)).

**Evasão Aprimorada (Ext):** Quando sujeito a um ataque que normalmente permitiria um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, a montaria não leva dano se passar no teste de resistência e metade do dano mesmo se falhar no teste de resistência.

**Partilhar Magias:** Se desejas, poderás fazer com que qualquer magia (mas não qualquer habilidade similar a magia) que conjurares em ti mesmo também afete tua montaria. A montaria deve estar a 1,5 m. no momento da conjuração para receber o benefício. Se a magia ou efeito tiver como duração outra que instantânea, ela pára de afetar a montaria se ela se afastar mais de 1,5 m. de ti e não irá afetá-la novamente ainda que a montaria se aproxime de ti antes que a duração expire. Adicionalmente, tu podes conjurar magias com alvo de "Tu" em tua montaria (como uma magia de toque à distância) ao invés de em ti mesmo. Tu e tua montaria podeis partilhar magias mesmo se as magias normalmente não afetam criaturas do tipo da montaria (besta mágica).

**Partilhar Testes de Resistências:** Para cada um de seus testes de resistência, a montaria usa seu próprio bônus base de resistência ou o teu, o que for maior. A montaria aplica seus próprios modificadores de habilidade aos testes e não partilha qualquer outro bônus em testes que tu possa ter.

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

**Comando (SM):** Uma vez por dia para cada dois níveis de paladino que tiveres, tua montaria pode usar essa habilidade para comandar qualquer animal normal de aproximadamente a mesma espécie que ela (para cavalos de guerra e pôneis de guerra, essa categoria inclui burros, mulas e pôneis), enquanto a criatura alvo tiver menos Dados de Vida que tua montaria. Essa habilidade funciona como a magia *comando*, mas tua montaria deve fazer um teste de Concentração CD 21 para conseguir se estiver sendo cavalgada no momento. Se o teste falhar, a habilidade não funciona, mas conta no uso diária daquela montaria. Cada alvo pode realizar um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 nível do paladino + modificador de Car do paladino) para anular o efeito.

**Resistência a Magia (Ext):** A resistência a magia da tua montaria é igual ao teu nível de paladino + 5. Para afetar a montaria com uma magia, um conjurador deve conseguir um resultado num teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) que iguale ou supere a resistência a magia da montaria.

## Ranger

**Tendência:** Qualquer.

### Características de Classe

Todas as características a seguir pertencem ao ranger.

**Armas e Armaduras:** Tu sabes usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves e escudos (exceto escudos de corpo).

**Inimigo Predileto (Ext):** No 1º nível, tu podes selecionar um tipo de criatura daquelas dadas na [Tabela 3-15: Inimigos Prediletos do Ranger](#). Tu recebes +2 de bônus em testes de Blefar, Ouvir, Observar, Sentir Motivação e Sobrevivência quando usando essas perícias contra criaturas deste tipo. Do mesmo modo, tu recebes +2 de bônus em jogadas de dano contra tais criaturas.

No 5º nível e a cada cinco níveis doravante (10º, 15º e 20º nível), tu podes selecionar um inimigo predileto adicional daqueles dados na tabela. Em adição, a cada tal intervalo, o bônus contra qualquer inimigo predileto (incluindo o recém-selecionado, se assim desejado) aumenta em 2.

Se escolheres humanóides ou forasteiros como inimigo predileto, também precisas escolher um subtipo associado, como indicado na tabela. Se uma criatura específica cai em mais de uma categoria de inimigo predileto, seu bônus não acumula; tu simplesmente usas o bônus maior.

**Tabela 3-15: Inimigos Prediletos do Ranger**

Tipo (Subtipo)	Tipo (Subtipo)
Aberração	Gigante
Animal	Gosma
Besta mágica	Humanóide (anão)
Construto	Humanóide (aquático)
Dragão	Humanóide (elfo)
Elemental	Humanóide (gnoll)
Fada	Humanóide (gnomo)
Forasteiro (água)	Humanóide (goblinóide)
Forasteiro (ar)	Humanóide (halfling)
Forasteiro (bem)	Humanóide (humano)
Forasteiro (caótico)	Humanóide (orc)
Forasteiro (fogo)	Humanóide (reptiliano)
Forasteiro (leal)	Humanóide monstruoso
Forasteiro (mal)	Invertebrado
Forasteiro (nativo)	Morto-vivo
Forasteiro (terra)	Planta

**Rastrear:** Tu recebes Rastrear como talento bônus.

**Empatia Selvagem (Ext):** Tu podes melhorar a atitude de um animal. Essa habilidade funciona como um teste de Diplomacia feito para melhorar a atitude de uma pessoa. Tu jogas 1d20 e adicionas seu nível de ranger e seu bônus de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia selvagem. O animal doméstico típico tem a atitude inicial de indiferente, enquanto animais selvagens são geralmente inamistosos.

Para usar empatia selvagem, tu e o animal deveis estar aptos a estudarem um ao outro, o que significa que deveis estar a 9 m. um do outro sob condições normais de visibilidade. Geralmente, influenciar um animal desse modo leva 1 minuto, mas, assim como influenciar pessoas, pode levar mais ou menos tempo.

Tu podes também usar essa habilidade para influenciar uma besta mágica com um valor de Inteligência 1 ou 2, mas recebes -4 de penalidade no teste.

**Estilo de Combate (Ext):** No 2º nível, tu deves adotar e seguir um dos dois estilos de combate: arqueirismo ou

combate com duas armas. Essa escolha afeta tuas características de classe mas não restringe tua seleção de talentos ou habilidades especiais de forma alguma.

Se selecionares arqueirismo, é tratado como tendo o talento Tiro Rápido, mesmo se não tiveres os pré-requisitos normais daquele talento.

Se selecionares combate com duas armas, é tratado como tendo o talento Combater com Duas Armas, mesmo se não tiveres os pré-requisitos normais daquele talento.

Os benefícios do teu estilo escolhido se aplicam somente quando usas apenas armadura leve ou nenhuma armadura. Tu perdes todos os benefícios de teu estilo de combate quando usando armadura média ou pesada.

**Tolerância:** Tu recebes Tolerância como um talento bônus no 3º nível.

**Companheiro Animal (Ext):** No 4º nível, tu recebes um companheiro animal selecionado da seguinte lista: águia, cachorro, cachorro de montaria, camelo, cavalo (leve ou pesado), cobra (víbora média ou pequena), coruja, falcão, lobo, pônei, rato atroz ou texugo. Se a campanha se passar completamente ou parcialmente num ambiente aquático, as seguintes criaturas podem ser adicionadas à tua lista de opções: crocodilo, lula, toninha e tubarão médio. Esse animal é um companheiro leal que te acompanha em tuas aventuras como apropriado à sua espécie.

Essa habilidade funciona como a habilidade de druida de mesmo nome, exceto que seu nível efetivo de druida é metade de seu nível de ranger. Tu podes selecionar da lista alternativa de companheiros animais assim como um druida pode, porém novamente seu nível efetivo de druida é metade do seu nível de ranger. Como um druida, tu não podes selecionar um animal alternativo se essa escolha reduziria seu nível efetivo de druida abaixo do 1º.

**Magias:** Começando no 4º nível, tu recebes a habilidade de conjurar um pequeno número de magias divinas, que são tiradas da lista de magias de ranger. Tu deves escolher e preparar tuas magias com antecedência (vê abaixo).

Para preparar ou conjurar uma magia, o ranger deve ter um valor de Sabedoria igual a pelo menos  $10 + \text{nível da magia}$ . A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra a magia do ranger é  $10 + \text{nível da magia} + \text{modificador de Sabedoria do ranger}$ .

**Tabela 3-14: O Ranger**

**Dado de Vida: d8**

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	—Magias por Dia—			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+2	+0	1º inimigo predileto, Rastrear, empatia selvagem	—	—	—	—
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 veloz	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	Maestria de 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

**Perícias de Classe (6 + mod. de Int por nível, x4 no 1º nível):** Adestrar Animal, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (masmorras), Conhecimento (geografia), Conhecimento (natureza), Cura, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Observar, Ofício, Ouvir, Procurar, Profissão, Saltar, Sobrevivência, Usar Corda.

Como outros conjuradores, tu podes conjurar apenas uma certa quantia de magias de cada nível de magia por dia. Teu limite diário é dado na [Tabela 3-14: O Ranger](#). Em adição, tu recebes magias bônus por dia se tiveres um valor alto de Sabedoria. Quando a [Tabela 3-14](#) indicar que tu recebes 0 magias por dia em um dado nível de magia, tu recebes somente as magias bônus a que terias direito baseado em teu valor de Sabedoria para aquele nível de magia. Tu não tens acesso a quaisquer magias de domínio ou poderes concedidos, como um clérigo tem.

Tu preparas e conjuras magias do modo que um clérigo faz, apesar de não poderes perder uma magia preparada para conjurar uma magia *curar* em seu lugar. Tu podes preparar e conjurar qualquer magia na lista de magias de ranger, desde que possas conjurar magias daquele nível, mas deves escolher que magias preparar durante tua meditação diária.

Até o 3º nível, tu não tens nível de conjurador. No 4º nível e maior, teu nível de conjurador é metade de teu nível de ranger.

**Estilo de Combate Aprimorado (Ext):** No 6º nível, tua aptidão de em teu estilo de combate (arqueirismo ou combate com duas armas) melhora. Se selecionaste arqueirismo no 2º nível, és tratado como tendo o talento Tiro Múltiplo, mesmo se não tiveres os pré-requisitos normais daquele talento.

Se selecionaste combate com duas armas no 2º nível, és tratado como tendo o talento Combater com Duas Armas Aprimorado, mesmo se não tiveres os pré-requisitos normais daquele talento.

Os benefícios do teu estilo escolhido se aplicam somente quando usas apenas armadura leve ou nenhuma armadura. Tu perdes todos os benefícios de teu estilo de combate quando usando armadura média ou pesada.

**Caminho da Floresta (Ext):** A partir do 7º nível, tu podes te mover por qualquer tipo de vegetação rasteira (tal como espinheiros naturais, urzes, áreas com vegetação abundante e terrenos similares) com teu deslocamento normal e sem levar dano ou sofrer qualquer outro tipo de prejuízo. Entretanto espinheiros, urzes e áreas com vegetação abundante que tenham sido magicamente manipuladas para impedir movimentos ainda te afetam.

**Rastreador Veloz (Ext):** Começando no 8º nível, podes te mover com teu deslocamento normal enquanto seguindo rastros sem receber penalidade normal de -5. Tu recebes somente -10 de penalidade (ao invés do normal -20) quando te movendo até duas vezes teu deslocamento normal enquanto rastreando.

**Evasão (Ext):** No 9º nível, tu podes evitar até ataques mágicos e incomuns com grande agilidade. Se passares num teste de Reflexos contra um ataque que normalmente causaria metade do dano num teste bem-sucedido, ao invés não levas dano. Evasão pode ser usada somente se estiveres usando armadura leve ou nenhuma armadura. Se estiveres indefeso não recebes o benefício de evasão.

**Maestria de Estilo de Combate (Ext):** No 11º nível, tua aptidão em teu estilo de combate (arqueirismo ou combate com duas armas) melhora novamente. Se selecionaste arqueirismo no 2º nível, és tratado como tendo o talento Tiro Preciso Aprimorado, mesmo se não tiveres os pré-requisitos normais daquele talento.

Se selecionaste combate com duas armas no 2º nível, és tratado como tendo o talento Combater com Duas Armas Maior, mesmo se não tiveres os pré-requisitos normais daquele talento.

Os benefícios do teu estilo escolhido se aplicam somente quando usas apenas armadura leve ou nenhuma armadura. Tu perdes todos os benefícios de teu estilo de combate quando usando armadura média ou pesada.

**Camuflagem (Ext):** No 13º nível ou superior podes utilizar a perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno natural, mesmo se o terreno não der cobertura ou esconderijos.

**Mimetismo (Ext):** Enquanto em qualquer tipo de terreno natural, no 17º nível ou superior podes utilizar a perícia Esconder-se mesmo quando sendo observado.

## Personagens Multiclasses

Um personagem pode adicionar novas classes conforme avança de nível, se tornando então um personagem multiclasses. As habilidades de classe das classes diferentes de um personagem se combinam para determinar as habilidades gerais do personagem multiclasses. Ser multiclasses melhora a versatilidade do personagem à custa do foco.

### Características de Classe e Nível

Como uma regra geral, as habilidades de um personagem multiclasses são a soma das habilidades de cada classe do personagem.

**Nível:** “Nível de personagem” é o total de níveis de um personagem. Ele é usado para determinar quando talentos e aumentos de valor de habilidade são obtidos.

“Nível de classe” é o nível de um personagem numa classe em particular. Para um personagem cujos níveis são todos na mesma classe, seu nível de personagem e de classe iguais.

**Pontos de Vida:** Um personagem ganha pontos de vida de cada classe conforme seu nível de classe aumenta, adicionando os novos pontos de vida ao total prévio.

**Bônus Base de Ataque:** Adiciona o Bônus Base de Ataque adquirido por cada classe para ter o Bônus Base de Ataque do personagem. Um resultado de +6 ou maior dá ao personagem múltiplos ataques.

**Testes de Resistência:** Soma os bônus base de resistência de cada classe.

**Perícias:** Se a perícia é uma perícia de classe de qualquer uma das classes de um personagem multiclasses, então o nível de personagem determina a graduação máxima (a graduação máxima de uma perícia de classe é 3 + nível de personagem).

Se uma perícia não é uma perícia de classe de nenhuma das classes de um personagem multiclasses, a graduação máxima daquela perícia é metade do máximo de uma perícia de classe.

**Características de Classe:** Um personagem multiclasses recebe todas as características de classe de todas as suas classes mas também sofre as consequências das restrições de suas classes. *Exceção:* Um personagem que adquira a classe bárbaro não se torna analfabeto.

No caso especial de expulsar morto-vivos, tanto clérigos quanto paladinos experientes têm a mesma habilidade. Se o nível de paladino do personagem for 4º ou maior, seu nível efetivo de expulsão é seu nível de clérigo mais seu nível de paladino menos 3.

No caso especial de esquiva sobrenatural, tanto bárbaros quanto ladinhas experientes têm a mesma habilidade. Quando um bárbaro/ladino iria ganhar esquiva sobrenatural uma segunda vez (por sua segunda classe), ele, ao invés, recebe esquiva sobrenatural aprimorada, se ele ainda não a tiver.

Seus níveis de bárbaro e ladino acumulam para determinar o nível de ladino que um atacante precisa para flanqueá-lo.

No caso especial de obter um familiar, tanto magos quanto feiticeiros têm a mesma habilidade. Os níveis de um feiticeiro/mago se acumulam para determinar a armadura natural, valor de Inteligência e habilidades especiais do familiar.

**Talentos:** Um personagem multiclasse recebe talentos baseado no nível de personagem, independente do nível de classe individual.

**Aumento de Valor de Habilidade:** Um personagem multiclasse recebe aumento de valor de habilidade baseado no nível de personagem, independente do nível de classe individual.

**Magias:** O personagem recebe magias de todas as suas classes conjuradoras e mantém uma lista separada para cada classe. Se o efeito de uma magia é baseado num nível de classe de conjurador, o jogador deve manter registro de que lista de magia o personagem a está conjurando.

# Capítulo 4: Perícias

## Sumário de Perícias

Se comprares uma perícia de classe, teu personagem recebe 1 graduação (igual a +1 de bônus em testes com aquela perícia) para cada ponto de perícia. Se comprares perícias de outras classes, tu recebes 1/2 graduação por ponto de perícia.

Tua graduação máxima numa perícia de classe é teu nível de personagem + 3. Tua graduação máxima numa perícia de outra classe é metade daquele número (não arredonde para cima ou para baixo).

**Usando Perícias:** Para fazer um teste de perícia, joga: 1d20 + modificador de perícia (Modificador de perícia = graduação da perícia + modificador de habilidade + modificadores miscelâneos).

Esta jogada funciona como uma jogada de ataque ou teste de resistência — quanto maior o resultado, melhor. Tu estás tentando igualar ou superar uma certa Classe de Dificuldade (CD) ou superar o resultado de outro personagem.

**Graduações de Perícia:** A quantidade de graduações de um personagem numa perícia é baseada em quantos pontos de perícia o personágem investiu nela. Muitas perícias podem ser usadas mesmo sem se ter graduações nela; fazer isso é chamado fazer um teste de perícia destreinada.

**Modificador de Habilidade:** O modificador de habilidade usado num teste de perícia é o modificador da habilidade chave da perícia (a habilidade associada ao uso da perícia). A habilidade chave é indicada na descrição da perícia.

**Modificadores Miscelâneos:** Modificadores miscelâneos incluem bônus raciais, penalidades de armadura em testes e bônus dados por talentos, entre outros.

## Adquirindo Graduações

Cada ponto de perícia que tu gastas numa perícia de classe te dá 1 graduação naquela perícia. Perícias de classe são as perícias encontradas na lista de perícias de classe do teu personagem. Cada ponto de perícia que tu gastares numa perícia de outra classe dá a teu personagem 1/2 graduação naquela perícia. Perícias de outra classe são perícias não encontradas na lista de perícias de classe do teu personagem (meia graduação não melhora teu teste de perícia, mas duas 1/2 graduações fazem 1 graduação). Tu não podes guardar pontos de perícia para gastar depois.

**Tabela 4-1: Pontos de Perícia por Nível**

Classe	Pontos no 1º Nível <sup>1</sup>	Pontos nos Demais Níveis <sup>2</sup>
Bárbaro	(4 + mod. de Int) x 4	4 + mod. de Int
Bardo	(6 + mod. de Int) x 4	6 + mod. de Int
Clérigo	(2 + mod. de Int) x 4	2 + mod. de Int
Druida	(4 + mod. de Int) x 4	4 + mod. de Int
Feiticeiro	(2 + mod. de Int) x 4	2 + mod. de Int
Guerreiro	(2 + mod. de Int) x 4	2 + mod. de Int
Ladino	(8 + mod. de Int) x 4	8 + mod. de Int
Mago	(2 + mod. de Int) x 4	2 + mod. de Int
Monge	(4 + mod. de Int) x 4	4 + mod. de Int
Paladino	(2 + mod. de Int) x 4	2 + mod. de Int
Ranger	(6 + mod. de Int) x 4	6 + mod. de Int

<sup>1</sup> Humanos adicionam +4 a este total no 1º nível

<sup>2</sup> Humanos adicionam +1 a cada nível, a partir do 2º.

A graduação máxima numa perícia de classe é o nível de personagem + 3. Se for uma perícia de outra classe, a graduação máxima é metade daquele número (não arredonde para cima ou para baixo).

Independentemente se uma perícia é comprada como perícia de classe ou perícia de outra classe, se é uma perícia de classe de qualquer uma de tuas classes, tua graduação máxima é igual ao teu nível de personagem total + 3.

## Usando Perícias

Quando teu personagem usa uma perícia, tu fazes um teste de perícia para saber o quão bem ele foi. Quanto maior o resultado, melhor. Baseado nas circunstâncias, teu resultado deve igualar ou superar um número em particular (uma CD ou o resultado de um teste resistido de perícia) para que o teste seja bem-sucedido. Quanto mais difícil a tarefa, maior o número que tu deves atingir.

As circunstâncias podem afetar teu teste. Um personagem que está livre para trabalhar sem distrações pode fazer uma tentativa cuidadosa e evitar erros simples. Um personagem com muito tempo pode tentar várias vezes, portanto, garantindo o melhor resultado. Se outros ajudarem, o personagem pode ter sucesso onde outro modo falharia.

## Testes de Perícia

Um teste de perícia leva em conta o treino do personagem (graduação da perícia), aptidão natural (modificador de habilidade) e sorte (a jogada do dado). Ele também pode levar em conta a aptidão da sua raça em fazer certas coisas (o bônus racial) ou que armadura ele está usando (penalidade de armadura em testes) ou um certo talento que o personagem possui, entre outras coisas.

Para fazer um teste de perícia, joga 1d20 e adiciona o modificador de perícia do personagem para aquela perícia. O modificador de perícia incorpora as graduações do personagem naquela perícia e o modificador de habilidade da habilidade chave daquela perícia, mais quaisquer outros modificadores miscelâneos que possam se aplicar, incluindo bônus racial e penalidade de armadura. Quanto maior o resultado, melhor. Ao contrário de jogadas de ataque e testes de resistência, um resultado natural de 20 num d20 não é um sucesso automático e um resultado natural de 1 não é uma falha automática.

**Tabela 4-3: Exemplos de Classe de Dificuldade**

Dificuldade (CD)	Exemplo (Perícia Usada)
Muito fácil (0)	Notar algo grande logo a frente (Observar)
Fácil (5)	Escalar uma corda com nós (Escalar)
Média (10)	Ouvir um guarda se aproximando (Ouvir)
Difícil (15)	Mexer numa roda de vagão para que ela caia (Desativar Mecanismo)
Desafiante (20)	Nadar em águas turbulentas (Natação)
Formidável (25)	Abrir uma fechadura mediana (Abrir Fechadura)
Heróica (30)	Saltar um abismo de 9 m. (Saltar)
Quase Impossível (40)	Rastrear um esquadrão de orcs sobre chão duro após 24 horas de chuva (Sobrevivência)

**Tabela 4-2: Perícias**

Classe	Brb	Brd	Cle	Drd	Fet	Gue	Lad	Mag	Mng	Pal	Rgr	Destreinado	Hab Chave
Abrir Fechadura	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Não	Des
Acrobacia	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Não	Des
Adestrar Animal	C	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Não	Car
Arte da Fuga	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Sim	Des
Atuação	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Sim	Car
Avaliação	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Sim	Int
Blefar	Oc	C	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Sim	Car
Cavalgar	C	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Oc	C	C	Não	Des
Concentração	Oc	C	C	C	C	Oc	Oc	C	C	C	C	Sim	Con
Conhecimento (arcano)	Oc	C	C	Oc	C	Oc	Oc	C	C	Oc	Oc	Não	Int
Conhecimento (arquitetura e engenharia)	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Não	Int
Conhecimento (geografia)	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	C	Não	Int
Conhecimento (história)	Oc	C	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Não	Int
Conhecimento (local)	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	C	Oc	Oc	Oc	Não	Int
Conhecimento (masmorras)	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	C	Não	Int
Conhecimento (natureza)	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	C	Não	Int
Conhecimento (nobreza e realeza)	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Não	Int
Conhecimento (os planos)	Oc	C	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Não	Int
Conhecimento (religião)	Oc	C	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	C	C	Oc	Não	Int
Cura	Oc	Oc	C	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	C	Não	Sab
Decifrar Escrita	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	C	Oc	Oc	Oc	Não	Int
Desativar Mecanismo	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Não	Int
Diplomacia	Oc	C	C	C	Oc	Oc	C	Oc	C	C	Oc	Sim	Car
Disfarce	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Sim	Car
Equilíbrio	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	Oc	Sim	Des*
Escalar	C	C	Oc	Oc	Oc	C	C	Oc	C	C	Oc	Sim	For*
Esconder-se	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	C	Oc	Sim	Des*
Falar Idioma	Oc	C	Oc	Não	Nenhuma								
Falsificação	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Sim	Int
Furtividade	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	C	Sim	Des*
Identificar Magia	Oc	C	C	C	C	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Não	Int
Intimidação	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Sim	Car
Natação	C	C	Oc	C	Oc	C	C	Oc	C	Oc	C	Sim	For†
Observar	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	C	Não	Sab
Obter Informação	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Sim	Car
Ofício	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sim	Int
Ouvir	C	C	Oc	C	Oc	Oc	C	Oc	C	Oc	C	Não	Sab
Prestidigitação	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Não	Des*
Procurar	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	C	Sim	Int
Profissão	Oc	C	C	C	C	Oc	C	C	C	C	C	Não	Sab
Saltar	C	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	C	Oc	C	Oc	Sim	For*
Sentir Motivação	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	C	C	Oc	Sim	Sab
Sobrevivência	C	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Sim	Sab
Usar Corda	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	C	Sim	Des
Usar Instrumento Mágico	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	C	Oc	Oc	Oc	Oc	Não	Car

\* A penalidade de armadura se aplica aos testes dessa perícia.

† Duplica a penalidade de armadura para os testes dessa perícia.

## Classe de Dificuldade

Alguns testes são feitos contra uma Classe de Dificuldade (CD). A CD é um número (determinado usando as regras de perícias como base) que deves atingir com o resultado do teu teste de perícia para ter sucesso.

## Tabela 4-4: Exemplos de Testes Resistidos

Tarefa	Perícia (Hab)	Perícia Oposta (Hab)
Amarrar um prisioneiro firmemente	Usar Corda (Des)	Arte da Fuga (Des)
Criar um mapa falso	Falsificação (Int)	Falsificação (Int)
Enganar alguém	Blefar (Car)	Sentir Motivação (Sab)
Esconder-se de alguém	Esconder-se (Des)	Observar (Sab)
Passar por alguém despercebido	Furtividade (Des)	Ouvir (Sab)
Fazer um valentão recuar	Intimidação (Car)	Especial <sup>1</sup>
Fingir ser outra pessoa	Disfarce (Car)	Observar (Sab)
Roubar uma bolsa de moedas	Prestidigitação (Des)	Observar (Sab)

<sup>1</sup> Um teste de Intimidação é resistido pelo nível do alvo, não um teste de perícia. Vê a descrição da perícia Intimidação para mais informações.

## Testes Resistidos

Um teste resistido é um teste cujo sucesso ou falha é determinado ao se comparar o resultado do teste com o resultado do teste de outro personagem. Num teste resistido, a jogada mais alta é bem-sucedida, enquanto a jogada mais baixa fracassa. No caso de um empate, o maior modificador de perícia vence. Se esses valores forem os mesmos, joga novamente para desempatar.

## Tentando Novamente

Em geral, tu podes repetir um teste de perícia se falhares e tu podes continuar tentando indefinidamente. Algumas perícias, no entanto, têm consequências por falhar que devem ser consideradas. Umas poucas perícias são virtualmente inúteis após teres falhado no teste ao realizar uma tarefa em particular. Na maioria das perícias, quando um personagem teve um sucesso numa determinada tarefa, sucessos adicionais são insignificantes.

## Testes de Perícia Destreinada

Geralmente, se teu personagem tentar utilizar uma perícia que ele não possui, tu fazes um teste de perícia como

normal. O modificador de perícia não tem uma graduação da perícia adicionada porque o personagem não tem graduações na perícia. Quaisquer outros modificadores aplicáveis, tais como o modificador da habilidade chave da perícia, são aplicados ao teste.

Muitas perícias podem ser usadas somente por alguém que seja treinado nela.

### Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem deixar uma perícia mais fácil ou mais difícil de ser usada, resultando num bônus ou penalidade no modificador de perícia de um teste de perícia ou uma mudança na CD do teste de perícia.

A chance de sucesso pode ser alterada de quatro modos para levar em conta circunstâncias excepcionais.

1. Dar ao usuário da perícia +2 de bônus de circunstância para representar condições que melhorem desempenho, tal como ter a ferramenta perfeita para o trabalho, receber ajuda de outro personagem (vê *Combinando Tentativas de Perícias*) ou possuir informação incomumente precisa.

2. Dar ao usuário da perícia -2 de penalidade de circunstância para representar condições que dificultem desempenho, como ser forçado a usar ferramentas improvisadas ou ter informação falsa.

3. Reduza a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como ter um auditório amistoso ou fazer um trabalho que possa ser abaixo da média.

4. Aumenta a CD em 2 para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como ter um auditório não-cooperativo ou fazer um trabalho que precise ser impecável.

Condições que afetem a habilidade de seu personagem de realizar a perícia mudam o modificador de perícia. Condições que mudem o quanto bem o personagem deve realizar a perícia mudam a CD. Um bônus no modificador de perícia e uma redução na CD do teste têm o mesmo resultado: Aumentam as chances de sucesso. Porém, representam circunstâncias diferentes e, às vezes, essa diferença é importante.

### Tempo e Testes de Perícia

Usar uma perícia pode levar uma rodada, não levar tempo algum, levar várias rodadas ou mais tempo ainda. A maioria das utilizações de perícias são ações padrão, ações de movimento ou ações de rodada completa. Tipos de ações definem o quanto as atividades levam para realizar dentro de uma rodada de combate (6 segundos) e como o movimento é tratado com respeito à atividade. Alguns testes de perícia são instantâneos e representam reações a eventos ou são inclusos como parte de uma ação. Esses testes de perícia não são ações. Outros testes de perícia representam parte de um movimento.

### Testes Sem Dados

Um teste de perícia representa uma tentativa de atingir algum objetivo, geralmente sob algum tipo de pressão de tempo ou distração. Algumas vezes, entretanto, o personagem pode utilizar uma perícia sob condições mais favoráveis e eliminar o fator sorte.

**Escolhendo 10:** Quando seu personagem não está sendo ameaçado ou distraído, tu podes escolher 10. Ao invés de jogar 1d20 no teste de perícia, calcula seu resultado como se tivesses tirado um 10. Em várias tarefas rotineiras, escolher 10 as torna automaticamente bem-sucedidas. distrações ou ameaças (tal como combate) tornam impossível para um

personagem escolher 10. Na maioria dos casos, escolher 10 é puramente uma medida de segurança — tu sabes (ou esperas) que um resultado mediano será bem-sucedido mas temes que um resultado ruim possa falhar, então decides ficar com um resultado médio (um 10). Escolher 10 é especialmente útil em situações onde uma jogada particularmente alta não iria ajudar.

**Escolhendo 20:** Quando tu tens bastante tempo (geralmente 2 minutos para uma perícia que pode geralmente ser usada em 1 rodada, uma ação de rodada completa ou uma ação padrão), tu não estás lidando com ameaças ou distrações e a perícia sendo tentada não tem penalidades de fracasso, tu podes escolher 20. Em outras palavras, eventualmente tu irás tirar um 20 em 1d20 se jogares vezes suficientes. Ao invés de jogar 1d20 no teste de perícia, apenas calcula seu resultado como se tivesses tirado um 20.

Escolher 20 significa que estás tentando até conseguir fazer o correto e assume que falharás muitas vezes antes de obter sucesso. Escolher 20 leva vinte vezes mais tempo do que fazer um único teste. Já que escolher 20 assume que o personagem irá falhar muitas vezes antes de obter sucesso, se tu tentares escolher 20 numa perícia que tenha penalidades para falha, seu personagem iria automaticamente sofrer essas penalidades antes de completar a tarefa. Perícias comuns de se “escolher 20” incluem Abrir Fechadura, Arte da Fuga e Procurar.

**Testes de Habilidade e Testes de Nível de Conjurador:** As regras normais de escolher 10 e escolher 20 se aplicam a testes de habilidade. Nenhuma das regras se aplica a testes de nível de conjurador.

### Combinando Utilizações de Perícias

Quando mais de um personagem tenta a mesma perícia ao mesmo tempo e para o mesmo propósito, seus esforços podem se sobrepor.

### Eventos Distintos

Com freqüência, vários personagens tentam alguma ação e cada um é bem-sucedido ou falha independentemente. O resultado do teste de Escalar de um personagem não influencia o resultado do teste de Escalar de outro personagem.

### Cooperação

Tu podes ajudar outro personagem a atingir sucesso em seu teste de perícia ao fazer o mesmo teste de perícia num esforço cooperativo. Se tu tirares 10 ou mais no seu teste, o personagem que tu estás ajudando recebe +2 de bônus no teste, como na regra de condições favoráveis (tu não podes escolher 10 num teste de perícia para ajudar outro). Em muitos casos, a ajuda de um personagem não será benéfica ou apenas uma quantia limitada de personagens pode ajudar ao mesmo tempo.

Em casos onde a perícia restringe quem pode atingir certos resultados tu não podes ajudar outro para dar-lhe um bônus na tarefa que seu personagem não conseguiria fazer sozinho.

### Sinergia de Perícias

É possível para um personagem ter duas perícias que funcionem bem juntas. Em geral, ter 5 ou mais graduações numa perícia dá ao personagem +2 de bônus em testes de

perícia com cada uma de suas perícias com sinergia, conforme indicado na [Tabela 4-5: Sinergia de Perícias](#). Em alguns casos, esse bônus se aplica somente a utilizações específicas da perícia em questão e não a qualquer teste. Algumas perícias dão benefícios em outros testes feitos por um personagem, tais como aqueles testes requeridos para usar certas características de classe.

**Tabela 4-5: Sinergias de Perícia**

5 ou + graduações em	Dá +2 de bônus em...
Acrobacia	testes de Equilíbrio
Acrobacia	testes de Saltar
Adestrar Animal	testes de Cavalgar
Adestrar Animal	testes de empatia selvagem (característica de classe)
Arte da Fuga	testes de Usar Corda envolvendo amarrar
Blefar	testes de Diplomacia
Blefar	testes de Disfarce para ficar no personagem
Blefar	testes de Intimidação
Blefar	testes de Prestidigitação
Conhecimento (arcano)	testes de Identificar Magia
Conhecimento (arquitetura e engenharia)	testes de Procurar envolvendo portas secretas e compartimentos similares
Conhecimento (geografia)	testes de Sobrevivência para evitar se perder ou evitar perigos
Conhecimento (história)	testes de conhecimento de bardo (característica de classe)
Conhecimento (local)	testes de Obter Informação
Conhecimento (masmorras)	testes de Sobrevivência quando sob o solo
Conhecimento (natureza)	testes de Sobrevivência quando sobre o solo
Conhecimento (nobreza e realeza)	testes de Diplomacia
Conhecimento (os planos)	testes de Sobrevivência quando em outros planos
Conhecimento (religião)	testes para expulsar ou fascinar morto-vivos (característica de classe)
Decifrar Escrita	testes de Usar Instrumento Mágico envolvendo pergaminhos
Identificar Magia	testes de Usar Instrumento Mágico envolvendo pergaminhos
Ofício	testes de Avaliação relacionados
Procurar	testes de Sobrevivência quando seguindo rastros
Saltar	testes de Acrobacia
Sentir Motivação	testes de Diplomacia
Sobrevivência	testes de Conhecimento (natureza)
Usar Corda	testes de Escalar envolvendo cordas
Usar Corda	testes de Arte da Fuga envolvendo cordas
Usar Instrumento Mágico	testes de Identificar Magia para decifrar magias em pergaminhos

## Testes de Habilidade

Algumas vezes um personagem tenta fazer algo em que nenhuma perícia específica realmente se aplica. Nesses casos, tu fazes um teste de habilidade. Um teste de habilidade é uma jogada de um 1d20 mais o modificador de habilidade apropriado. Essencialmente, tu estás fazendo um teste de perícia destreinado.

Em alguns casos, uma ação é um teste direto da habilidade sem sorte envolvida. Assim como tu não farias um teste de altura para ver quem é mais alto, tu não fazes um teste de Força para ver quem é o mais forte.

## Descrições de Perícias

Essa seção descreve cada perícia, incluindo usos comuns e modificadores típicos. Personagens podem por vezes usar perícias para outros propósitos além dos indicados aqui.

Aqui está o formato das descrições das perícias.

## Nome da Perícia

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

**Habilidade Chave:** A abreviação da habilidade cujo modificador se aplica ao teste de perícia. **Exceção:** Falar Idioma tem “Nenhum” como sua habilidade chave porque utilizar esta perícia não requer um teste.

**Somente Treinado:** Se essa notação estiver incluída na linha do nome da perícia, tu deves ter no mínimo 1 graduação na perícia para usá-la. Se for omitida, a perícia pode ser usada sem treinamento (com graduação 0). Se houver notas especiais aplicadas ao uso treinado ou destreinado, elas são abordadas na seção Destreinado (vê abaixo).

**Penalidade de Armadura:** Se essa notação estiver incluída na linha do nome da perícia, uma penalidade por uso de armadura se aplica (quando apropriado) a testes utilizando esta perícia. Se essa entrada estiver ausente, uma penalidade de armadura não se aplica.

A linha do nome da perícia é seguida por uma descrição geral do que a utilização da perícia representa. Após a descrição há alguns outros tipos de informações:

**Teste:** O que um personagem (“tu” na descrição da perícia) pode fazer com um teste de perícia bem-sucedido e a CD do teste.

**Ação:** O tipo de ação que utilizar-se da perícia requer ou a quantidade de tempo requerida para um teste.

**Tentar de Novo:** Quaisquer condições que se apliquem a tentativas sucessivas de utilizar a perícia com sucesso. Se a perícia não te permite tentar a mesma tarefa mais de uma vez ou carrega uma penalidade inerente (tal como a perícia Escalar), tu não podes escolher 20. Se este parágrafo for omitido, a perícia pode ser tentada novamente sem qualquer penalidade inerente, que não seja o tempo adicional requerido.

**Especial:** Quaisquer fatos extras que se apliquem à perícia, tal como efeitos especiais que derivem de seu uso ou bônus que certos personagens recebam por causa de classe, escolhas de talento ou raça.

**Sinergia:** Algumas perícias dão um bônus para utilizar outras perícias por causa de um efeito de sinergia. Essa entrada, quando presente, indica que bônus esta perícia pode dar ou receber por causa de tais sinergias. Vê [Tabela 4-5](#) para uma lista completa de bônus dado por sinergia entre perícias (ou entre uma perícia e uma característica de classe).

**Restrição:** A utilidade total de certas perícias é restrita a personagens de certas classes ou personagens que possuam certos talentos. Essa entrada indica se qualquer uma dessas restrições se a aplicam a uma perícia.

**Destreinado:** Essa entrada indica o que um personagem sem ao menos 1 graduação na perícia pode fazer com ela. Se essa entrada não aparecer, significa que a perícia funciona normalmente com personagens destreinados (se puder ser usada destreinada) ou que um personagem destreinado não pode realizar testes com ela (com perícias que estão designadas como “Somente treinado”).

## Abrir Fechadura (Des; Somente Treinado)

Realizar um teste de Abrir Fechadura sem um conjunto de instrumentos de ladrão dá -2 de penalidade de circunstância no teste, mesmo se uma ferramenta simples for

empregada. Se usares instrumentos de ladrão obra-prima, recebes +2 de bônus de circunstância no teste.

**Teste:** A CD de abrir uma fechadura varia de 20 a 40, dependendo da qualidade da fechadura, conforme dado na tabela abaixo.

Fechadura	CD
Fechadura muito simples	20
Fechadura mediana	25
Fechadura boa	30
Fechadura maravilhosa	40

**Ação:** Abrir uma fechadura é uma ação de rodada completa.

**Especial:** Se tiveres o talento Dedos Lépidos, tu recebes +2 de bônus em testes de Abrir Fechadura.

**Destreinado:** Tu não podes abrir fechaduras destreinado, mas pode forçá-las para abrir.

### Acrobacia (Des; Somente Treinado; Penalidade de Armadura)

Tu não podes se utilizar desta perícia se teu deslocamento tiver sido reduzido por armadura, excesso de equipamento ou butim.

**Teste:** Tu podes poussar suavemente quando cais ou fazes acrobacias passando por oponentes. Tu podes também fazer acrobacias para entreter um auditório (como se usando a perícia Atuação). As CDs de várias tarefas envolvendo a perícia Acrobacia são dadas na tabela abaixo.

#### CD Tarefa

- 15 Tratar uma queda como se fosse 3 m. mais curta do que realmente é quando determinando dano.
- 15 Fazer cambalhotas na metade do deslocamento como parte do movimento normal, sem provocar ataques de oportunidade enquanto fazendo. Falha significa que tu provocas ataques de oportunidade normalmente. Testa separadamente para cada oponente por que tu passares, na ordem em que passas por eles (escolha do jogador no caso de empate). Cada inimigo adicional além do primeiro adiciona +2 a CD de Acrobacia.
- 25 Fazer cambalhotas na metade do deslocamento através de uma área ocupada por um inimigo (sobre, sob ou ao redor do oponente) como parte do movimento normal, sem provocar ataques de oportunidade enquanto fazendo. Falha significa que tu paras antes de entrar numa área ocupada pelo inimigo e provoca um ataque de oportunidade daquele inimigo. Testa separadamente para cada oponente. Cada inimigo adicional além do primeiro adiciona +2 a CD de Acrobacia.

Sobre superfícies obstruídas ou traiçoeiras, tais como piso de cavernas naturais ou vegetação rasteira, é difícil de se fazer acrobacias. A CD de qualquer teste de Acrobacia feito para fazer cambalhotas em tais áreas é modificada conforme indicado abaixo.

A Superfície Está...	Mod. da CD
Levemente obstruída (pedras soltas, pedregulhos leves, pântano raso <sup>1</sup> , vegetação rasteira)	+2
Severamente obstruída (piso natural de caverna, pedregulhos densos, vegetação rasteira densa)	+5
Levemente escorregadia (chão molhado)	+2
Severamente escorregadia (lâmina de gelo)	+5
Em declive ou angulosa	+2

<sup>1</sup> Fazer cambalhotas é impossível num pântano profundo.

**Acrobacia Acelerada:** Tu tentas fazer acrobacias através ou ao redor de inimigos mais rápido que o normal. Ao aceitar – 10 de penalidade em teus testes de Acrobacia, tu podes te

mover com teu deslocamento total ao invés de metade de teu deslocamento.

**Ação:** Não aplicável. Fazer acrobacias é parte do movimento, então um teste de Acrobacia é parte de uma ação de movimento.

**Tentar de Novo:** Geralmente não. Um auditório, depois de ter julgado que um acrobata é um performista desinteressante, não é receptiva a performances repetitivas. Tu podes tentar reduzir dano de uma queda como uma reação instantânea apenas uma vez por queda.

**Especial:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Acrobacia, recebes +3 de bônus de esquiva na CA quando lutando defensivamente ao invés do normal +2 de bônus de esquiva na CA.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Acrobacia, recebes +6 de bônus de esquiva na CA quando executando a ação de defesa total padrão ao invés do normal +4 de bônus de esquiva na CA.

Se tiveres o talento Acrobático, recebes +2 de bônus em testes de Acrobacia.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Acrobacia, recebes +2 de bônus em testes de Equilíbrio e Saltar.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Saltar, recebes +2 bônus em testes de Acrobacia.

### Adestrar Animal (Car; Somente Treinado)

**Teste:** A CD depende do que tu estás tentando fazer.

Tarefa	CD Adestrar Animal
Adestrar um animal	10
“Forçar” um animal	25
Ensinar um truque a um animal	15 ou 20 <sup>1</sup>
Treinar um animal para um propósito geral	15 ou 20 <sup>1</sup>
Domesticar um animal selvagem	15 + DV do animal

<sup>1</sup> Vê o truque ou propósito específico abaixo.

Propósito Geral	CD	Propósito Geral	CD
Caça	20	Ser cavalegado	15
Combate	20	Ser cavalegado em combate	20
Guarda	20	Trabalho pesado	15
Performance	15		

**Adestrar um Animal:** Esta tarefa envolve comandar um animal a realizar uma tarefa ou truque que ele saiba. Se o animal está ferido ou levou qualquer dano não-fatal ou dano de habilidade, a CD aumenta em 2. Se teu teste for bem-sucedido, o animal realiza a tarefa ou truque em sua próxima ação.

**“Forçar” um Animal:** Forçar um animal significa fazê-lo realizar uma tarefa ou truque que ele não sabe mas é fisicamente capaz de realizá-la. Esta categoria também cobre fazer um animal realizar uma marcha forçada ou forçá-lo a marcha forçada por mais de 1 hora entre ciclos de sono. Se o animal estiver ferido ou tiver levado qualquer dano não-fatal ou dano de habilidade, a CD aumenta em 2. Se teu teste for bem-sucedido, o animal realiza a tarefa ou truque em sua próxima ação.

**Ensinar um Truque a um Animal:** Tu podes ensinar a um animal um truque específico com uma semana de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animal contra a CD indicada. Um animal com um valor de Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com valor de Inteligência 2 pode aprender um máximo de seis truques. Truques possíveis (e suas CDs associadas) incluem, entre outros, os seguintes.

**Atacar (CD 20):** O animal ataca inimigos óbvios. Tu podes apontar uma criatura que desejas que o animal ataque e ele irá fazê-lo se for capaz. Normalmente, um animal atacará somente humanóides, humanóides monstruosos, gigantes ou outros animais. Ensinar um animal a atacar todas as criaturas (incluindo tais criaturas não-naturais como morto-vivos e aberrações) conta como dois truques.

**Atuar (CD 15):** O animal realiza uma série de truques simples, tais como sentar, rolar, rosnar, latir, etc.

**Buscar (CD 15):** O animal vai e pega alguma coisa. Se não apontares um item específico, o animal pega algum objeto aleatório.

**Defender (CD 20):** O animal te defende (ou está pronto a te defender se nenhuma ameaça estiver presente), mesmo sem qualquer comando dado. Alternativamente, podes mandar o animal defender outro personagem específico.

**Ficar (CD 15):** O animal fica no lugar, esperando tu retornares. Ele não desafia outras criaturas que se aproximem, apesar de ainda se defender se preciso.

**Guardar (CD 20):** O animal fica no lugar e evita que outros se aproximem.

**Procurar (CD 15):** O animal se move para a área e procura por algo que está obviamente vivo ou animado.

**Rastrear (CD 20):** O animal rastreia o cheiro apresentado a ele (isso requer que o animal tenha a habilidade faro).

**Recuar (CD 15):** O animal sai de combate ou de outro modo recua. Um animal que não conheça esse truque continua a lutar até que deva fugir (devido a ferimento, efeito de medo ou semelhante) ou seu oponente seja derrotado.

**Seguir (CD 15):** O animal te segue de perto, mesmo a lugares que ele normalmente não iria.

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

**Vir (CD 15):** O animal vem a ti, mesmo se normalmente não o faria.

**Treinar um Animal para um Propósito:** Ao invés de ensinar um animal truques individuais, tu podes simplesmente treiná-lo para um propósito geral. Essencialmente, o propósito de um animal representa um conjunto pré-selecionado de truques conhecidos que se encaixem num padrão comum, como guarda ou trabalho pesado. O animal deve ter todos os pré-requisitos normais de todos os truques incluídos no pacote de treino. Se o pacote incluir mais do que três truques, o animal deve ter um valor de Inteligência 2.

O animal pode ser treinado somente em um propósito geral, mas se a criatura for capaz de aprender truques adicionais (acima e além daqueles inclusos em seu propósito geral), ela pode fazê-lo. Treinar um animal para um propósito requer menos testes do que ensinar truques individuais, mas o mesmo tempo.

**Caça (CD 20):** O animal treinado para caça conhece os truques atacar, buscar, procurar, rastrear, recuar e seguir. Treinar um animal para caça leva seis semanas.

**Combate (CD 20):** O animal treinado para combate conhece os truques atacar, ficar e recuar. Treinar um animal para combate leva três semanas.

**Guarda (CD 20):** O animal treinado para guarda conhece os truques atacar, defender, guardar e recuar. Treinar um animal para guarda leva quatro semanas.

**Performance (CD 15):** O animal treinado para performance sabe os truques atuar, buscar, ficar, seguir e vir. Treinar um animal para performance leva cinco semanas.

**Ser Cavalgado (CD 15):** O animal treinado para ser cavalgado sabe os truques ficar, seguir e vir. Treinar um animal para ser cavalgado leva três semanas.

**Ser Cavalgado em Combate (CD 20):** O animal treinado para carregar um cavaleiro em combate sabe os seguintes truques atacar, defender, guardar, recuar, seguir e vir. Treinar um animal para ser cavalgado em combate leva seis semanas. Tu também podes “promover” um animal treinado para ser cavalgado para ser cavalgado em combate ao passar três semanas e fazer um teste de Adestrar Animal CD 20. O novo propósito geral e truques substituem completamente os propósito e truques prévios que ele conhecia. Cavalos de guerra e cachorros de montaria já são treinados para serem cavalgados em combate e não requerem nenhum treino adicional para este propósito.

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

**Domesticar um Animal Selvagem:** Domesticar um animal significa criar uma criatura selvagem desde a infância para que ela fique domesticada. Um treinador pode domesticar até três criaturas ao mesmo tempo de uma vez. Um animal domesticado com sucesso pode ter truques ensinados enquanto está sendo criado ou pode ser ensinado depois como um animal domesticado.

**Ação:** Varia. Adestrar um animal é uma ação de movimento, enquanto forçar um animal é uma ação de rodada completa (um druida ou ranger pode adestrar seu companheiro animal como uma ação livre ou forçá-lo como uma ação de movimento). Para tarefas com janelas de tempo específicas notadas acima, tu deves passar metade desse tempo (a uma razão de 3 horas por dia por animal sendo adestrado) trabalhando para completar a tarefa antes que tu realizes o teste de Adestrar Animal. Se o teste falhar, tua tentativa de ensinar, domesticar ou treinar não é completada. Se o teste for bem-sucedido, tu deves investir o restante do tempo ensinando, domesticando ou treinando. Se o tempo for interrompido ou a tarefa não for feita até o final, a tentativa de ensinar, domesticar ou treinar o animal falha automaticamente.

**Tentar de Novo:** Sim, exceto para domesticar um animal.

**Especial:** Tu podes utilizar esta perícia numa criatura com valor de Inteligência 1 ou 2 que não seja um animal, mas a CD de quaisquer testes aumenta em 5. Tais criaturas têm a mesma limitação de truques que animais têm.

O druida ou ranger recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Adestrar Animal feitos envolvendo seu companheiro animal. Em adição, o companheiro animal do druida ou ranger sabe um ou mais truques bônus, que não contam para o limite normal de truques conhecidos e não requerem nenhum tempo de treinamento ou testes de Adestrar Animal para serem ensinados.

Se tiveres o talento Afinidade Animal, recebes +2 de bônus em testes de Adestrar Animal.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Adestrar Animal, recebes +2 de bônus em testes de Cavalgar e testes de empatia selvagem.

**Destreinado:** Se não tiveres graduações em Adestrar Animal, tu podes fazer um teste de Carisma para adestrar e forçar animais domésticos, mas não podes ensinar, domesticar ou treinar animais. O druida ou ranger sem graduações em Adestrar Animal pode fazer um teste de Carisma para adestrar e forçar seu companheiro animal, mas

não pode ensinar, domesticar ou treinar outros animais não-domésticos.

### Arte da Fuga (Des; Penalidade de Armadura)

**Teste:** A tabela abaixo dá as CDs para escapar de várias formas de contenções.

*Algemas e Algemas Obra-prima:* A CD de algemas é dada por sua construção.

*Agarrador:* Tu podes realizar um teste de Arte da Fuga resistido pelo teste de agarrar de teu inimigo para tentar sair de um agarramento ou da condição de imobilizado (para que tu estejas apenas agarrando).

*Cordas:* Teu teste de Arte da Fuga é resistido pelo teste de Usar Corda do prendedor. Já que é mais fácil amarrar alguém do que escapar da amarração, o prendedor recebe +10 de bônus em seu teste.

*Espaço Apertado:* A CD indicada na tabela é para passar por um espaço que sua cabeça passe mas seus ombros não. Se o espaço for longo tu podes precisar fazer testes múltiplos. Tu não podes passar por um espaço pelo qual tua cabeça não passa.

Contenção	CD Arte da Fuga
Cordas	teste de Usar Corda do prendedor +10
Rede ou as magias <i>animar cordas, comandar plantas, controlar plantas ou constrição</i>	20
Magia armadilha	23
Algemas	30
Espaço apertado	30
Algemas obra-prima	35
Agarrador	Resultado de agarrar do agarrador

**Ação:** Realizar um teste de Arte da Fuga para escapar de cordas, algemas ou outras contenções (exceto de um agarrador) requer 1 minuto de trabalho. Escapar de uma rede ou das magias *animar cordas, comandar plantas, controlar plantas ou constrição* é uma ação de rodada completa. Escapar de um agarramento ou imobilização é uma ação padrão. Se esgueirar através de um espaço apertado leva pelo menos 1 minuto, talvez mais, dependendo de quanto longo é o espaço.

**Tentar de Novo:** Varia. Tu podes realizar outro teste após um teste fracassado se estiveres se espremendo por um espaço apertado, realizando testes múltiplos. Se a situação permitir, tu podes realizar testes adicionais ou mesmo escolher 20, desde que não estejas sendo ativamente resistido.

**Especial:** Se tiveres o talento Ágil, recebes +2 de bônus em testes de Arte da Fuga.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Arte da Fuga, recebes +2 de bônus em testes de Usar Corda feitos para prender alguém.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Usar Corda, recebes +2 de bônus em testes de Arte da Fuga quando escapando de contenções com cordas.

### Atuação (Car)

Como Conhecimento, Ofício e Profissão, Atuação representa, na verdade, várias perícias separadas. Tu podes ter várias perícias de Atuação, cada uma com suas próprias graduações, cada uma comprada como uma perícia separada.

Cada uma das nove categorias de uma perícia de Atuação inclui uma variedade de métodos, instrumentos ou técnicas,

uma pequena lista das quais é fornecida para cada categoria abaixo.

- Canto (balada, cânticos, melodia)
- Dança (balé, valsa)
- Dramaturgia (comédia, drama, música)
- Humor (palhaço, poema humorístico, comediantes)
- Instrumentos de Corda (rabeca, harpa, alaúde, bandolim)
- Instrumento de Percussão (sinos, carrilhão, tambores, gongo)
- Instrumentos de Sopro (flauta, flauta de pã, flauta doce, charanga, trompete)
- Instrumentos de Teclado (espineta, piano, órgão de tubos)
- Oratória (épico, lírico, narrativa)

**Teste:** Tu podes tentar impressionar um auditório com teu talento e perícia.

#### CD Performance

10	Atuação de rotina. Tentar ganhar dinheiro ao tocar em público é essencialmente esmolar. Tu podes ganhar 1d10 pc/dia.
15	Atuação agradável. Numa cidade próspera, tu podes ganhar 1d10 pp/dia.
20	Atuação notável. Numa cidade próspera, tu podes ganhar 3d10 pp/dia. Com o tempo, podes até ser convidado a participar de uma trupe profissional e podes desenvolver uma reputação regional.
25	Atuação memorável. Numa cidade próspera, podes ganhar 1d6 po/dia. Com o tempo, podes atrair a atenção de patrocinadores nobres e desenvolver uma reputação nacional.
30	Atuação extraordinária. Numa cidade próspera, podes ganhar 3d6 po/dia. Com o tempo, podes atrair atenção de patrocinadores potenciais distantes, ou até mesmo de seres extraplanares.

Um instrumento musical obra-prima te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Atuação que envolvam seu uso.

**Ação:** Varia. Tentar ganhar dinheiro ao se apresentar em público requer entre uma tarde de trabalho a um dia inteiro de performance. As habilidades especiais de bardo baseadas em Atuação são apresentadas na descrição da classe.

**Tentar de Novo:** Sim. Novas tentativas são permitidas, mas elas não anulam falhas prévias e um auditório que não tenha sido impressionado no passado é passível de ter receio de performances futuras (aumente a CD em 2 para cada falha prévia).

**Especial:** O bardo deve ter pelo menos 3 graduações numa perícia de Atuação para inspirar coragem em seus aliados ou para usar sua habilidade de música de proteção ou fascinar. O bardo precisa de 6 graduações numa perícia de Atuação para inspirar competência, 9 graduações para usar a habilidade de sugestão, 12 graduações para inspirar grandeza, 15 graduações para usar sua canção de liberdade, 18 graduações para inspirar heroísmo e 21 graduações para usar sua habilidade de sugerir multidões. Vê música de bardo na descrição da classe bardo.

Além de utilizar a perícia Atuação, podes entreter pessoas com prestidigitação, acrobacias, andar na corda bamba e magias (especialmente ilusões).

### Avaliação (Int)

**Teste:** Tu podes avaliar objetos comuns ou bem conhecidos com um teste de Avaliação CD 12. Falha significa que tu estimas o valor entre 50% e 150% (2d6+3 vezes 10%) de seu preço real.

Avaliar um item raro ou exótico requer um teste bem-sucedido contra CD 15, 20 ou superior. Se o teste é bem-

sucedido, tu estimas o valor corretamente; falha significa que tu não consegues estimar o valor do item.

Uma lente de aumento te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Avaliação que envolvam qualquer item que seja pequeno ou com grandes detalhes, como uma gema. Uma balança de mercador te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Avaliação que envolvam qualquer item que seja avaliado pelo peso, incluindo qualquer coisa feita de metais preciosos. Esses bônus acumulam.

**Ação:** Avaliar um item leva 1 minuto (dez ações de rodada completa consecutivas).

**Tentar de novo:** Não. Tú não podes tentar de novo com o mesmo objeto, independente de sucesso.

**Especial:** O anão recebe +2 de bônus racial em testes de Avaliação relacionados a itens de pedra ou metal porque são familiares com itens valiosos de todos os tipos (especialmente aqueles feitos de pedra ou metal).

O mestre de um familiar corvo recebe +3 de bônus em testes de Avaliação.

O personagem com o talento Diligente recebe +2 de bônus em testes de Avaliação.

**Sinergia:** Se tiveres 5 graduações numa perícia de Ofício, recebes +2 de bônus em testes de Avaliação que sejam relacionados a itens feitos com aquela perícia Ofício.

**Destreinado:** Com itens comuns, falha num teste enquanto destreinado significa nenhuma estimativa. Com itens raros, sucesso significa uma estimativa entre 50% e 150% (2d6+3 vezes 10%).

## Blefar (Car)

**Teste:** Um teste de Blefar é resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo. Vê a tabela abaixo para exemplos de diferentes tipos de blefes e o modificador de Sentir Motivação do Alvo para cada tipo.

Condições favoráveis e desfavoráveis pesam fortemente no resultado de um blefe. Duas circunstâncias podem pesar contra ti: O blefe é difícil de acreditar ou a ação solicitada ao alvo vai contra seu interesse, natureza, personalidade, ordens ou similar. Se for importante, tu podes distinguir entre um blefe que falha porque o alvo não acredita nele e um que falha porque se pediu demais do alvo. Por exemplo, se o alvo recebe +10 de bônus em seu teste de Sentir Motivação porque o blefe pede algo arriscado e o teste de Sentir Motivação é bem-sucedido por 10 ou menos, então o alvo não enxerga através do blefe mas se prova relutante em aceitá-lo. Um alvo que seja bem-sucedido por 11 ou mais enxerga através do blefe.

Um teste bem-sucedido de Blefar indica que o alvo reage como tu desejas, pelo menos por um curto período (geralmente 1 rodada ou menos) ou acredita em algo que tu queres que acredite. Blefar, entretanto, não é uma sugestão mágica.

Um blefe requer interação entre ti e o alvo. Criaturas que não estejam cientes de ti não podem ser afetadas.

**Finta em Combate:** Tu podes também utilizar Blefar para enganar um oponente em combate corpo-a-corpo (para que ele não possa se esquivar de teu próximo ataque efetivamente). Para fintar, faça um teste de Blefar resistido pelo teste de Sentir Motivação do alvo, mas nesse caso, o alvo pode adicionar seu bônus base de ataque na jogada junto com qualquer outro modificador aplicável.

Se o resultado de teu teste de Blefar superar este resultado especial de Sentir Motivação, a teu alvo é negado

seu bônus de Destreza na CA (se houver) no próximo ataque corpo-a-corpo que fizeres contra ele. Esse ataque deve ser feito no ou antes do teu próximo turno.

Fintar desse modo contra um não-humanóide é difícil pois é trabalhoso ler a linguagem corporal de uma criatura; tu recebes -4 de penalidade no teu teste de Blefar. Contra uma criatura de Inteligência animal (1 ou 2) é ainda mais difícil; tu recebes -8 de penalidade. Contra uma criatura não-inteligente, é impossível. Fintar em combate não provoca um ataque de oportunidade.

**Criar uma Diversão para Esconder-se:** Tu podes utilizar a perícia Blefar para te ajudar a te esconderes. Um teste bem-sucedido de Blefar te dá a diversão momentânea que precisas para utilizar um teste de Esconder-se enquanto as pessoas estão cientes de ti. Esse uso não provoca ataques de oportunidade.

**Entregar uma Mensagem Secreta:** Tu podes utilizar Blefar para enviar uma mensagem para outro personagem sem que os outros a entendam. A CD é 15 para mensagens simples ou 20 para mensagens complexas, especialmente aquelas que precisam enviar nova informação. Falha por 4 ou menos significa que tu não podes enviar a mensagem. Falha por 5 ou mais significa que alguma informação falsa foi sugerida ou deduzida. Qualquer um ouvindo a troca pode fazer um teste de Sentir Motivação resistido pelo teste de Blefar já feito para interceptar tua mensagem (vê [Sentir Motivação](#)).

**Ação:** Varia. Um teste de Blefar feito como parte de uma interação em geral leva pelo menos 1 rodada (e é pelo menos uma ação de rodada completa), mas pode levar muito mais se tentares algo elaborado. Um teste de Blefar feito para fintar em combate ou criar uma diversão para esconder-se é uma ação padrão. Um teste de Blefar utilizado para entregar uma mensagem secreta não utiliza uma ação; é parte de comunicação normal.

**Tentar de Novo:** Varia. Geralmente, um teste falho de Blefar em interações sociais torna o alvo suspeito demais para tu tentares de novo nas mesmas circunstâncias, mas podes livremente tentar de novo testes feitos para fintar em combate. Novas tentativas também são permitidas quando tu estás tentando enviar uma mensagem, mas tu podes tentar novamente uma vez por rodada. Cada nova tentativa tem a mesma chance de erro de comunicação.

**Especial:** O ranger recebe um bônus em testes de Blefar quando utilizando esta perícia contra um inimigo predileto.

O mestre de um familiar cobra recebe +3 de bônus em testes de Blefar.

Se tiveres o talento Persuasivo, recebes +2 de bônus em testes de Blefar.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Blefar, recebes +2 de bônus em testes de Diplomacia, Intimidação e Prestidigitação, assim como testes de Disfarce feitos quando sabes que estás sendo observado e tentas atuar no personagem.

### Exemplos de Blefar Circunstâncias

	Mod. de Sentir Motivação
O alvo quer acreditar em ti.	-5
O blefe é acreditável e não afeta muito o alvo.	+0
O blefe é um pouco difícil ou coloca o alvo em algum risco.	+5
O blefe é difícil de acreditar ou coloca o alvo em risco significante.	+10
O blefe é muito forçado, quase incrível demais para ser considerado.	+20

## Cavalgar (Des)

Se tentares cavalgar uma criatura que não seja adequada como montaria, recebes -5 de penalidade em teus testes de Cavalgar.

**Teste:** Ações típicas de cavalgar não requerem testes. Tu podes selar, montar, cavalgar e desmontar de uma montaria sem problemas.

As seguintes tarefas requerem testes.

Tarefa	CD	Tarefa	CD
Guia com joelhos	5	Saltar	15
Ficar na sela	5	Cavalgar rapidamente	15
Lutar com cavalo de guerra	10	Controlar montaria em batalha	20
Proteger-se	15	Montar ou desmontar rápido	20 <sup>1</sup>
Amortecer a queda	15		
1 A penalidade de armadura se aplica.			

*Guia com Joelhos:* Tu podes reagir instantaneamente para guiar tua montaria com teus joelhos para que possas usar ambas as mãos em combate. Faz teu teste de Cavalgar no começo de teu turno. Se falhares, podes usar somente uma mão nesta rodada porque precisas da outra para controlar tua montaria.

*Ficar na Sela:* Tu podes reagir instantaneamente para tentar evitar cair quando tua montaria empina ou corre inesperadamente ou quando tu levas dano. Este uso não utiliza uma ação.

*Lutar com Cavalo de Guerra:* Se direcionares tua montaria treinada em guerra para atacar em batalha, tu ainda podes fazer teu ataque ou ataques normalmente. Este uso é uma ação livre.

*Proteger-se:* Tu podes reagir instantaneamente para te abaixar e ficar pendurado do lado da sua montaria, usando-a como cobertura. Tu não podes atacar ou conjurar magias enquanto usando tua montaria como cobertura. Se falhares em teu teste de Cavalgar, não recebes o benefício da cobertura. Este uso não utiliza uma ação.

*Amortecer a Queda:* Tu podes reagir instantaneamente para tentar não levar dano quando cais da montaria — quando ela é morta ou quando ela cai, por exemplo. Se falhares em teu teste de Cavalgar, levas 1d6 pontos de dano da queda. Este uso não utiliza uma ação.

*Saltar:* Tu podes fazer tua montaria saltar obstáculos como parte de seu movimento. Usa teu modificador de Cavalgar ou o modificador de Saltar da montaria, o que for menor, para ver o quanto longe a criatura pode saltar. Se falhares em teu teste de Cavalgar, cais da montaria quando ela salta e leva o dano de queda apropriado (pelo menos 1d6 pontos). Este uso não utiliza uma ação, mas é parte do movimento da montaria.

*Cavalgar Rapidamente:* Tu podes esporar tua montaria para aumentar seu deslocamento com uma ação de movimento. Um teste bem-sucedido de Cavalgar aumenta o deslocamento da montaria em 3 m. por 1 rodada mas causa 1 ponto de dano na criatura. Tu podes usar esta habilidade a cada rodada, mas cada rodada consecutiva de deslocamento adicional causa duas vezes mais dano que a rodada anterior (2 pontos, 4 pontos, 8 pontos...).

*Controlar Montaria em Batalha:* Como uma ação de movimento, podes tentar controlar um cavalo leve, pônei, cavalo pesado ou outra montaria não treinada para cavalgar em combate enquanto em batalha. Se falhares no teste de

Cavalgar, não podes fazer nada mais naquela rodada. Tu não precisas fazer testes com cavalos de guerra ou pôneis de guerra.

*Montar ou Desmontar Rápido:* Tu podes tentar montar ou desmontar de uma montaria de até uma categoria de tamanho maior do que ti como uma ação livre, desde que ainda tenhas uma ação de movimento disponível naquela rodada. Se falhares no teste de Cavalgar, montar ou desmontar é uma ação de movimento. Tu não podes usar montar ou desmontar rápido numa montaria de mais de uma categoria de tamanho maior que ti.

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

**Especial:** Se estás cavalgando sem sela, recebes -5 de penalidade em testes de Cavalgar.

Se tua montaria tem uma sela militar recebes +2 de bônus de circunstância em testes de Cavalgar para ficar na sela.

A perícia Cavalgar é um pré-requisito para os talentos Arquearia Montada, Combate Montado, Investida Implacável, Investida Montada, Pisotear.

Se tiveres o talento Afinidade Animal, recebes +2 de bônus em testes de Cavalgar.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Adestrar Animal, recebes +2 de bônus em testes de Cavalgar.

## Concentração (Con)

**Teste:** Tu deves fazer um teste de Concentração sempre que tu possas potencialmente ser distraído (ao levar dano, em clima rigoroso, etc.) enquanto realizando alguma ação que requeira tua atenção total. Tais ações incluem conjurar uma magia, te concentrar numa magia ativa, direcionar uma magia, usar uma habilidade similar a magia ou usar uma perícia que provocaria ataques de oportunidade. Em geral, se uma ação não provocaria normalmente ataques de oportunidade, não precisas de um teste de Concentração para evitar ser distraído.

Se passares no teste de Concentração, podes continuar com a ação como normal. Se falhares no teste, a ação automaticamente falha e é desperdiçada. Se estavas no processo de conjurar uma magia, a magia é perdida. Se estavas te concentrando numa magia ativa, a magia termina como se tivesses parado de te concentrar nela. Se estavas direcionando uma magia, o direcionamento falha, mas a magia permanece ativa. Se estavas usando uma habilidade similar a magia, aquele uso da habilidade é perdido. Uma utilização da perícia também falha e em alguns casos um teste de perícia fracassado também pode ter outras consequências.

A tabela a seguir sumariza os vários tipos de distrações que exigem que faças um teste de Concentração. Se a distração ocorrer quando tu estás tentando conjurar uma magia, tu deves adicionar o nível da magia à CD apropriada do teste de Concentração. Se mais de um tipo de distração estiver presente, faça um teste para cada um; qualquer teste de Concentração falho indica que a tarefa não é completada.

**Ação:** Nenhuma. Fazer um teste de Concentração não requer uma ação; é uma ação livre (quando realizado reativamente) ou parte de outra ação (quando realizadoativamente).

**Tentar de novo:** Sim, apesar de um sucesso não cancelar o efeito de uma falha prévia, como a perda de uma magia que

tu estavas conjurando ou o rompimento de uma magia na qual tu estavas te concentrando.

CD <sup>1</sup>	<b>Distração</b>
10 + dano levado	Ferido durante a ação. <sup>2</sup>
10 + ½ do dano contínuo	Levando dano contínuo durante a última ação que causou dano. <sup>3</sup>
CD do teste da magia distrativa	Distraído por uma magia que não cause dano. <sup>4</sup>
10	Movimento vigoroso (numa montaria em movimento, passeio de charrete com solavancos, num pequeno bote em águas difíceis, abajo do convés num navio chacoalhado pela tempestade).
15	Movimento violento (num cavalo a galope, num passeio de charrete com muitos solavancos, num pequeno bote numa corredeira, no convés de um navio chacoalhado pela tempestade).
20	Movimento extraordinariamente violento (terremoto). Enredado.
15	Agarrando ou imobilizado (tu podes conjurar apenas magias sem componentes gestuais para as quais tu tenhas qualquer componente material em mãos).
20	O clima é de ventos fortes carregando chuva ou granizo.
5	O clima é uma ventania com granizo, poeira ou entulho.
10	O clima é uma ventania com granizo, poeira ou entulho.
CD do teste da magia distrativa	Clima causado por uma magia, tal como <i>tempestade da vingança</i> . <sup>4</sup>

1 Se tu estás tentando conjurar, te concentrar em ou direcionar uma magia quando a distração ocorre, adicione o nível da magia à CD indicada.

2 Tal como durante a conjuração de uma magia com tempo de execução de 1 rodada ou mais ou a execução de uma atividade que leva mais do que uma ação de rodada completa (tal como Desativar Mecanismo). Ademais, dano resultante de um ataque de oportunidade ou de um ataque preparado feitos em resposta à conjuração de magia (para magias com tempo de execução de 1 ação) ou à ação realizada (para atividades que requeiram até uma ação de rodada completa).

3 Como de uma flecha ácida.

4 Se a magia não permite teste, usa a CD que seria se fosse permitido.

**Especial:** Tu podes utilizar Concentração ao conjurar uma magia, utilizar uma habilidade similar a magia ou utilizar uma perícia defensivamente, para evitar ataques de oportunidade. Isto não se aplica a outras ações que possam provocar ataques de oportunidade. A CD do teste é 15 (mais o nível da magia, se conjurando uma magia ou utilizando uma habilidade similar a magia defensivamente). Se passares no teste de Concentração, tu podes realizar a ação normalmente sem provocar qualquer ataque de oportunidade. Um teste de Concentração bem-sucedido não permite que tu escolhas 10 em outro teste se estiveres numa situação de estresse; tu deves fazer o teste normalmente. Se o teste de Concentração falhar, a ação relacionada falha automaticamente (com qualquer consequência apropriada) e é desperdiçada, assim como se tua concentração tivesse sido rompida por uma distração.

Um personagem com o talento Magias Em Combate recebe +4 de bônus em testes de Concentração feitos para conjurar uma magia ou utilizar uma habilidade similar a magia quando na defensiva ou quando agarrando ou imobilizado.

### Conhecimento (Int; Somente Treinado)

Como as perícias Atuação, Ofício e Profissão, Conhecimento representa, na verdade, várias perícias separadas. Conhecimento representa um estudo de alguma

área do saber, possivelmente uma disciplina acadêmica ou até científica.

Abaixo estão listados típicos campos de estudo.

- Arcano (mistérios antigos, tradições mágicas, símbolos arcanos, frases criptografadas, dragões, bestas mágicas)
- Arquitetura e engenharia (construções, aquedutos, pontes, fortificações)
- Masmorras (aberrações, cavernas, limos, espeleologia)
- Geografia (terrás, 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, invertebrados)
- Nobreza e realeza (linhagens, heráldica, árvores genealógicas, ditados e citações, personalidades)
- Planos (Planos Interiores, Planos Exteriores, Plano Astral, Plano Etéreo, forasteiros, elementais, magia relacionado aos planos)
- Religião (divindades, história mítica, tradições eclesiásticas, símbolos sagrados, morto-vivos)

**Teste:** Responder uma questão de teu campo de estudo tem uma CD de 10 (para perguntas realmente fáceis), 15 (para perguntas básicas) ou 20 a 30 (para perguntas realmente difíceis).

Em muitos casos, podes utilizar esta perícia para identificar monstros e seus poderes especiais ou vulnerabilidades. Em geral, a CD de tal teste é 10 + o DV do monstro. Um teste bem-sucedido te permite lembrar um pedaço de informação útil sobre aquele monstro. A cada 5 pontos que teu teste exceder a CD, tu te lembras de outro pedaço útil de informação.

**Ação:** Geralmente nenhuma. Na maioria dos casos, fazer um teste de Conhecimento não exige uma ação — tu simplesmente sabes a resposta ou não.

**Tentar de Novo:** Não. O teste representa o que tu sabes e pensar sobre um tópico uma segunda vez não te permite saber alguma coisa que nunca aprendestes.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (arcano), recebes +2 de bônus em testes de Identificar Magia.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia), recebes +2 de bônus em testes de Procurar para achar portas ou compartimentos secretos.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (geografia), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos para evitar se perder ou evitar perigos naturais.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (história), recebes +2 de bônus em testes de conhecimento de bardo.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (local), recebes +2 de bônus em testes de Obter Informação.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (natureza), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos num ambiente natural sobre o solo (aquático, deserto, floresta, colina, pântano, montanha ou planície).

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (nobreza e realeza), recebes +2 de bônus em testes de Diplomacia.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (religião), recebes +2 de bônus em testes de expulsar morto-vivos.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (os planos), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos enquanto em outros planos.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (masmorras), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos sob o solo.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Sobrevivência, recebes +2 de bônus em testes de Conhecimento (natureza).

**Destreinado:** Um teste de Conhecimento destreinado é simplesmente um teste de Inteligência. Sem treino verdadeiro, sabes apenas conhecimentos comuns (CD 10 ou menor).

### Cura (Sab)

**Teste:** A CD e efeito dependem da tarefa que realizares.

Tarefa de Cura	CD
Primeiros socorros	15
Tratamento extenso	15
Tratar ferimento de estrepe, crescer espinhos ou pedras afiadas	15
Tratar veneno	CD do veneno
Tratar doença	CD da doença

**Primeiros Socorros:** Tu geralmente usas primeiros socorros para salvar um personagem moribundo. Se um personagem tem pontos de vida negativos e está perdendo pontos de vida (à razão de 1 por rodada, 1 por hora ou 1 por dia), tu podes torná-lo estável. Um personagem estável não ganha pontos de vida mas pára de perdê-los.

**Tratamento Extenso:** Fornecer tratamento extenso significa tratar uma pessoa ferida por um dia ou mais. Se passares no teu teste de Cura, o paciente recupera pontos de vida ou pontos de valor de habilidade (perdidos devidos a dano de habilidade) a duas vezes a taxa normal: 2 pontos de vida por nível para um descanso de 8 horas completas ou 4 pontos de vida por nível para cada dia completo de descanso; 2 pontos de valor de habilidade para um descanso de 8 horas completas num dia ou 4 pontos de valor de habilidade para cada dia completo de descanso.

Tu podes atender até seis pacientes ao mesmo tempo. Tu precisas de alguns itens e suprimentos (ataduras, emplastos, etc.) que são fáceis de se obter em terras colonizadas. Fornecer tratamento extenso conta como atividade leve para o curandeiro. Tu não podes fornecer tratamento extenso para ti mesmo.

**Tratar Ferimento de Estrepe, Crescer Espinhos ou Pedras Afiadas:** Uma criatura ferida por pisar num estrepe se move na metade de seu deslocamento normal. Um teste bem-sucedido de Cura remove essa penalidade de deslocamento.

Uma criatura ferida pela magia crescer espinhos ou pedras afiadas deve passar num teste de Reflexos ou receber ferimentos que reduzem seu deslocamento em um terço. Outro personagem pode remover essa penalidade ao gastar 10 minutos para cuidar dos ferimentos da vítima e passar num teste de Cura contra a CD da magia.

**Tratar Veneno:** Tratar veneno significa cuidar de um único personagem que foi envenenado e que vai levar mais dano do veneno (ou sofrer algum outro efeito). Cada vez que um personagem envenenado faz um teste de resistência contra o veneno, tu fazes um teste de Cura. O personagem envenenado usa o resultado do teu teste ou seu teste de resistência, o que for maior.

**Tratar Doença:** Tratar uma doença significa tratar um único personagem doente. Cada vez que ele faz um teste de resistência contra um efeito da doença, tu fazes um teste de Cura. O personagem doente usa teu resultado do teste ou seu teste de resistência, o que for maior.

**Ação:** Fornecer primeiros socorros, tratar um ferimento ou veneno é uma ação padrão. Tratar uma doença ou cuidar de uma criatura ferida pela magia crescer espinhos ou pedras afiadas leva 10 minutos de trabalho. Fornecer tratamento extenso requer 8 horas de atividade leve.

**Tentar de Novo:** Varia. Geralmente, tu não podes tentar um teste de Cura novamente sem prova de que o teste original falhou. Tu podes sempre tentar fornecer primeiros socorros novamente, assumindo que o alvo das tentativas prévias ainda viva.

**Especial:** Um personagem com o talento Auto-Suficiente recebe +2 de bônus em testes de Cura.

Um kit de primeiros socorros te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Cura.

### Decifrar Escrita (Int; Somente Treinado)

**Teste:** Tu podes decifrar uma escrita num idioma estranho ou numa mensagem escrita de forma arcaica ou incompleta. A CD base é 20 para as mensagens mais simples, 25 para textos padrão e 30 para textos maiores com escritas intrincadas, exóticas ou muito antigas.

Se passares no teste, tu entendas o conteúdo geral de um pedaço de escrita do tamanho de uma página (ou o equivalente). Se falhares no teste, faça um teste de Sabedoria CD 5 para ver se tu evitas tirar uma conclusão falsa sobre o texto (sucesso significa que tu não tiras uma conclusão falsa; falha significa que sim).

Tanto o teste de Decifrar Escrita e (se necessário) o teste de Sabedoria são feitos secretamente, para que tu não possas dizer se a conclusão que tiraste é verdadeira ou falsa.

**Ação:** Decifrar o equivalente a uma única página leva 1 minuto (dez ações de rodada completa consecutivas).

**Tentar de Novo:** Não.

**Especial:** Um personagem com o talento Diligente recebe +2 de bônus em testes de Decifrar Escrita.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Decifrar Escrita, recebes +2 de bônus em testes de Usar Instrumento Mágico envolvendo pergaminhos.

### Desativar Mecanismo (Int; Somente Treinado)

**Teste:** O teste de Desativar Mecanismo é feito secretamente, para que não saibas necessariamente se obtiveste sucesso.

A CD depende do quão complicado o mecanismo é. Desativar (ou sabotar ou travar) um dispositivo bem simples tem CD 10; mecanismos mais complexos e intrincados têm CDs maiores.

Se passares no teste, tu incapacitas o mecanismo. Se falhares por 4 ou menos, tu falhaste mas podes tentar de novo. Se falhares por 5 ou mais, algo deu errado. Se o mecanismo for uma armadilha, tu a ativas. Se estás tentando algum tipo de sabotagem, tu achas que o mecanismo foi incapacitado, mas ele funciona normalmente.

Tu podes também sabotar mecanismos simples como selas ou rodas de vagão para funcionarem normalmente por um tempo e então caem depois (geralmente após 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Mecanismo	Tempo	CD <sup>1</sup>	Exemplo
Simples	1 rod.	10	Empurrar uma fechadura
Complicado	1d4 rod.	15	Sabotar a roda de uma carroça
Difícil	2d4 rod.	20	Desarmar armadilha, reativar armadilha
Difícilíssimo	2d4 rod.	25	Desarmar armadilha complexa, sabotagem astuta de um aparato mecânico

1 Se desejas não deixar rastros de ter mexido nela, adiciona 5 à CD.

**Ação:** A quantidade de tempo necessária para o teste de Desativar Mecanismo depende da tarefa, conforme indicado acima. Desativar um mecanismo simples leva 1 rodada e é uma ação de rodada completa. Um mecanismo intrincado ou complexo leva 1d4 ou 2d4 rodadas.

**Tentar de Novo:** Varia. Tu podes tentar novamente se erraste o teste por 4 ou menos, apesar de teres que estar ciente de que falhaste para poder tentar de novo.

**Especial:** Se tiveres o talento Dedos Lépidos, recebes +2 de bônus em testes de Desativar Mecanismo.

O ladino que derrotar a CD de uma armadilha por 10 ou mais pode estudá-la, descobrir como funciona e passar por ela (junto com seus companheiros) sem desarmá-la.

**Restrição:** Ladinos (e outros personagens com a característica de classe achar armadilhas) podem desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica geralmente tem uma CD 25 + o nível da magia que o mago usou para criá-la.

As magias *armadilha de fogo*, *círculo de teletransporte*, *símbolo* e *símbolo de proteção* também criam armadilhas que um ladino pode desarmar com um teste bem-sucedido de Desativar Mecanismo. *Crescer espinhos* e *pedras afiadas*, entretanto, criam armadilhas mágicas contra as quais testes de Desativar Mecanismo não funcionam. Vê a descrição individual da magia para detalhes.

## Outros Modos de Derrotar uma Armadilha

É possível arruinar muitas armadilhas sem realizar um teste de Desativar Mecanismo.

**Armadilhas de Ataque à Distância:** Uma vez que a localização da armadilha seja conhecida, o modo óbvio de arruiná-la é quebrar seu mecanismo — assumindo que o mecanismo esteja acessível. Caso isso não aconteça, é possível tapar os buracos por onde os projéteis saem. Fazer isso impede que a armadilha atire a menos que sua munição cause dano suficiente para quebrar as obstruções.

**Armadilhas de Ataque Corpo-a-corpo:** Esses mecanismos podem ser impedidos ao se quebrar o mecanismo ou bloquear as armas, como dito acima. Alternativamente, se um personagem estudar uma armadilha enquanto a ativa, ele pode conseguir desviar bem a tempo de evitar dano. Um personagem que não esteja fazendo nada a não ser estudar uma armadilha quando ela é ativada pela primeira vez recebe +4 de bônus de esquiva contra seus ataques se ela for disparada novamente durante o minuto seguinte.

**Fossos:** Desativar uma armadilha de fosso geralmente arruina apenas o alçapão, descobrindo o fosso. Preencher o fosso ou criar uma ponte improvisada é uma aplicação de trabalho manual, não da perícia Desativar Mecanismo. Personagens poderiam neutralizar quaisquer cravos no fundo de um fosso atacando-os — eles quebram da mesma forma que adagas.

**Armadilhas Mágicas:** *Dissipar magia* ajuda aqui. Alguém que tenha sucesso num teste de nível de conjurador contra o nível do criador da armadilha, suprime a armadilha por 1d4 rodadas. Isso funciona somente com *dissipar magia* mirada, não com a versão de área (vê a descrição da magia).

## Diplomacia (Car)

**Teste:** Tu podes mudar a atitudes de outros (personagens não-jogadores) com um teste de Diplomacia bem-sucedido; vê a [Tabela 4-6: Influenciando Atitudes de PdMs](#), abaixo, para CDs básicas. Em negociações, participantes realizam testes resistidos de Diplomacia e o vencedor recebe a vantagem. Testes resistidos também resolvem situações quando dois advogados ou diplomatas pleiteiam sobre causas opostas numa audiência perante um terceiro.

**Ação:** Mudar as atitudes dos outros com Diplomacia geralmente leva pelo menos 1 minuto completo (10 ações de rodada completa consecutivas). Em algumas situações, esse requisito de tempo pode aumentar consideravelmente. Um teste apressado de Diplomacia pode ser feito como uma ação de rodada completa, mas tu recebes -10 de penalidade no teste.

**Tentar de Novo:** Opcional, mas não recomendado pois novas tentativas normalmente não funcionam. Mesmo se o teste inicial de Diplomacia for bem-sucedido, o outro personagem pode ser persuadido até certo nível e uma nova tentativa trará mais mal que bem. Se falhares no teste inicial, o outro personagem provavelmente se tornou mais convicto de sua posição e uma nova tentativa é fútil.

**Especial:** O meio-elfo tem +2 de bônus racial em testes de Diplomacia.

Se tiveres o talento Negociador, recebes +2 de bônus em testes de Diplomacia.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Blefar, Conhecimento (nobreza e realeza) ou Sentir Motivação, recebes +2 de bônus em testes de Diplomacia.

## Influenciando Atitudes de PdMs

Usa a tabela abaixo para determinar a eficácia dos testes de Diplomacia (ou testes de Carisma) feitos para influenciar as atitudes de um personagem não-jogador ou testes de empatia selvagem feitos para influenciar a atitude de um animal ou besta mágica.

**Tabela 4-6: Influenciando Atitudes de PdMs**

Atitude Inicial	Nova Atitude (CD a ser atingida)				
	Hostil	Pouco Amistoso	Indiferente	Amistoso	Prestativo
Hostil	< 20	20	25	35	50
Pouco Amistoso	< 5	5	15	25	40
Indiferente	—	< 1	1	15	30
Amistoso	—	—	< 1	1	20
Prestativo	—	—	—	< 1	1

Atitude	Significado	Ações Possíveis
Hostil	Se arriscará 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	Se arriscará para ajudar o personagem	Proteger, apoiar, curar, auxiliar

## Disfarce (Car)

**Teste:** Teu resultado do teste de Disfarce determina o quanto bem teu disfarce é e é resistido pelo resultado do teste

de Observar dos outros. Se não atraíres qualquer atenção, os outros não fazem testes de Observar. Se atraíres a atenção de pessoas que estão desconfiadas (tal como um guarda que está observando plebeus atravessando os portões da cidade), pode se presumir que tais observadores estão escolhendo 10 em seus testes de Observar.

Tu recebes somente um teste de Disfarce por uso da perícia, mesmo se várias pessoas estão fazendo testes de Observar contra ele. O teste de Disfarce é feito secretamente, para que não possas ter certeza de quão bom foi o resultado.

A efetividade de teu disfarce depende em parte do quanto tu estás tentando mudar tua aparência.

Disfarce	Mod. do Teste do Disfarce
Apenas detalhes menores	+5
Disfarçado de sexo diferente <sup>1</sup>	-2
Disfarçado de raça diferente <sup>1</sup>	-2
Disfarçado de categoria de idade diferente <sup>1</sup>	-2 <sup>2</sup>

1 Esses modificadores são cumulativos; usa todos que se aplicarem.  
2 Categorias de idade: jovem, adulto, meia-idade, velho e venerável.

Se estiveres imitando um indivíduo em particular, aqueles que sabem como a pessoa é recebem um bônus em seus testes de Observar de acordo com a tabela abaixo. Ademais, eles são automaticamente considerados suspeitos de ti, então testes resistidos são sempre necessários.

Familiaridade	Bônus no teste de Observar
Conhece de vista	+4
Amigo ou sócio	+6
Amigo próximo	+8
Amigo íntimo	+10

Geralmente, um indivíduo faz um teste de Observar para enxergar através de teu disfarce imediatamente após te ver e a cada hora doravante. Se encontraras casualmente muitas criaturas diferentes, durante curtos períodos de tempo, faz testes uma vez por dia ou hora, usando um modificador médio de Observar para o grupo.

**Ação:** Criar um disfarce requer 1d3×10 minutos de trabalho.

**Tentar de Novo:** Sim. Tu podes tentar fazer novamente um disfarce que falhe, mas após outros saberem que um disfarce foi tentado, eles estarão mais desconfiados.

**Especial:** Magia que altere sua forma, como *alterar forma*, *alterar-se*, *disfarçar-se* ou *metamorfose*, te dá +10 de bônus em testes de Disfarce (vê as descrições de magias individuais). Tu deves passar num teste de Disfarce com +10 bônus para duplicar a aparência de uma pessoa específica usando a magia véu. Magia de adivinhação que permite a pessoas verem através de ilusões (tal como *visão da verdade*) não penetram num disfarce mundano, mas ela pode anular o componente mágico de um disfarce magicamente melhorado.

Tu deves fazer um teste de Disfarce quando conjurares a magia *simulacro* para determinar o tamanho da semelhança.

Se tiveres o talento Fraudulento, recebes +2 de bônus em testes de Disfarce.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Blefar, recebes +2 de bônus em testes de Disfarce quando souberes que estás sendo observado e tentas ficar no personagem.

## Equilíbrio (Des; Penalidade de Armadura)

**Teste:** Tu podes andar sobre uma superfície precária. Se passares no teste podes te mover com metade de teu

deslocamento sobre a superfície por 1 rodada. Falhar por 4 ou menos significa que tu não podes te mover por 1 rodada. Falhar por 5 ou mais significa que tu cais. A dificuldade varia conforme a superfície, como na tabela mais abaixoo.

**Equilíbrio em Combate:** Tu és considerado desprevenido enquanto te equilibrando, já que não podes te mover para evitar um golpe, e, portanto perdes teu bônus de Destreza na CA (se houver). Se tiveres 5 ou mais graduações em Equilíbrio, tu não és considerado desprevenido enquanto te equilibrando. Se levares dano enquanto te equilibrando, tu deves fazer outro teste de Equilíbrio contra a mesma CD para permanecer em pé.

Superfície Estreita	CD <sup>1</sup>	Superfície Difícil	CD <sup>1</sup>
De 17 a 30 cm. de largura	10	Ladrilho irregular	10 <sup>2</sup>
De 5 a 15 cm. de largura	15	Assoalho rústico	10 <sup>2</sup>
Menos que 5 cm. de largura	20	Chão em declive ou inclinado	10 <sup>2</sup>

1 Soma os modificadores de Superfícies Estreitas, descritos abaixo.

2 Apenas se correndo ou investindo. Falha por 4 ou menos significa que o personagem não pode correr ou investir, mas pode agir de outro modo normalmente.

## Modificadores de Superfícies Estreitas

Superfície	Modificador da CD <sup>1</sup>
Levemente obstruída	+2
Severamente obstruída	+5
Levemente escorregadia	+2
Muito escorregadia	+5
Em declive ou inclinado	+2

1 Soma o modificador apropriado à CD de Equilíbrio de uma superfície estreita. Esses modificadores acumulam.

**Movimento Acelerado:** Tu podes tentar andar sobre uma superfície precária mais rapidamente que o normal. Se aceitares -5 de penalidade, podes te mover com teu deslocamento total como uma ação de movimento (te mover com o dobro de teu deslocamento numa rodada requer dois testes de Equilíbrio, um para cada ação de movimento usada). Tu podes também aceitar esta penalidade para poder investir sobre uma superfície precária; investir requer um teste de Equilíbrio para cada múltiplo do teu deslocamento (ou fração dele) que percorres em tua investida.

**Ação:** Nenhuma. Um teste de Equilíbrio não requer uma ação; ele é feita como parte de outra ação ou como uma reação a uma situação.

**Especial:** Se tiveres o talento Ágil, recebes +2 de bônus em testes de Equilíbrio.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Acrobacia, recebes +2 de bônus em testes de Equilíbrio.

## Escalar (For; Penalidade de armadura)

**Teste:** Com um teste bem-sucedido de Escalar, tu podes avançar para cima, para baixo ou ao redor de um acente, uma muralha ou alguma outra inclinação acentuada (ou até mesmo um teto com locais de apoio) a um quarto do teu deslocamento normal. É considerado um acente qualquer inclinação com um ângulo menor que 60 graus; uma muralha é qualquer acente com ângulo medindo 60 graus ou mais.

Falhar por 4 ou menos num teste de Escalar significa que tu não obténs progresso e falhar por 5 ou mais significa que cais de qualquer altura que já tiveres alcançado.

Um kit de escalada te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Escalar.

A CD do teste depende das condições da escalada. Compara a tarefa com aquelas da tabela seguinte para determinar a CD apropriada.

**CD Exemplo de Superfície ou Atividade**

- 0 Um aclaive muito íngreme para se andar, ou uma corda com nós com uma muralha para se apoiar contra.
- 5 Uma corda com uma muralha para se apoiar contra, ou uma corda com nós, ou uma corda afetada pela magia truque da corda.
- 10 Uma superfície com saliências para se segurar e ficar em cima, tal como uma muralha com muitas reentrâncias ou o cordame de um navio.
- 15 Qualquer superfície com saliências locais para apoiar os pés e mãos (naturais ou artificiais), tal como uma superfície rochosa com muitas reentrâncias, ou uma corda sem nós ou se levantar quando dependurado pelas mãos.
- 20 Uma superfície com locais estreitos para se apoiar pés e mãos, tal como uma muralha típica numa masmorra ou ruína.
- 25 Uma superfície com saliências, tal como uma muralha natural de rocha ou uma muralha de tijolos.
- 25 Uma saliência ou teto com locais para apoiar as mãos mas não os pés.
- Uma superfície perfeitamente lisa, plana e vertical não pode ser escalada.

**Mod. da****CD<sup>1</sup> Exemplo de Superfície ou Atividade**

- 10 Escalar uma chaminé (artificial ou natural) ou outra localidade que tu podes te apoiar contra paredes opostas.
- 5 Escalar uma quina onde tu podes te apoiar contra paredes perpendiculares.
- +5 Superfície está escorregadia.

<sup>1</sup>Esses modificadores são cumulativos; usa todos que se aplicarem.

Tu precisas de ambas as mãos livres para escalar, mas podes te segurar numa parede com apenas uma mão enquanto conjuras uma magia ou realiza alguma outra ação que requeira somente uma mão. Enquanto escalando, tu não podes te mover para evitar um golpe, então perdes teu bônus de Destreza na CA (se houver). Tu também não podes usar um escudo enquanto escalando.

Sempre que levares dano enquanto escalando, faz um teste de Escalar contra a CD de um aclaive ou parede. Falha significa que tu cais da tua altura atual e leva o dano apropriado.

*Escalada Acelerada:* Tu tentas escalar mais rápido que o normal. Ao aceitar -5 de penalidade, podes te mover com metade do teu deslocamento (ao invés de um quarto dele).

*Criando Teus Próprios Apoios:* Tu podes criar teus próprios apoios de pés e mãos ao pregar pitons numa parede. Fazê-lo leva 1 minuto por piton e um piton é necessário a cada 90 cm. de distância. Assim como com qualquer superfície que ofereça apoio aos pés e mãos, uma parede com pitons nela tem uma CD de 15. Do mesmo modo, uma escalada com uma machadinha ou implemento similar pode esculpir apoios numa parede de gelo.

*Agarrando-te Quando Caindo:* É praticamente impossível agarrar-te numa parede enquanto caindo. Faz um teste de Escalar (CD = CD da parede + 20) para consegui-lo. É muito mais fácil agarrar-te num aclaive (CD = CD do aclaive + 10).

*Apanhando outro Personagem em Queda:* Se alguém que está escalando acima ou adjacente de ti cair, tu podes tentar apanhar o personagem em queda se ele estiver ao teu alcance. Fazê-lo requer um ataque de toque corpo-a-corpo bem-sucedido contra o personagem que cai (apesar de ele poder abdicar voluntariamente de qualquer bônus de Destreza na CA se desejado). Se acertares, deves imediatamente realizar um teste de Escalar (CD = CD da parede + 10). Sucesso indica que tu pegas o personagem caindo, mas seu peso total, incluindo equipamento, não pode exceder teu limite de carga pesada ou tu automaticamente cais. Se falhares em teu teste de Escalar em 4 ou menos, não consegues parar a queda do

personagem mas não perdes teu apoio também. Se falhares por 5 ou mais, não consegues parar a queda do personagem e começás a cair também.

**Ação:** Escalar é parte do movimento, então é geralmente parte de uma ação de movimento (e pode ser combinado com outros tipos de movimento numa ação de movimento). Cada ação de movimento que inclua qualquer escalada requer um teste separado de Escalar. Agarrar-te ou apanhar outro personagem em queda não requer uma ação.

**Especial:** Tu podes usar uma corda para içar um personagem para cima (ou para baixo) através de força bruta. Tu podes agüentar o dobro de tua carga dessa maneira.

O halfling tem +2 de bônus racial em testes de Escalar porque halflings são ágeis e seguros.

O mestre de um familiar lagarto recebe +3 de bônus em testes de Escalar.

Se tiveres o talento Atlético, recebes +2 de bônus em testes de Escalar.

Uma criatura com um deslocamento de escalar tem +8 de bônus racial em todos os testes de Escalar. A criatura deve fazer um teste de Escalar para escalar qualquer parede ou aclaive com uma CD maior que 0, mas ela pode escolher sempre 10, mesmo se apressada ou ameaçada enquanto escala. Se uma criatura com deslocamento de escalar escolhe escalada acelerada (vê acima), ela se move com o dobro do seu deslocamento de escalar (ou com seu deslocamento terrestre, o que for mais lento) e faz um único teste de Escalar com -5 de penalidade. Tal criatura mantém seu bônus de Destreza na CA (se houver) enquanto escalando e oponentes não recebem bônus especiais em seus ataques contra ela. Ela não pode, entretanto, usar a ação de corrida enquanto escala.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Usar Corda, recebes +2 de bônus em testes de Escalar feitos para escalar com uma corda, uma corda com nós ou uma combinação de corda e parede.

**Esconder-se (Des; Penalidade de Armadura)**

**Teste:** Teu teste de Esconder-se é resistido pelo teste de Observar feito por qualquer um que possa te ver. Tu podes te mover até metade do teu deslocamento normal e te esconder sem penalidade. Quando te movendo com um deslocamento maior, recebes -5 de penalidade. É praticamente impossível (-20 de penalidade) se esconder enquanto atacando, correndo ou investindo.

Uma criatura maior ou menor que a média recebe bônus ou penalidade de tamanho em testes de Esconder-se dependendo de sua categoria de tamanho: Minúscula +16, Diminuta +12, Miúda +8, Pequena +4, Grande -4, Enorme -8, Imensa -12, Colossal -16.

Tu precisas de cobertura ou camuflagem para poder realizar um teste de Esconder-se. Cobertura ou camuflagem total geralmente (mas não sempre; vê Especial, abaixoo) dispensa a necessidade de um teste de Esconder-se, já que ninguém pode te ver.

Se as pessoas estão te observando, mesmo casualmente, tu não podes te esconder. Tu podes correr para trás de um beco ou de cobertura para que não te vejam e então te esconder, mas então os outros saberão pelo menos para onde foste. Se teus observadores forem momentaneamente distraídos (tal como num teste de Blefar; vê abaixo), tu podes tentar te esconder. Enquanto os outros voltam sua atenção para longe de ti, tu realizas um teste de Esconder-se se puderdes achar um esconderijo de algum tipo (como regra

geral, o esconderijo dever estar a 30 cm. por graduação que tu tens em Esconder-se). Esse teste, entretanto, é feito com -10 de penalidade pois tu tens que te mover rapidamente.

**Disparando de Tocaia:** Se já te escondeste com sucesso a pelo menos 3 m. do teu alvo, podes fazer um ataque à distância, então imediatamente te esconder novamente. Tu recebes -20 de penalidade no teu teste de Esconder-se para te esconder após um tiro.

**Criando uma Distração para te Esconder:** Tu podes usar Blefar para te ajudar a te esconder. Um teste de Blefar bem-sucedido pode te dar a diversão momentânea que precisas para realizar um teste de Esconder-se enquanto as pessoas estão cientes de ti.

**Ação:** Geralmente nenhuma. Normalmente, tu fazes um teste de Esconder-se como parte de um movimento, então não precisa de uma ação separada. Entretanto, te esconder imediatamente após um ataque à distância (vê Disparando de Tocaia, acima) é uma ação de movimento.

**Especial:** Se tu estás invisível, recebes +40 de bônus testes de Esconder-se se estiveres imóvel ou +20 de bônus em testes de Esconder-se se estiveres te movendo.

Se tiveres o talento Sorrteiro, recebes +2 de bônus em testes de Esconder-se.

O ranger de 13º nível pode realizar testes de Esconder-se em qualquer tipo de terreno natural, mesmo se o terreno não der cobertura ou esconderijos. O ranger de 17º nível faz isso mesmo enquanto observado.

## Falar Idioma (Nenhum; Somente Treinado)

### Idiomas Comuns e Seus Alfabetos

Idioma	Faladores Típicos	Alfabeto
Abissal	Demônios, forasteiros caóticos e malignos	Infernal
Anão	Anões	Anão
Aquan	Criaturas aquáticas	Élfico
Auran	Criaturas aéreas	Dracônico
Celestial	Forasteiros bons	Celestial
Comum	Humanos, halflings, meio-elfos, meio-orcs	Comum
Dracônico	Kobolds, trogloditas, povo-lagarto, dragões	Dracônico
Druídico	Druídas (apenas)	Druídico
Élfico	Elfos	Élfico
Gigante	Ogros, gigantes	Anão
Gnoll	Gnolls	Comum
Gnomo	Gnomos	Anão
Goblin	Goblins, hobgoblins, bugbears	Anão
Halfling	Halflings	Comum
Ígnan	Criaturas do fogo	Dracônico
Infernal	Diabos, forasteiros leais e malignos	Infernal
Orc	Orcs	Anão
Silvestre	Driádes, fada, leprechauns	Élfico
Subterrânea	Drow	Élfico
Terran	Xorns e outras criaturas baseadas em terra	Anão

**Ação:** Não aplicável.

**Tentar de novo:** Não aplicável. Não há testes em Falar Idioma para se falhar.

A perícia Falar Idioma não funciona como as outras perícias. Idiomas funcionam do seguinte modo.

- Tu começas no 1º nível conhecendo um ou dois idiomas (baseado em tua raça), mais uma quantia adicional de idiomas igual ao teu bônus inicial de Inteligência.
- Tu podes comprar Falar Idioma como com qualquer outra perícia, mas ao invés de comprar uma graduação nela, tu escolhes um novo idioma que podes falar.
- Tu não fazes testes de Falar Idioma. Ou sabes um idioma ou não sabes.

• Um personagem alfabetizado (qualquer um exceto um bárbaro que não tenha gasto pontos de perícia para se tornar alfabetizado) pode ler e escrever em qualquer idioma que saiba falar. Cada idioma tem um alfabeto, apesar de algumas vezes idiomas falados compartilharem um único alfabeto.

## Falsificação (Int)

**Teste:** Falsificação requer materiais de escrita apropriados ao documento sendo forjado, luz ou acuidade visual suficiente para veres os detalhes do que estás escrevendo, cera para selos (se apropriado) e algum tempo. Para forjar um documento no qual a escrita não é específica a uma pessoa (ordens militares, decreto governamental, registros contábeis ou similar), tu precisas apenas ter visto um documento similar antes e recebes +8 de bônus em teu teste. Para falsificar uma assinatura, precisas de um autógrafo daquela pessoa para copiar e recebes +4 de bônus no teste. Para falsificar um documento mais longo escrito com a letra de uma pessoa em particular, uma amostra grande da caligrafia daquela pessoa é necessária.

O teste de Falsificação é feito secretamente, para que não saibas o quanto boa é a tua falsificação. Assim como com Disfarce, tu nem precisas fazer um teste até alguém examinar o trabalho. Teu teste de Falsificação é resistido pelo teste de Falsificação da pessoa que examina o documento para testar sua autenticidade. O examinador recebe modificadores em seu teste se houver alguma das condições da tabela abaixo.

Condição	Mod. p/ o Examinador
Tipo de documento desconhecido pelo leitor	-2
Tipo de documento mais ou menos conhecido pelo leitor	+0
Tipo de documento bem conhecido pelo leitor	+2
Caligrafia desconhecida pelo leitor	-2
Caligrafia mais ou menos conhecida pelo leitor	+0
Caligrafia intimamente conhecida pelo leitor	+2
Leitor apenas inspecciona o documento casualmente	-2

Um documento que contradiz procedimento, ordens ou conhecimento prévio ou que requer sacrifício da parte da pessoa que examina o documento pode aumentar a suspeita da pessoa (e portanto criar circunstâncias favoráveis ao teste de Falsificação resistido do examinador).

**Ação:** Forjar um documento bem curto e simples leva aproximadamente 1 minuto. Um documento mais longo ou complexo leva 1d4 minutos por página.

**Tentar de Novo:** Geralmente não. Uma nova tentativa nunca é possível após um leitor em particular detectar uma falsificação em particular. Porém, o documento criado pelo falsificador pode ainda enganar uma outra pessoa. O resultado de um teste de Falsificação para um determinado documento deve ser usado a cada instância que um leitor diferente examinar o documento. Nenhum leitor pode tentar detectar uma falsificação em particular mais do que uma vez; se aquele teste resistido for em favor do falsificador, então o leitor não pode utilizar sua própria perícia novamente, mesmo se suspeitar do documento.

**Especial:** Se tiveres o talento Fraudulento, recebes +2 de bônus em testes de Falsificação.

**Restrição:** Falsificação é dependente de idioma; então para forjar e detectar falsificações, deves estar apto a ler e escrever no idioma em questão. Um bárbaro não pode aprender a perícia Falsificação a menos que tenha aprendido a ler e escrever.

## Furtividade (Des; Penalidade de Armadura)

**Teste:** Teu teste de Furtividade é resistido pelo teste de Ouvir de qualquer um que possa te ouvir. Tu podes te mover até metade do teu deslocamento normal sem penalidade. Quando te movendo a um deslocamento maior do que a metade mas menos que teu deslocamento total, tu recebes -5 de penalidade. É praticamente impossível (-20 de penalidade) ser furtivo enquanto correndo ou investindo.

Em superfícies barulhentas, como pântanos ou vegetação rasteira, é difícil ser furtivo. Quando tentas te esgueirar através de tal superfície, recebes uma penalidade em teu teste de Furtividade como indicado abaixo.

Superfície	Mod. do Teste
Barulhenta (pedras soltas, pântano raso ou fundo, vegetação rasteira, pedregulhos densos)	-2
Muito barulhenta (vegetação rasteira densa, neve espessa)	-5

**Ação:** Nenhuma. Um teste de Furtividade é incluso em teu movimento ou outra atividade, então é parte de outra ação.

**Especial:** O mestre de um familiar gato recebe +3 de bônus em testes de Furtividade.

O halfling tem +2 de bônus racial em testes de Furtividade.

Se tiveres o talento Sorrateiro, recebes +2 de bônus em testes de Furtividade.

## Identificar Magia (Int; Somente Treinado)

CD	Tarefa
13	Quando usando <i>ler magias</i> , identificar um símbolo de proteção. Nenhuma ação requerida.
15 + nível da magia	Identificar uma magia sendo conjurada (tu deves ver ou ouvir o componente verbal ou gestual da magia). Nenhuma ação requerida. Sem novas tentativas.
15 + nível da magia	Aprender uma magia de um grimório ou pergaminho (magos apenas). Não podes tentar de novo para aquela magia até que tu ganhes pelo menos 1 graduação em Identificar Magia (mesmo se tu encontres outra fonte para aprender a magia). Requer 8 horas.
15 + nível da magia	Preparar uma magia de um grimório emprestado (magos apenas). Uma tentativa por dia. Nenhum tempo extra requerido.
15 + nível da magia	Quando conjurando <i>detectar magia</i> , determinar a escola da magia envolvida na aura de um único item ou criatura que possas ver (se a aura não for o efeito de uma magia, a CD é 15 + metade do nível do conjurador). Nenhuma ação requerida.
19	Quando usando <i>ler magias</i> , identificar um símbolo. Nenhuma ação requerida.
20 + nível da magia	Identificar uma magia que já está em lugar e em funcionamento. Tu deves ser apto a ver ou detectar os efeitos da magia. Nenhuma ação requerida. Sem novas tentativas.
20 + nível da magia	Identificar materiais criados ou modelados por magia, tal como notar que uma muralha de ferro é o resultado da magia <i>muralha de ferro</i> . Nenhuma ação requerida. Sem novas tentativas.
20 + nível da magia	Decifrar uma magia escrita (tal como um pergaminho) sem usar <i>ler magias</i> . Uma tentativa por dia. Requer uma ação de rodada completa.
25	Após rolar um teste de resistência contra uma magia visada em ti, determinar que magia foi aquela. Nenhuma ação requerida. Sem novas tentativas.
25	Identificar uma poção. Requer 1 minuto. Sem novas tentativas.
20	Desenhar um diagrama para permitir <i>âncora dimensional</i> ser conjurada numa magia <i>círculo mágico</i> . Requer 10

minutos. Sem novas tentativas. Este teste é feito secretamente para que não saibas o resultado.

30 ou superior	Entender um efeito mágico estranho ou único, tais como o efeito de um corrente mágica. Tempo requerido varia. Sem novas tentativas.
----------------	---

Utiliza esta perícia para identificar magias quando elas são conjuradas ou que já estão em funcionamento.

**Teste:** Tu podes identificar magias e efeitos mágicos. As CDs de testes de Identificar Magia relacionados a várias tarefas estão sumarizados na tabela acima.

**Ação:** Varia, conforme indicado acima.

**Tentar de novo:** Vê acima.

**Especial:** Se fores um mago especialista, recebes +2 de bônus em testes de Identificar Magia quando lidando com uma magia ou efeito da tua escola. Tu recebes -5 de penalidade quando lidando com uma magia ou efeito de uma escola proibida (e algumas tarefas, como aprender uma magia proibida, são simplesmente impossíveis).

Se tiveres o talento Aptidão Mágica, recebes +2 de bônus em testes de Identificar Magia.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (arcano), recebes +2 de bônus em testes de Identificar Magia.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Usar Instrumento Mágico, recebes +2 de bônus em testes de Identificar Magia para decifrar magias em pergaminhos.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Identificar Magia, recebes +2 de bônus em testes de Usar Instrumento Mágico relacionados a pergaminhos.

Adicionalmente, certas magias permitem que tu ganhes informação sobre magia, desde que passes num teste de Identificar Magia como detalhado na descrição da magia.

## Intimidação (Car)

**Teste:** Tu podes mudar o comportamento de outro com um teste bem-sucedido. Teu teste de Intimidação é resistido pelo teste de nível modificado do alvo (1d20 + nível de personagem ou Dado de Vida + bônus de Sabedoria do alvo [se houver] + modificadores de testes contra medo do alvo). Se derrotares teu alvo, tu podes tratá-lo como amistoso, mas somente para propósitos de ações tomadas enquanto ele permanecer intimidado (isto é, o alvo mantém sua atitude normal, mas irá conversar, aconselhar, oferecer ajuda limitada ou agir em sua causa enquanto intimidado; vê a perícia Diplomacia, para detalhes adicionais). O efeito dura enquanto o alvo permanecer em tua presença mais 1d6×10 minutos após. Após este período, a atitude padrão do alvo em relação a ti muda para inamistoso (ou, se normalmente inamistoso, para hostil).

Se falhares no teste por 5 ou mais, o alvo te fornece informação inútil ou incorreta ou de outro modo frustra teus esforços.

**Desmoralizar Adversário:** Tu podes também usar Intimidação para enfraquecer a determinação de um oponente em combate. Para tal, faça um teste de Intimidação resistido pelo teste de nível modificado do alvo (vê acima). Se vences, o alvo se torna abalado por 1 rodada. Um personagem abalado recebe -2 de penalidade em jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência. Tu podes intimidar somente um oponente que tu ameaces em combate corpo-a-corpo e que possa te ver.

**Ação:** Varia. Mudar o comportamento de outro requer 1 minuto de interação. Intimidar um oponente em combate é uma ação padrão.

**Tentar de Novo:** Opcional, mas não recomendada já que novas tentativas geralmente não funcionam. Mesmo se o teste inicial for bem-sucedido, o outro personagem pode ser intimidado somente até certo ponto e tentar novamente não ajuda. Se falhares no teste inicial, o outro personagem provavelmente se tornou ainda mais decidido a resistir ao intimidador e uma nova tentativa é fútil.

**Especial:** Tu recebes +4 de bônus em teu teste de Intimidação para cada categoria de tamanho maior que a de teu alvo. Do mesmo modo, tu recebes -4 de penalidade em teu teste de Intimidação para cada categoria de tamanho menor que a de teu alvo.

Um personagem imune a medo não pode ser intimidado, nem criaturas não-inteligentes.

Se tiveres o talento Persuasivo, recebes +2 de bônus em testes de Intimidação.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Blefar, recebes +2 de bônus em testes de Intimidação.

### Natação (For; Penalidade de Armadura)

**Teste:** Faça um teste de Natação uma vez por rodada enquanto estiveres na água. Sucesso significa que tu consegues nadar até metade do teu deslocamento (como uma ação de rodada completa) ou a um quarto do teu deslocamento (como uma ação de movimento). Se falhares por 4 ou menos, tu não fazes nenhum progresso na água. Se falhares por 5 ou mais, tu submerges.

Se estiveres submerso, ou porque falhaste num teste de Natação ou porque estás nadando embaixo d'água intencionalmente, deves segurar a respiração. Podes segurar a respiração por uma quantia de rodadas igual a teu valor de Constituição, mas somente se não fizeres nada além de ações de movimento ou ações livres. Se usares uma ação padrão ou uma ação de rodada completa (tal como fazer um ataque), o tempo que consegues segurar a respiração é reduzido em 1 rodada (efetivamente, um personagem em combate pode segurar sua respiração pela metade do normal). Após esse período, deves fazer um teste de Constituição CD 10 a cada rodada para continuar segurando a respiração. A cada rodada, a CD desse teste aumenta em 1. Se falhares no teste de Constituição, tu começas a te afogar.

A CD para o teste de Natação depende da água, conforme mostrado na tabela abaixo.

Água	CD de Natação
Água calma	10
Água agitada	15
Água tempestuosa	20 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tu não podes escolher 10 num teste de Natação em água tempestuosa, mesmo se não estiveres sendo ameaçado ou distraído.

A cada hora que tu nadas, deves passar num teste de Natação CD 20 ou sofrer 1d6 pontos de dano não-lethal de fadiga.

**Ação:** Um teste bem-sucedido de Natação te permite nadar um quarto do teu deslocamento como uma ação de movimento ou metade do teu deslocamento como uma ação de rodada completa.

**Especial:** Testes de Natação estão sujeitos ao dobro da penalidade de armadura e penalidade de carga.

Se tiveres o talento Atlético, recebes +2 de bônus em testes de Natação.

Se tiveres o talento Tolerância, recebes +4 de bônus em testes de Natação feitos para evitar dano não-lethal de fadiga.

Uma criatura com deslocamento de natação pode se mover através de água com seu deslocamento indicado sem fazer testes de Natação. Ela recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação feito para realizar uma ação especial ou evitar um perigo. A criatura pode sempre escolher 10 num teste de Natação, mesmo se distraída ou ameaçada quando nadando. Tal criatura pode usar a ação de corrida enquanto nadando, desde que nade numa linha reta.

### Observar (Sab)

**Teste:** A perícia Observar é usada principalmente para detectar personagens ou criaturas que estejam se escondendo. Tipicamente, teu teste de Observar é resistido pelo teste de Esconder-se da criatura tentando não ser vista. Às vezes, uma criatura não está intencionalmente se escondendo, mas ainda é difícil de ser vista, então um teste bem-sucedido de Observar é necessário para notá-la.

Um resultado de teste de Observar maior que 20 geralmente te permite descobrir uma criatura invisível perto de ti, apesar de não poderes realmente vê-la.

Observar é também usada para detectar alguém disfarçado (vê a perícia [Disfarce](#)) e ler lábios quando não podes ouvir ou entender o que a pessoa está dizendo.

Testes de Observar podem ser necessários para se determinar a distância da qual um encontro começa. Uma penalidade se aplica em tais testes, dependendo da distância entre os dois indivíduos e uma penalidade adicional se o personagem que estiver fazendo o teste de Observar for distraído (não se concentrando em observar).

Condição	Penalidade
A cada 3 m. de distância	-1
Observador distraído	-5

**Ler Lábios:** Para entender o que alguém está dizendo ao ler lábios, deves estar a 9 m. do orador, estar apto a vê-lo falar e entender o idioma do orador (esse uso da perícia é dependente de idioma). A CD base é 15, mas ela aumenta com discursos complexos ou um orador inarticulado. Tu deves manter uma linha de visão com os lábios a serem lidos.

Se passares no teste de Observar, podes entender o conteúdo geral de um minuto de fala, mas geralmente ainda perdes certos detalhes. Se o teste por 4 ou menos, tu não consegues ler os lábios do orador. Se falhares no teste por 5 ou mais, tiras alguma conclusão incorreta sobre o discurso. O teste é jogado secretamente nesse caso, para que não saibas se tu tiveste sucesso ou se falhaste por 5.

**Ação:** Varia. Cada vez que tiveres uma chance de Observar algo de maneira reativa, podes fazer um teste de Observar sem utilizar uma ação. Tentar observar alguma coisa que tenhas visto previamente é uma ação de movimento. Para ler lábios, deves te concentrar por um minuto inteiro antes de fazer um teste de Observar e não podes realizar nenhuma outra ação (além de te mover até metade do teu deslocamento) durante esse minuto.

**Tentar de Novo:** Sim. Podes tentar observar algo que falhaste em ver previamente sem penalidade. Tu podes tentar ler lábios uma vez por minuto.

**Especial:** Uma criatura fascinada recebe -4 de penalidade em testes de Observar feitos como reações.

Se tiveres o talento Prontidão, recebes +2 de bônus em testes de Observar.

O ranger recebe um bônus em testes de Observar quando usando esta perícia contra um inimigo predileto.

O elfo tem +2 de bônus racial em testes de Observar.

O meio-elfo tem +1 de bônus racial em testes de Observar.

O mestre de um familiar falcão recebe +3 de bônus em testes de Observar feitos sob luz do dia ou outras áreas iluminadas.

O mestre de um familiar coruja recebe +3 de bônus em testes de Observar em áreas sombrias ou obscurecidas.

### Obter Informação (Car)

**Teste:** O tempo de uma tarde, algumas peças de ouro para comprar bebidas e fazer amizades e um teste de Obter Informação CD 10 conseguem te dar uma idéia geral das principais notícias de uma cidade, assumindo que não haja razões óbvias para a informação ser retida. Quanto mais alto teu resultado, melhor a informação.

Se quiseres saber sobre um rumor ou item específico ou quiseres obter um mapa ou outra coisa similar, a CD do teste é de 15 a 25 ou até mesmo maior.

**Ação:** O teste típico de Obter Informação leva 1d4+1 horas.

**Tentar de novo:** Sim, mas cada teste leva tempo. Ademais, podes atrair atenção para ti se repetidamente buscas certo tipo de informação.

**Especial:** O meio-elfo tem +2 de bônus racial em testes de Obter Informação.

Se tiveres o talento Investigador, recebes +2 de bônus em testes de Obter Informação.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (local), recebes +2 de bônus em testes de Obter Informação.

### Ofício (Int)

Como Atuação, Conhecimento e Profissão, Ofício representa, na verdade, várias perícias separadas. Tu poderias ter várias perícias de Ofício, cada uma com suas próprias graduações, cada uma comprada como uma perícia separada.

Uma perícia de Ofício é especificamente focada em criar algo. Se nada é criado pelo esforço, ela provavelmente se encaixa numa perícia de Profissão.

**Teste:** Tu podes praticar teu ofício e viver dele, ganhando aproximadamente metade do resultado do teu teste em peças de ouro. Tu sabes como usar as ferramentas do teu ofício, como realizar as tarefas diárias do ofício, como supervisionar ajudantes destreinados e como lidar com problemas comuns (trabalhadores não-qualificados recebem em média 1 peça de prata por dia).

A função básica da perícia Ofício, entretanto, é permitir que cries um item do tipo apropriado. A CD depende da complexidade do item a ser criado. A CD, o resultado do teu teste e o preço do item determinam quanto tempo se leva para criar um item em particular. O preço do item finalizado também determina o custo de matérias-primas.

Em alguns casos, a magia *compor* pode ser usada para atingir os resultados de um teste de Ofício sem realmente se fazer o teste. Entretanto, deves fazer um teste apropriado de

Ofício quando usando a magia para criar artigos que queiram um alto nível de habilidade.

Um teste bem-sucedido de Ofício relacionado com trabalhos em madeira em conjunto com conjurar a magia *madeira-ferro* te permite fazer itens de madeira que tenham a força do aço.

Quando conjurando a magia *criar itens efêmeros*, deves passar num teste apropriado de Ofício para criar um item complexo.

Todos os ofícios requerem ferramentas de artesão para dar a melhor chance de sucesso. Se ferramentas improvisadas são usadas, o teste é feito com -2 de penalidade de circunstância. Por outro lado, ferramentas de artesão obra-prima dão +2 de bônus de circunstância no teste.

Para determinar quanto tempo e dinheiro se gasta para criar um item, segue estes passos.

1. Acha o preço do item. Converte o preço em peças de prata (1 po = 10 pp).

2. Acha a CD da tabela abaixo.

3. Paga um terço do preço do item em matérias-primas.

4. Faça um teste apropriado de Ofício representando uma semana de trabalho. Se passares no teste, multiplica o resultado do teu teste pela CD. Se o resultado × a CD se igualar ao preço do item em pp, então completaste o item (se o resultado × a CD for igual ao dobro ou triplo do preço em peças de prata do item, então completaste a tarefa na metade ou terço do tempo. Outros múltiplos da CD reduzem o tempo da mesma maneira). Se o resultado × a CD não se igualar ao preço, então ele representa o progresso que fizeste naquela semana. Registra o resultado e faça um novo teste de Ofício na próxima semana. A cada semana, tu fazes mais progresso até que o teu total atinja o preço do item em peças de prata.

Se falhares num teste por 4 ou menos, tu não fazes progresso nesta semana.

Se falhares por 5 ou mais, tu arruinas metade das matérias-primas e tens que pagar metade das matérias-primas de novo.

**Progresso por Dia:** Tu podes fazer testes diários ao invés de testes por semana. Neste caso teu progresso (resultado do teste × CD) é em peças de cobre ao invés de peças de prata.

**Criando Itens Obra-prima:** Tu podes criar um item obra-prima – uma arma, armadura, escudo ou ferramenta que forneça um bônus em seu uso através da excepcional qualidade, não através de magia. Para criar um item obra-prima, tu crias o componente obra-prima como se fosse um item separado em adição ao item padrão. O componente obra-prima tem seu próprio preço (300 po para uma arma ou 150 po para uma armadura ou escudo) e uma CD de Ofício 20. Quando tanto o componente padrão quanto o componente obra-prima estiverem completos, o item obra-prima está terminado. Nota: O custo que tu pagas por um componente obra-prima é um terço da quantia dada, assim como o custo de matérias-primas.

**Reparando Itens:** Geralmente, tu podes reparar um item fazendo testes contra a mesma CD que se levou para criar o item. O custo para reparar um item é um quinto do preço do item.

Quando tu usas a perícia Ofício para criar um item em particular, a CD de testes envolvendo a criação daquele item é tipicamente dada na tabela seguinte.

Item	Ofício	CD
Ácido	Alquimia <sup>1</sup>	15
Bastão de fumaça, fogo alquímico ou fósforo	Alquimia <sup>1</sup>	20

Antídoto, bastão solar, bolsa de cola ou pedra trovão	Alquimia <sup>1</sup>	25
Armadura ou escudo	Armoraria	10 + CA
Arco curto ou longo	Arquearia	12
Arco composto	Arquearia	15
Arco composto (com bônus de Força)	Arquearia	15 + (2 × bônus)
Besta	Armeiro	15
Arma simples	Armeiro	12
Arma comum	Armeiro	15
Arma exótica	Armeiro	18
Armadilha mecânica	Armadilharia	Varia <sup>2</sup>
Item muito simples (colher de madeira)	Varia	5
Item comum (pote de ferro)	Varia	10
Item de alta qualidade (sino)	Varia	15
Item complexo ou superior (fechadura)	Varia	20

1 Tu deves ser um conjurador para criar qualquer destes itens.

2 Armadilhas tem suas próprias regras para construção.

**Ação:** Não se aplica. Testes de Ofício são feitos por dia ou semana (vê acima).

**Tentar de Novo:** Sim, mas cada vez que falhares por 5 ou mais, arruínas metade da matéria-prima e tens que pagar metade do custo original de novo.

**Especial:** O anão tem +2 de bônus racial em testes de Ofício que sejam relacionados a pedra ou metal, porque anões são especialmente capazes com esses materiais.

O gnomo tem +2 de bônus racial em testes de Ofício (alquimia) porque gnomos têm narizes sensíveis.

Tu podes voluntariamente adicionar +10 à CD indicada para criar um item. Isto te permite criá-lo mais rapidamente (já que multiplicarás essa CD mais alta pelo teu teste de Ofício para determinar progresso). Tu deves decidir se aumentas a CD antes de fazeres o teste semanal ou diário.

Para fazer um item utilizando Ofício (alquimia), deves ter equipamento alquímico e ser um conjurador. Se estiveres trabalhando numa cidade, podes comprar o que precisares de matérias-primas, mas equipamento alquímico é difícil ou impossível de se obter em alguns lugares. Comprar e manter um laboratório de alquimista te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Ofício (alquimia) porque tu tens as ferramentas perfeitas para o trabalho, mas não afeta o custo de quaisquer itens feitos utilizando-se a perícia.

**Sinergia:** Se tiveres 5 graduações numa perícia Ofício, recebes +2 de bônus em testes de Avaliação relacionados a itens feitos com aquelas perícia de Ofício.

## Ouvir (Sab)

**Teste:** Teu teste de Ouvir é feito ou contra uma CD que reflete o quanto baixo é o barulho para que consigas ouvir ou é resistido pelo teste de Furtividade do alvo.

### CD Som

-10	Uma batalha
0	Pessoas conversando <sup>1</sup>
5	Uma pessoa com armadura média andando devagar (3 m./rodada) tentando não fazer barulho
10	Uma pessoa sem armadura andando devagar (4,5 m./rodada) tentando não fazer barulho
15	Um ladino de 1º nível usando Furtividade para se esgueirar pelo ouvinte
15	Pessoas sussurrando <sup>1</sup>
19	Um gato andando
30	Uma coruja planando para atacar

1 Se ganhares da CD por 10 ou mais, tu podes entender o que está sendo dito, assumindo que entendas o idioma.

### Mod. da CD de Ouvir

+5  
+15

### Condição

Através de uma porta  
Através de uma muralha de pedra

+1	A cada 3 m. de distância
+5	Ouvinte distraído

No caso de pessoas tentando serem quietas, as CDs dadas na tabela podem ser substituídas por testes de Furtividade, caso em que a CD seria a média do resultado do teste.

**Ação:** Varia. Cada vez que tu tens uma chance de ouvir algo de maneira reativa (tal como quando alguém faz barulho ou se move numa área nova), tu podes realizar um teste de Ouvir sem usar uma ação. Tentar ouvir algo que falhaste em ouvir previamente é uma ação de movimento.

**Tentar de Novo:** Sim. Tu podes tentar ouvir novamente algo que não tenhas ouvido previamente sem penalidade.

**Especial:** Quando vários personagens estão ouvindo a mesma coisa, uma única jogada de 1d20 pode ser usada pra determinar todos os testes de Ouvir dos indivíduos.

Uma criatura fascinada recebe -4 de penalidade em testes de Ouvir feitos como reações.

Se tiveres o talento Prontidão, recebes +2 de bônus em testes de Ouvir.

O ranger recebe um bônus em testes de Ouvir quando usando esta perícia contra um inimigo predileto.

O elfo, gnomo ou halfling tem +2 de bônus racial em testes de Ouvir.

O meio-elfo tem +1 de bônus racial em testes de Ouvir.

Uma pessoa dormindo pode fazer testes de Ouvir com -10 de penalidade. Um teste bem-sucedido acorda o dormente.

## Prestidigitação (Des; Somente Treinado; Penalidade de Armadura)

**Teste:** Um teste de Prestidigitação CD 10 te permite esconder um objeto do tamanho de uma moeda. Realizar uma façanha simples de prestidigitação, como fazer uma moeda desaparecer, também tem CD 10 a menos que o observador esteja determinado a notar aonde o item foi.

Quando utilizares esta perícia sob observação próxima, teu teste de perícia é resistido pelo teste de Observar do observador. O sucesso do observador não evita que realizes a ação, apenas evita que ela ocorra desapercebida.

Tu podes esconder um pequeno objeto (incluindo uma arma leve ou uma arma à distância facilmente ocultável, tal como um dardo, estilingue ou besta de mão) no teu corpo. Teu teste de Prestidigitação é resistido pelo teste de Observar de alguém te observando ou revistando. No último caso, o revistador recebe +4 de bônus no teste de Procurar, já que é geralmente mais fácil achar um objeto do que escondê-lo. Uma adaga é mais fácil de esconder do que a maioria das armas leves e te dá +2 de bônus em teu teste de Prestidigitação para escondê-la. Um objeto muito pequeno, como uma moeda, shuriken ou anel, te dá +4 de bônus em teu teste de Prestidigitação para escondê-lo e roupas largas e pesadas (tal como um manto) te dão +2 de bônus no teste.

Sacar uma arma oculta é uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade.

Se tentares tirar algo de outra criatura, deves fazer um teste de Prestidigitação CD 20 para obtê-lo. O oponente faz um teste de Observar para detectar a tentativa, resistido pelo mesmo resultado do teste de Prestidigitação que obtiveste quando tentaste pegar o item. Um oponente que passe em seu teste percebe a tentativa, independente de teres pego o item ou não.

Tu também podes utilizar Prestidigitação para entreter um auditório como se estivesses usando a perícia Atuação.

Nesse caso, teu “ato” comprehende elementos de prestidigitação, malabarismo e similares.

#### CD Tarefa

- 10 Furtar um objeto do tamanho de uma moeda, fazer uma moeda desaparecer
- 20 Furtar um objeto pequeno de uma pessoa

**Ação:** Qualquer teste de Prestidigitação normalmente é uma ação padrão. Entretanto, podes realizar um teste de Prestidigitação como uma ação livre ao receber -20 de penalidade no teste.

**Tentar de Novo:** Sim, mas após uma falha inicial, um segundo teste de Prestidigitação contra o mesmo alvo (ou enquanto estás sendo observado pelo mesmo observador que percebeu tua tentativa prévia) aumenta a CD da tarefa em 10.

**Especial:** Se tiveres o talento Mão Leves, recebes +2 de bônus em testes de Prestidigitação.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Blefar, recebes +2 de bônus em testes de Prestidigitação.

**Destreinado:** Um teste de Prestidigitação destreinado é simplesmente um teste de Destreza. Sem real treino, tu não podes ser bem-sucedido em qualquer teste de Prestidigitação com uma CD maior que 10, exceto em esconder um objeto em teu corpo.

#### Procurar (Int)

**Teste:** Tu geralmente deves estar a 3 m. de um objeto ou superfície a ser procurado. A tabela abaixo fornece CDs para tarefas típicas envolvendo a perícia Procurar.

Tarefa	CD
Vasculhar um baú cheio de entulho para achar um certo item	10
Notar uma porta secreta típica ou armadilha simples	20
Achar uma armadilha difícil não-mágica (apenas ladino) <sup>1</sup>	21 ou +
Achar uma armadilha mágica (apenas ladino) <sup>1</sup>	25 + nível da magia usada para criar a armadilha
Notar uma porta secreta bem oculta	30
Achar uma pegada	Varia <sup>2</sup>

1 Anões (mesmo se não forem ladinos) podem usar Procurar para achar armadilhas feitas de ou em pedra.

2 Um teste bem-sucedido de Procurar pode achar uma pegada ou sinal similar da passagem de uma criatura, mas não te permite achar ou seguir uma trilha. Vê o talento Rastrear para a CD apropriada.

**Ação:** Leva-se uma ação de rodada completa para procurar uma área de 1,5 x 1,5 m. ou um volume de itens de 1,5 m. de lado.

**Especial:** O elfo tem +2 de bônus racial em testes de Procurar e o meio-elfo tem +1 de bônus racial. O elfo (mas não meio-elfo) que simplesmente passe a 1,5 m. de uma porta secreta ou escondida pode fazer um teste de Procurar para achar aquela porta.

Se tiveres o talento Investigador, recebes +2 de bônus em testes de Procurar.

As magias armadilha de fogo, círculo de teletransporte, runas explosivas, símbolo e símbolo de proteção criam armadilhas mágicas que o ladino pode encontrar se passar num teste de Procurar e então pode tentar desarmá-la usando Desativar Mecanismo. Identificar a localização de uma magia armadilha tem CD 23. Crescer espinhos e pedras afiadas criam armadilhas mágicas que podem ser encontradas usando Procurar, mas contra elas testes de Desativar Mecanismo não funcionam. Vê a descrição individual da magia para detalhes.

Magias de adivinhação ativas a 3 m. de cada uma por 24 horas ou mais criam flutuações fracamente visíveis de energia. Essas flutuações te dão +4 de bônus em testes de Procurar para localizar tais magias de adivinhação.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Procurar, recebes +2 de bônus em testes de Sobrevida para achar ou seguir rastros.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (arquitetura e engenharia), recebes +2 de bônus em testes de Procurar feitos para achar portas secretas ou compartimentos ocultos.

**Restrição:** Apesar de qualquer um poder usar Procurar para achar armadilhas cujas CD são 20 ou menor, somente o ladino pode usar Procurar para localizar armadilhas com CDs maiores. Exceção: A magia *encontrar armadilhas* temporariamente permite ao clérigo usar a perícia Procurar como se ele fosse um ladino.

O anão, mesmo um que não seja um ladino, pode usar a perícia Procurar para encontrar uma armadilha difícil (uma com CD maior que 20) se a armadilha for feita com ou em pedra. Ele recebe +2 de bônus racial no teste de Procurar de sua habilidade ligação com pedras.

#### Profissão (Sab; Somente Treinado)

Como Atuação, Conhecimento e Ofício, Profissão representa, na verdade, várias perícias separadas. Tu poderias ter várias perícias de Profissão, cada uma com suas próprias graduações, cada uma comprada como uma perícia separada.

Enquanto a perícia Ofício representa habilidade em criar ou fazer um item, a perícia Profissão representa uma aptidão numa vocação que requer um alcance maior de conhecimento menos específico.

**Teste:** Tu podes praticar tua ocupação e viver dela, ganhando aproximadamente metade do resultado do teu teste de Profissão em peças de ouro por semana de trabalho dedicado. Tu sabes como usar as ferramentas de tua ocupação, como realizar as tarefas diárias da ocupação, como supervisionar ajudantes destreinados e como lidar com problemas comuns.

**Ação:** Não aplicável. Um único teste geralmente representa uma semana de trabalho.

**Tentar de Novo:** Varia. Uma tentativa de usar uma perícia Profissão para receber ganhos não pode ser tentada de novo. Tu ficas com qualquer salário semanal que teu resultado obtenha. Outro teste pode ser feito após uma semana para determinar um novo ganho para o próximo período de tempo. Uma tentativa de realizar alguma tarefa específica geralmente pode ser tentado de novo.

**Destreinado:** Trabalhadores não-qualificados e assistentes (isto é, personagens sem quaisquer graduações em Profissão) recebem a média de 1 peça de prata por dia.

#### Saltar (For; Penalidade de Armadura)

**Teste:** A CD e a distância que tu podes percorrer varia com o tipo de salto que estás tentando (vê abaixo).

Teu teste de Saltar é modificado pelo teu deslocamento. Se teu deslocamento é 9 m. então nenhum modificador baseado em deslocamento se aplica ao teste. Se teu deslocamento é menor que 9 m., tu recebes -6 de penalidade para cada 3 m. de deslocamento menor que 9 m. Se teu

deslocamento é maior que 9 m., tu recebes +4 de bônus por cada 3 m. além de 9 m.

Todas as CDs de Saltar dadas aqui assumem que tu estavas correndo, o que requer que te movas pelo menos 6 m. numa linha reta antes de realizar o salto. Se não estiveres correndo, a CD para Saltar é dobrada.

A distância percorrida pelo salto conta contra teu limite máximo de movimento numa rodada.

Se tiveres graduações em Saltar e passares no teste de Saltar, tu cais em pé (quando apropriado). Se tentares um teste de Saltar destreinado, tu cais a menos que supere a CD em 5 ou mais.

*Salto em Distância:* Um salto em distância é um salto horizontal, feito sobre um vão como um precipício ou riacho. No ponto central do salto, tu atinges uma altura vertical igual a um quarto da distância horizontal. A CD do teste de Saltar é mostrada na tabela abaixo.

Se passares no teste, tu cais em pé do outro lado. Se falhares no teste por menos de 5, não consegues saltar a distância toda, mas podes realizar um teste de Reflexos CD 15 para agarrar à beirada oposta. Tu terminas teu movimento te agarrando na beirada oposta. Se isto te deixar bamboleando num precipício ou vão, se levantar requer uma ação de movimento e um teste de Escalar CD 15.

Distância do Salto	CD de Saltar <sup>1</sup>
1,5 metros	5
3 metros	10
4,5 metros	15
6 metros	20
7,5 metros	25
9 metros	30

<sup>1</sup> Requer corrida de 6 m. Sem a corrida, a CD dobraria.

*Salto em Altura:* Um salto em altura é um pulo vertical feito para se alcançar um parapeito alto ou para agarrar algo acima. A CD é igual a 4 vezes a CD do salto horizontal.

Se pulaste para agarrar alguma coisa, um teste bem-sucedido indica que alcançaste a altura desejada. Se quiseres te puxar para cima, é preciso uma ação de movimento e um teste de Escalar CD 15. Se falhares no teste de Saltar, tu não alcanças a altura e cais de pé sobre o mesmo local de onde pulaste. Assim como no salto em distância, a CD é dobrada se não fizeres uma corrida inicial de pelo menos 6 m.

Distância do Salto em Altura <sup>1</sup>	CD de Saltar <sup>2</sup>
0,3 metros	4
0,6 metros	8
0,9 metros	12
1,2 metros	16
1,5 metros	20
1,8 metros	24
2,1 metros	28
2,4 metros	32

<sup>1</sup> Não incluindo alcance vertical, vé abaixo.

<sup>2</sup> Requer corrida de 6 m. Sem a corrida, a CD dobraria.

Obviamente, a dificuldade de se alcançar uma dada altura varia de acordo com o tamanho do personagem ou criatura. O alcance vertical máximo (altura que uma criatura pode alcançar sem pular) para uma criatura mediana de um determinado tamanho é mostrado na tabela abaixo (como uma criatura média, um humano típico pode alcançar 2,4 m. sem pular).

Criaturas quadrúpedes não têm o mesmo alcance vertical que uma criatura bípede; trate-as como sendo uma categoria menor.

Tamanho da Criatura	Alcance Vertical
Colossal	38,4 m.
Imenso	19,2 m.
Enorme	9,6 m.
Grande	4,8 m.
Médio	2,4 m.
Pequeno	1,2 m.
Mítido	60 cm.
Diminuto	30 cm.
Minúsculo	15 cm.

*Subir:* Tu podes subir em cima de um objeto até a altura da tua cintura, tal como uma mesa ou rocha pequena, com um teste de Saltar CD 10. Fazê-lo conta como 3 m. de movimento, se teu deslocamento for 9 m., podes te deslocar 6 m., então pular sobre um balcão. Tu não precisas de uma corrida inicial para realizar este salto, então a CD não é dobrada se não tiveres uma corrida inicial.

*Descer:* Se tu intencionalmente saltares de uma altura, levas menos dano do que se simplesmente caísses. A CD para saltar para baixo é 15. Tu não precisas ter uma corrida inicial para saltar para baixo, então a CD não é dobrada se não tiveres uma corrida inicial. Se passares no teste, tu recebes dano de queda como se tivesses caído 3 m. a menos do que realmente caíste.

**Ação:** Nenhuma. Um teste de Saltar é incluso em teu movimento, então é parte de uma ação de movimento. Se ficares sem movimento no meio do salto, tua próxima ação (ou neste turno ou, se necessário, no teu próximo turno) deve ser uma ação de movimento para completar o salto.

**Especial:** Efeitos que aumentem teu movimento também aumentam tua distância de salto, já que teu teste é modificado por teu deslocamento.

Se tiveres o talento Corrida, recebes +4 de bônus em testes de Saltar para qualquer salto feito após uma corrida inicial.

O halfling recebe +2 de bônus racial em testes de Saltar porque halflings são ágeis e atléticos.

Se tiveres o talento Acrobático, recebes +2 de bônus em testes de Saltar.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Acrobacia, recebes +2 de bônus em Saltar testes.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Saltar, recebes +2 de bônus em testes de Acrobacia.

### Sentir Motivação (Sab)

**Teste:** Um teste bem-sucedido evita que acredites num blefe (vê a perícia [BlefarError! Bookmark not defined.](#)). Tu também podes utilizar esta perícia para determinar quando “há algo errado” (ou seja, algo estranho está ocorrendo) ou para avaliar a confiança de alguém.

Tarefa	CD de Sentir Motivação
Palpite	20
Sentir encantamento	25 ou 15
Discernir mensagens secretas	Varia

*Palpite:* Este uso da perícia envolve fazer uma avaliação intuitiva de uma situação social. Tu podes ter a sensação pelo comportamento de alguém que algo está errado, como quando tu conversas com um impostor. Alternativamente, tu podes ter a sensação que alguém é confiável.

*Sentir Encantamento:* Podes dizer que o comportamento de alguém está sendo influenciado por um efeito de encantamento (por definição, um efeito de ação mental), mesmo se a pessoa não estiver ciente disso. A CD normal é

25, mas se o alvo estiver dominado (vê *dominar pessoas*), a CD é somente 15 por causa das atividades limitadas do alvo.

**Discernir Mensagem Secreta:** Tu podes usar Sentir Motivação para detectar que uma mensagem oculta está sendo transmitida pela perícia Blefar. Nesse caso, teu teste de Sentir Motivação é resistido pelo teste de Blefar do personagem transmitindo a mensagem. Para cada pedaço de informação relacionado à mensagem que estás perdendo, tu recebes -2 de penalidade no teu teste de Sentir Motivação. Se passares no teste por 4 ou menos, tu sabes que algo oculto está sendo comunicado, mas não sabes nada específico sobre seu conteúdo. Se ultrapasses a CD por 5 ou mais, tu interceptas e entendas a mensagem. Se falhares por 4 ou menos, tu não detectas qualquer comunicação oculta. Se falhares por 5 ou mais, tu inferes alguma informação falsa.

**Ação:** Tentar obter informação com Sentir Motivação geralmente leva pelo menos 1 minuto e tu poderias passar uma tarde inteira tentando sentir algo sobre as pessoas ao teu redor.

**Tentar de Novo:** Não, apesar de poderes fazer um teste de Sentir Motivação para cada teste de Blefar feito contra ti.

**Especial:** O ranger recebe um bônus em testes de Sentir Motivação quando usando esta perícia contra um inimigo predileto.

Se tiveres o talento Negociador, recebes +2 de bônus em testes de Sentir Motivação.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Sentir Motivação, recebes +2 de bônus em testes de Diplomacia.

## Sobrevivência (Sab)

**Teste:** Tu podes te manter e manter outros seguros e alimentados nos ermos. A tabela abaixo dá os CDs para várias tarefas que requeiram testes de Sobrevivência.

Sobrevivência não te permite seguir rastros difíceis a menos que sejas um ranger ou tenhas o talento Rastrear (vê a seção Restrição abaixo).

### CD Tarefa

10	Sobreviver na natureza. Mover-te na metade do teu deslocamento enquanto caçando e forrageando (sem suprimento de comida ou água necessários). Tu podes conseguir comida e água para uma outra pessoa a cada 2 pontos que o resultado do teu teste supere 10.
15	Receber +2 de bônus em todos os testes de Fortitude feitos contra clima severo enquanto te movendo até metade do teu deslocamento ou receber +4 de bônus se permaneceres imóvel. Tu podes dar o mesmo bônus a outro personagem para cada 1 ponto que teu resultado do teste de Sobrevivência supere 15.
15	Evitar te perder ou evitar perigos naturais, como areia movediça.
15	Prever o clima com até 24 horas de antecedência. Para cada 5 pontos que teu teste de Sobrevivência supere 15, tu podes prever o clima para um dia adicional de antecedência.
Varia	Seguir rastros (vê o talento Rastrear).

**Ação:** Varia. Um único teste de Sobrevivência pode significar atividade no curso de várias horas ou um dia inteiro. Um teste de Sobrevivência feito para achar rastros é pelo menos uma ação de rodada completa e pode levar ainda mais.

**Tentar de Novo:** Varia. Para sobreviver na natureza ou para receber o bônus em testes de Fortitude indicado na tabela acima, tu fazes um teste de Sobrevivência a cada 24 horas. O resultado desse teste se aplica até o próximo ser feito. Para evitar se perder ou evitar perigos naturais, tu fazes um teste de Sobrevivência sempre que a situação o solicitar. Novas tentativas para se evitar ficar perdido numa situação

específica ou para evitar um perigo natural específico não são permitidas. Para achar rastros, tu podes tentar novamente um teste falho após 1 hora (ar livre) ou 10 minutos (ambiente fechado) de busca.

**Restrição:** Enquanto qualquer um pode usar Sobrevivência para encontrar rastros (independentemente da CD) ou para seguir rastros quando a CD da tarefa é 10 ou menos, apenas o ranger (ou um personagem com o talento Rastrear) pode usar Sobrevivência para seguir rastros quando a tarefa tem uma CD maior.

**Especial:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Sobrevivência, podes automaticamente determinar onde o norte fica em relação a ti.

O ranger recebe um bônus em testes de Sobrevivência quando usando esta perícia para achar ou seguir rastros de um inimigo predileto.

Se tiveres o talento Auto-Suficiente, recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Sobrevivência, recebes +2 de bônus em testes de Conhecimento (natureza).

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (masmorras), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos sob o solo.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (natureza), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos sobre o solo em ambientes naturais (aquático, colina, deserto, floresta, montanha, pântano e planície).

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (geografia), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos para evitar te perder ou para evitar ameaças naturais.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Conhecimento (os planos), recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência feitos enquanto em outros planos.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Procurar, recebes +2 de bônus em testes de Sobrevivência para achar ou seguir rastros.

## Usar Corda (Des)

**Teste:** A maioria das tarefas com uma corda são relativamente simples. As CDs das várias tarefas utilizando esta perícia são sumarizadas na tabela abaixo.

CD	Tarefa
10	Fazer um nó firme
10 <sup>1</sup>	Fixar um arpéu
15	Fazer um nó especial, como um que corra, deslize vagarosamente ou que se afrouxe com um puxão
15	Amarrar uma corda ao seu redor com uma mão
15	Juntar duas cordas
Varia	Amarrar um personagem

1 Adiciona 2 à CD a cada 3 m. se o gancho for lançado, vê abaixo.

**Fixar um Arpéu:** Fixar um arpéu requer um teste de Usar Corda (CD 10, +2 a cada 3 m. de distância que o arpéu é lançado, até uma CD máxima de 20 a 15 m.). Falhar por 4 ou menos indica que o arpéu não se fixa e cai, permitindo outra tentativa. Falhar por 5 ou mais indica que o arpéu se fixa inicialmente, mas se solta após 1d4 rodadas de suporte de peso. Esse teste é feito secretamente, para que não saibas se a corda agüentará seu peso.

**Amarrar um Personagem:** Quando amarras outro personagem com uma corda, qualquer teste de Arte da Fuga que o personagem amarrado fizer é resistido pelo teu teste de

Usar Corda. Tu recebes +10 de bônus nesse teste porque é mais fácil amarrar alguém do que escapar. Tu nem precisas fazer teu teste de Usar Corda até alguém tentar escapar.

**Ação:** Varia. Lançar um arpéu é uma ação padrão que provoca ataque de oportunidade. Amarrar um nó, amarrar um nó especial ou te amarrar com apenas uma mão é uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade. Juntar duas cordas leva 5 minutos. Amarrar uma pessoa leva 1 minuto.

**Especial:** Uma corda de seda te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Usar Corda. Se conjurares a magia *animar cordas* na corda, recebes +2 de bônus de circunstância em qualquer teste que fizeres enquanto usando aquela corda. Esses bônus se acumulam.

Se tiveres o talento Mão Leves, recebes +2 de bônus em testes de Usar Corda.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Usar Corda, recebes +2 de bônus em testes de Escalar feitos para escalar uma corda, uma corda com nós ou uma combinação de corda-e-parede.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Usar Corda, recebes +2 de bônus em testes de Arte da Fuga quando fugindo de contenções de corda.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Arte da Fuga, recebes +2 de bônus em testes feitos para amarrar alguém.

### Usar Instrumento Mágico (Car; Somente Treinado)

Utilize esta perícia para ativar itens mágicos

**Teste:** Tu podes usar esta perícia para ler uma magia ou ativar um item mágico. Esta perícia te permite usar um item mágico como se tu tivesses a habilidade mágica ou as características de uma outra classe, como se tu fosses de uma raça diferente ou como se tivesses uma tendência diferente.

Tu fazes um teste de Usar Instrumento Mágico cada vez que ativas um instrumento como uma varinha. Se estiveres usando o teste para emular uma tendência ou alguma outra qualidade, tu precisas fazer os testes relevantes de emulação uma vez por hora.

Tu precisas escolher conscientemente o que emular. Ou seja, precisas saber o que estás tentando emular quando fazes um teste de emulação. As CDs para várias tarefas envolvendo Usar Instrumento Mágico estão sumarizadas na tabela abaixo.

Tarefa	CD de Usar Instrumento Mágico
Ativar cegamente	25
Decifrar uma magia escrita	25 + nível da magia
Emular característica de classe	20
Emular um valor de habilidade	Vê texto
Emular uma raça	25
Emular uma tendência	30
Usar pergaminho	20 + nível do conjurador
Usar varinha	20

**Ativar Cegamente:** Alguns itens mágicos são ativados por meio de palavras especiais, pensamentos ou ações. Tu podes ativar itens como se estivesses usando a palavra de ativação, mesmo se não conhecê-la. Tu tens que fazer algo equivalente para conseguir o teste. Algo como falar, chacoalhar o item ou tentar ativá-lo de outra maneira. Tu recebes +2 de bônus especial se já tiveres ativado o item pelo menos uma vez antes. Se falhares no teste por 9 ou menos, tu não podes ativar o dispositivo. Se falhares por 10 ou mais, tu sofres um fiasco. Um fiasco significa que energia mágica se libera mas ela não faz o que querias que fizesse. O fiasco padrão é que o

item afeta o alvo errado ou que energia mágica descontrolada é liberada, causando 2d6 pontos de dano em ti. Esse fiasco é em adição à chance de fiasco que tu normalmente tens quando conjuras uma magia de um pergaminho que não poderias de outro modo conjurar.

**Decifrar uma Magia Escrita:** Este uso funciona assim como decifrar uma magia escrita com a perícia Identificar Magia, exceto que a CD é 5 pontos mais alta. Decifrar uma magia escrita requer 1 minuto de concentração.

**Emular uma Característica de Classe:** Algumas vezes tu precisas usar uma característica de classe para ativar um item mágico. Teu nível efetivo na classe emulada é igual ao resultado do teu teste menos 20. A perícia não te deixa usar a característica de classe de outra classe. Ela apenas te deixa ativar itens como se tu a tivesses. Se a classe cuja característica estás emulando tiver um requisito de tendência, tu deves cumprí-lo, honestamente ou emulando a tendência apropriada num teste separado (vê abaixo).

**Emular um Valor de Habilidade:** Para conjurares uma magia de um pergaminho, precisas da habilidade alta apropriada (Inteligência para magias de mago, Sabedoria para magias divinas e Carisma para magias de feiticeiro ou bardo). Tua habilidade efetiva (apropriada à classe que estejas emulando quando tentas conjurar a magia de um pergaminho) é o resultado do teu teste menos 15. Se já tens uma habilidade alta apropriada, não precisas fazer este teste.

**Emular uma Raça:** Alguns itens mágicos funcionam apenas com certas raças ou funcionam melhor com algumas delas. Tu podes usar um item como se fosse da raça de tua escolha. Tu só podes emular uma raça de cada vez.

**Emular uma Tendência:** Alguns itens mágicos têm efeitos positivos ou negativos baseados na tua tendência. Usar Instrumento Mágico te permite usar esses itens como se fosses de uma tendência de tua escolha. Tu podes emular apenas uma tendência por vez.

**Usar Pergaminho:** Se tu estás conjurando uma magia de um pergaminho, tens que decifrá-lo primeiro. Normalmente, para conjurar a magia de um pergaminho, tu deves ter a magia do pergaminho na tua lista de classe. Usar Instrumento Mágico te permite usar um pergaminho como se tivesses uma magia em particular na tua lista de magias de classe. A CD é igual a 20 + o nível de conjurador da magia que estás tentando conjurar do pergaminho. Em adição, conjurar uma magia de um pergaminho requer um valor mínimo (10 + nível da magia) na habilidade apropriada. Se não tiveres uma habilidade alta o suficiente, tu deves emular uma habilidade com um teste separado de Usar Instrumento Mágico (vê acima).

Este uso da perícia também se aplica a outros itens de complemento de magia.

**Usar Varinha:** Normalmente, para usar uma varinha, deves ter a magia da varinha na tua lista de magias de classe. Este uso da perícia te permite usar uma varinha como se tivesses a magia em particular na tua lista de magias de classe. Este uso da perícia também se aplica a outros itens com gatilho de magia, como com cajados.

**Ação:** Nenhuma. O teste de Usar Instrumento Mágico é feito como parte de uma ação (se houver) requerida para ativar o item mágico.

**Tentar de Novo:** Sim, mas se rolares um 1 natural enquanto tentas ativar um item e falhares, então não podes tentar ativar novamente aquele item por 24 horas.

**Especial:** Tu não podes escolher 10 com esta perícia.

Tu não podes ajudar outro em testes de Usar Instrumento Mágico. Somente o usuário do item pode realizar o teste.

Se tiveres o talento Aptidão Mágica, recebes +2 de bônus em testes de Usar Instrumento Mágico.

**Sinergia:** Se tiveres 5 ou mais graduações em Identificar Magia, recebes +2 de bônus em testes de Usar Instrumento Mágico relacionados a pergaminhos.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Decifrar Escrita, recebes +2 de bônus em testes de Usar Instrumento Mágico relacionados a pergaminhos.

Se tiveres 5 ou mais graduações em Usar Instrumento Mágico, recebes +2 de bônus em testes de Identificar Magia feitos para decifrar magias em pergaminhos.

# Capítulo 5: Talentos

## Pré-Requisitos

Alguns talentos têm pré-requisitos. Teu personagem deve ter a pontuação na habilidade indicada, característica de classe, talento, perícia, bônus base de ataque ou qualidade designada de modo a poder selecionar ou usar determinado talento. Um personagem pode ganhar um talento no mesmo nível em que recebe os pré-requisitos.

Um personagem não pode usar um talento se perder seus pré-requisitos.

## Tipos de Talentos

Alguns talentos são gerais, o que significa que não existem regras especiais que os governem como um grupo. Outros são talentos de criação de itens, que permitem aos conjuradores criarem itens mágicos de todos os tipos. Um talento metamágico permite ao conjurador preparar e conjurar uma magia com um efeito melhorado, como se a magia fosse de nível maior do que realmente é.

### Talentos Bônus de Guerreiro

Qualquer talento designado como talento de guerreiro pode ser selecionado como um talento bônus de guerreiro. Essa designação não restringe os personagens de outras classes de selecionar esse talento, desde que preencham os pré-requisitos.

### Talentos de Criação de Itens

Um talento de criação de item permite ao conjurador criar um item mágico de certo tipo. Independentemente do tipo de item envolvido, os vários talentos de criação de itens têm certas características comuns.

**Custo em XP:** Experiência que o conjurador normalmente manteria é gasta ao se fazer um item mágico. O custo em XP é igual a 1/25 do custo do item em moedas de ouro. Um personagem não pode gastar XP a ponto de perder um nível. Entretanto, quando tiver XP suficiente para passar de nível, poderá imediatamente gastar o XP na criação de um item ao invés de mantê-lo para passar de nível.

**Custo em Matéria-prima:** O custo de criação de um item mágico é igual à metade de seu preço de mercado.

Usar um talento de criação de item também exige acesso a um laboratório ou oficina mágicos, equipamentos especiais e por aí vai. Um personagem geralmente tem acesso ao que precisa salvo sob circunstâncias incomuns.

**Tempo:** O tempo para criar um item mágico depende do talento e do custo do item. O tempo mínimo é de um dia.

**Custo do Item:** Criar Varinha, Escrever Pergaminho e Preparar Poção criam itens que reproduzem diretamente efeitos de magias e o poder desses itens depende do nível do conjurador – isto é, a magia de tal item tem o poder que teria se fosse conjurada por um conjurador daquele nível. O preço desses itens (assim como o custo em XP e em matéria-prima) também depende do nível do conjurador. O nível do conjurador deve ser alto o bastante para que o conjurador

criando o item possa conjurar a magia naquele nível. Para encontrar o preço final em cada caso, multiplica o nível do conjurador pelo nível da magia, então multiplica o resultado pela constante como mostrado abaixo:

**Pergaminhos:** Preço Básico = nível da magia x nível do conjurador x 25po.

**Poções:** Preço Básico = nível da magia x nível do conjurador x 50po.

**Varinhas:** Preço Básico = nível da magia x nível do conjurador x 750po.

Uma magia de nível 0 é considerada como tendo  $\frac{1}{2}$  nível para efeitos desses cálculos.

**Custos Extras:** Qualquer poção, pergaminho ou varinha que guarde uma magia que precisa de componentes materiais caros ou tenha custo em XP também carrega um custo extra. Para poções e pergaminhos, o criador deve gastar o componente material ou pagar o custo em XP ao criar o item. Para uma varinha, o criador deve gastar cinqüenta cópias do componente material ou pagar cinqüenta vezes o custo em XP.

Alguns itens mágicos incorrem em custos extras similares de componentes materiais ou em XP, como indicado em suas descrições.

### Talentos Metamágicos

À medida que o conhecimento de magia do conjurador aumenta, ele poderá aprender a conjurar magias de maneiras um pouco diferentes das quais elas foram projetadas ou aprendidas. Preparar e conjurar uma magia de tal maneira é mais difícil que o normal, mas graças aos talentos metamágicos, ao menos é possível. Magias modificadas por um talento metamágico usam um slot de magia de nível mais alto que o normal. Isso não muda o nível da magia, assim a CD para testes de resistência contra ela não sobe.

**Magos e Conjuradores Divinos:** Magos e conjuradores divinos devem preparar suas magias com antecedência. Durante o preparo o personagem escolhe quais magias preparar com os talentos metamágicos (e assim quais ocuparão o lugar de magias de nível maior que o normal).

**Feiticeiros e Bardos:** Feiticeiros e bardos escolhem magias enquanto as conjuram. Eles podem escolher na hora que conjuram suas magias se empregarão seus talentos metamágicos para aprimorá-las. Como com outros conjuradores, a magia aprimorada usa o lugar de uma magia de nível mais alto. Como o feiticeiro ou bardo não prepara a magia alterada metamagicamente com antecedência, ele deve aplicar o talento metamágico na hora. Assim sendo, tal personagem levará mais tempo para conjurar uma magia metamágica (uma melhorada por um talento metamágico) do que para conjurar uma magia comum. Se o tempo de execução da magia é 1 ação, conjurar uma versão metamágica dela leva uma ação de rodada completa para um feiticeiro ou bardo (isso não é a mesma coisa que tempo de execução de 1 rodada). Para uma magia com tempo de execução maior, leva-se uma ação de rodada completa a mais para conjurar a magia.

**Conversão Espontânea e Talentos Metamágicos:** O clérigo conjurando espontaneamente uma magia de cura ou

infligir pode conjurar uma versão metamágica dela ao invés. O tempo extra também é requerido nesse caso. Conjurar espontaneamente uma magia metamágica de 1 ação exige uma ação de rodada completa e uma magia com um tempo de execução maior levará uma ação de rodada completa a mais para ser conjurada.

**Efeitos de Talentos Metamágicos numa Magia:** Sob todos os aspectos, uma magia metamágica funciona como no seu nível original de magia, apesar de ser preparada e conjurada como se fosse uma magia de nível maior. Testes de resistência não são alterados salvo indicação em contrário na descrição do talento.

As modificações feitas por esses talentos só se aplicam a magias conjuradas diretamente pelo detentor do talento. Um conjurador não pode usar um talento metamágico para alterar uma magia a ser conjurada de uma varinha, pergaminho ou outro dispositivo.

Talentos metamágicos que eliminam componentes de uma magia não eliminam o ataque de oportunidade provocado por se conjurar uma magia enquanto ameaçado. Entretanto, conjurar uma magia modificada por Acelerar Magia não provoca um ataque de oportunidade.

Talentos metamágicos não podem ser usados com todas as magias. Vê as especificações do talento para saber que magias um talento em particular não pode modificar.

**Múltiplos Talentos Metamágicos numa Magia:** Um conjurador pode aplicar múltiplos talentos metamágicos em uma mesma magia. As mudanças no seu nível são cumulativas. Tu não podes aplicar o mesmo talento metamágico mais de uma vez numa mesma magia.

**Itens Mágicos e Magias Metamágicas:** Com o talento de criação de item certo, tu podes armazenar uma versão metamágica de uma magia num pergaminho, poção ou varinha. Limites de nível para poções e varinhas consideram o nível aumentado da magia (após a aplicação do talento metamágico). Um personagem não precisa do talento metamágico para ativar um item que armazena uma versão metamágica da magia.

**Contramágicas em Magias Metamágicas:** Independente de a magia ser melhorada por um talento metamágico, isso não afeta sua vulnerabilidade a contramágicas ou sua habilidade de anular outra magia.

**Tabela 5-1: Talentos**

Talentos Gerais	Pré-requisitos	Benefício
Acrobático	–	+2 de bônus em testes de Acrobacia e Saltar
Acuidade com Arma <sup>1,2</sup>	Bônus base de ataque +1	Uses modificador de Des no lugar do For em jogadas de ataque com armas leves
Afinidade Animal	–	+2 de bônus em testes de Adestrar Animal e Cavalgar
Aptidão Mágica	–	+2 de bônus em testes de Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico
Ataque Desarmado Aprimorado <sup>1</sup>	–	Considerado armado mesmo quando desarmado
Agarrar Aprimorado <sup>1</sup>	Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado	+4 de bônus em testes de agarrar; sem ataque de oportunidade
Desviar Objetos <sup>1</sup>	Ataque Desarmado Aprimorado	Desvia um ataque à distância por rodada
Apanhar Objetos	Des 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos	Apanha um projétil de ataque à distância desviado
Ataque Atordoante <sup>1</sup>	Des 13, Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8	Atordoas oponente com ataque desarmado
Ataque Poderoso <sup>1</sup>	For 13	Troques bônus de ataque por dano (máx. igual a BBA)
Trespassar <sup>1</sup>	Ataque Poderoso	Ataque corpo-a-corpo extra após derrubar alvo
Trespassar Maior <sup>1</sup>	Ataque Poderoso, Trespassar, bônus base de ataque +4	
Atropelar Aprimorado <sup>1</sup>	Ataque Poderoso	+4 de bônus em tentativas de atropelar; não causa ataque de oportunidade
Derrubar Aprimorado <sup>1</sup>	Ataque Poderoso	+4 de bônus em tentativas de derrubar; não causa ataque de oportunidade
Nocauteador <sup>1</sup>	For 15, Derrubar Aprimorado, bônus base de ataque +2	Tentativa de derrubar como ação livre sempre que causar 10 ou mais de dano
Encontrão Aprimorado <sup>1</sup>	Ataque Poderoso	+4 de bônus em tentativas de encontrão; não causa ataque de oportunidade
Quebrar Aprimorado <sup>1</sup>	Ataque Poderoso	+4 de bônus em tentativas de quebrar; não causa ataque de oportunidade
Atlético	–	+2 de bônus em testes de Escalar e Natação
Auto-Suficiente	–	+2 de bônus em testes de Cura e Sobrevida
Ágil	–	+2 de bônus em testes de Arte da Fuga e Equilíbrio
Combate Montado <sup>1</sup>	Cavalgar 1 graduação	Negues acertos em montaria com teste de Cavalgar
Arquearia Montada <sup>1</sup>	Combate Montado	Metade da penalidade para ataques à distância quando montado
Investida Montada <sup>1</sup>	Combate Montado	Movas antes e depois de uma investida montada
Investida Implacável <sup>1</sup>	Combate Montado, Investida Montada	Dobres dano com investida montada
Pisotear <sup>1</sup>	Combate Montado	Alvo não pode evitar atropelar montado
Combater com Duas Armas <sup>1</sup>	Des 15	Reduzas penalidades por combater com duas armas
Bloqueio Ambidestro <sup>1</sup>	Combater com Duas Armas	Arma na mão inábil dá +1 de bônus de escudo na CA
Combater com Duas Armas Aprimorado <sup>1</sup>	Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6	Ganhos segundo ataque com mão inábil
Combater com Duas Armas Maior <sup>1</sup>	Des 19, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11	Ganhos terceiro ataque com mão inábil
Contramágica Aprimorada	–	Anules magias com magia da mesma escola
Corrida	–	Corras 5x deslocamento normal, +4 em testes de Saltar após corrida inicial
Pés Ligeiros	Des 15, Corrida	Invistas enquanto fazendo trajeto errático até o alvo

Dedos Lépidos	–	+2 de bônus em testes de Abrir Fechadura e Desativar Mecanismo
Desafiador de Plantas	Habilidade de conjurar <i>detectar animais ou plantas</i>	Expulsa criaturas planta como um clérigo benigno expulsa morto-vivos
Controlador de Plantas	Desafiador de plantas, habilidade de conjurar <i>falar com plantas</i>	Fascines ou comande criaturas planta como um clérigo maligno fascina morto-vivos
Diligente	–	+2 de bônus em testes de Avaliação e Decifrar Escrita
Dominar Magia <sup>2</sup>	Mago 1º nível	Podes preparar algumas magias sem grimório
Fraudulento	–	+2 de bônus em testes de Disfarce e Falsificação
Especialização em Combate <sup>1</sup>	Int 13	Troques bônus de ataque por CA (máx. 5 pontos)
Desarmar Aprimorado <sup>1</sup>	Especialização em Combate	+4 de bônus em tentativas de desarmar; não causa ataque de oportunidade
Finta Aprimorada <sup>1</sup>	Especialização em Combate	Fintes em combate como ação de movimento
Especialização em Combate Superior <sup>1</sup>	Especialização em Combate, bônus base de ataque +6	Troques bônus de ataque por CA (máx. igual a bba)
Ataque Giratório <sup>1</sup>	Des 13, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +4	Um ataque corpo-a-corpo contra cada oponente ao alcance
Esquiva <sup>1</sup>	Des 13	+1 de bônus de esquiva na CA contra oponente selecionado
Mobilidade <sup>1</sup>	Esquiva	+4 de bônus de esquiva na CA contra alguns ataques de oportunidade
Ataque em Movimento <sup>1</sup>	Mobilidade, bônus base de ataque +4	Movas antes e depois de ataque corpo-a-corpo
Expulsão Adicional <sup>3</sup>	Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas	Podes expulsar ou fascinar mais 4 vezes por dia
Expulsão Aprimorada	Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas	+1 nível em testes de expulsão
Familiar Aprimorado	Habilidade de adquirir familiar, tendência compatível, 3º nível conjurador	Lista ampliada de familiares
Foco em Arma <sup>1,2</sup>	Usar Arma com arma, bônus base de ataque +1	+1 de bônus em jogadas de ataque com arma selecionada
Especialização em Arma <sup>1,2</sup>	Usar Arma com arma, Foco em Arma com arma, 4º nível de guerreiro	+2 de bônus em jogadas de dano com arma selecionada
Sucesso Decisivo Poderoso <sup>1,2</sup>	Foco em Arma com arma, bônus base de ataque +4	+4 em jogadas de ataque para confirmar sucesso decisivo com arma
Foco em Arma Maior <sup>1,2</sup>	Usar Arma com arma, Foco em Arma com arma, 8º nível de guerreiro	+2 de bônus em jogadas de ataque com arma selecionada
Especialização em Arma Maior <sup>1,2</sup>	Usar Arma com arma, Especialização em Arma com arma, Foco em Arma com arma, Foco em Arma Maior com arma, 12º nível de guerreiro	+4 de bônus em jogadas de dano com arma selecionada
Foco em Magia <sup>2</sup>	–	+1 de bônus na CD contra testes de escola de magia específica
Foco em Magia Maior <sup>2</sup>	Foco em Magia	+1 de bônus na CD contra testes de escola de magia específica
Potencializar Invocação	Foco em Magia (Conjuração)	Criaturas conjuradas recebem +4 For, +4 Con
Foco em Perícia <sup>2</sup>	–	+3 de bônus em testes com perícia selecionada
Fortitude Maior	–	+2 de bônus em testes de Fortitude
Ignorar Componentes Materiais	–	Conjures magias sem componentes materiais
Iniciativa Aprimorada	–	+4 de bônus em testes de iniciativa
Investigador	–	+2 de bônus em testes de Obter Informação e Procurar
Liderança	6º nível de personagem	Atraias parceiro e seguidores
Lutar às Cegas	–	Jogues novamente chance de camuflagem
Percepção às Cegas, raio de 1,5 m. <sup>1</sup>	Sab 19, Lutar às Cegas, bônus base de ataque +4	Recebas percepção às cegas até 1,5 m.
Magia Natural	Sab 13, habilidade de usar forma selvagem	Conjures magias enquanto em forma selvagem
Magia Penetrante	–	+2 de bônus em testes de nível de conjurador para superar a resistência a magia
Magia Penetrante Maior	Magia Penetrante	+2 de bônus em testes de nível de conjurador para superar a resistência a magia
Magias em Combate	–	+4 de bônus em testes de Concentração para conjurar magia na defensiva
Mãos Leves	–	+2 de bônus em testes de Prestidigitação e Usar Corda
Música Adicional <sup>3</sup>	Habilidade de usar música de bardo	Podes usar música de bardo mais 4 vezes por dia
Negociador	–	+2 de bônus em testes de Diplomacia e Sentir Motivação
Olhos na Nuca	Sab 19, bônus base de ataque +3	Flanqueadores não recebem bônus
Pau para Toda Obra	6º nível de personagem	Uses qualquer perícia destreinado
Persuasivo	–	+2 de bônus em testes de Blefar e Intimidação
Prontidão	–	+2 de bônus em testes de Observar e Ouvir
Rastrear	–	Uses perícia Sobrevivência para rastrear
Rapidez de recarga <sup>1</sup>	Usar Arma com besta	Recarregues bestas mais rapidamente
Reflexos Rápidos	–	+2 de bônus em testes de Reflexos
Reflexos de Combate <sup>1</sup>	–	Ataques de oportunidade adicionais
Manter a Linha <sup>1</sup>	Reflexos de Combate, bônus base de ataque +2	Ataque de oportunidade contra oponentes investindo
Saque Rápido <sup>1</sup>	Bônus base de ataque +1	Saqueas arma como ação livre
Sorrateiro	–	+2 de bônus em testes de Esconder-se e Furtividade
Sucesso Decisivo Aprimorado <sup>1,2</sup>	Usar Arma com arma, bônus base de ataque +8	Dobres margem de ameaça da arma
Tiro Certeiro <sup>1</sup>	–	+1 de bônus em ataque e dano com armas de ataque à distâncias até 9 m. de distância
Tiro Longo <sup>1</sup>	Tiro Certeiro	Aumentes incremento de distância em 50% ou 100%
Tiro Preciso <sup>1</sup>	Tiro Certeiro	Sem -4 de penalidade ao atirar em corpo-a-corpo
Pontaria Aguçada <sup>1</sup>	Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +3	Alvos só recebem +2 de bônus na CA com cobertura
Tiro Rápido <sup>1</sup>	Des 13, Tiro Certeiro	Um ataque à distância extra a cada rodada

Tiro Múltiplo <sup>1</sup>	Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6	Atires duas ou mais flechas simultaneamente
Tiro em Movimento <sup>1</sup>	Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4	Movas antes e depois de ataque à distância
Tiro Preciso Aprimorado <sup>1</sup>	Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11	Ignores cobertura e camuflagem, exceto cobertura total e camuflagem total, em ataques à distância
Tolerância	–	+4 em testes para resistir dano não-lethal
Duro de Matar	Tolerância	Permaneças consciente com entre -1 e -9 pv
Usar Arma Comum <sup>2</sup>	–	Sem penalidade em ataques com armas comuns específicas
Usar Arma Exótica <sup>1,2</sup>	–	Sem penalidade em ataques com armas exóticas específicas
Usar Arma Simples <sup>2</sup>	–	Sem penalidade em ataques com armas simples específicas
Usar Armadura (leve)	–	Sem penalidade de armadura em jogadas de ataque
Usar Armadura (média)	Usar Armadura (leve)	Sem penalidade de armadura em jogadas de ataque
Usar Armadura (pesada)	Usar Armadura (média)	Sem penalidade de armadura em jogadas de ataque
Usar Escudo	–	–
Golpear com Escudo Aprimorado	Usar Escudo	Mantém bônus de escudo na CA quando golpeando com escudo
Usar Escudo de Corpo	Usar Escudo	Sem penalidade de armadura em jogadas de ataque
Vitalidade <sup>3</sup>	–	+3 pontos de vida
Vontade de Ferro	–	+2 de bônus em testes de Vontade
<b>Talentos de Criação de Itens</b>		<b>Benefício</b>
Criar Armas e Armaduras Mágicas	5º nível de conjurador	Cries armas, armaduras e escudos mágicos
Criar Bastão	9º nível de conjurador	Cries bastões mágicos
Criar Cajado	12º nível de conjurador	Cries cajados mágicos
Criar Item Maravilhoso	3º nível de conjurador	Cries itens maravilhosos mágicos
Criar Varinha	5º nível de conjurador	Cries varinhas mágicas
Escrever Pergaminho	1º nível de conjurador	Cries pergaminhos mágicos
Forjar Anel	12º nível de conjurador	Cries anéis mágicos
Preparar Poção	3º nível de conjurador	Cries poções mágicas
<b>Talentos Divinos</b>		<b>Benefício</b>
Poder Divino	For 13, habilidade de expulsar ou fascinar morto-vivos, Ataque Poderoso	Adiciona bônus de Car em jogadas de dano
Vingança Divina	Habilidade de expulsar morto-vivos, Expulsão Adicional	Adiciona 2d6 de dano de energia em jogadas de ataque corpo-a-corpo
<b>Talentos Metamágicos</b>		<b>Benefício</b>
Acelerar Magia	–	Conjures magias como ação livre
Ampliar Magia	–	Dobras área da magia
Aumentar Magia	–	Dobras alcance da magia
Disfarçar Magia	Habilidade de usar música de bardo, Atuação 12 graduações	Conjures magias que não podem ser identificadas
Elevar Magia	–	Conjures magias como nível maior
Estender Magia	–	Dobras duração da magia
Magia Persistente	Estender Magia	Conjures magias com duração de 24 horas
Magia Sagrada	–	Metade do dano da magia é divino
Magia Silenciosa	–	Conjures magias sem componentes verbais
Magia À Distância	–	Conjures magias de toque até a 9 m. do alvo
Magias sem Gestos	–	Conjures magias sem componentes gestuais
Maximizar Magia	–	Maximizes efeitos numéricos variáveis da magia
Potencializar Magia	–	Aumenta efeitos numéricos variáveis da magia em 50%
Repetir Magia	–	Conjures magias automaticamente
Substituição Não-Letal	Qualquer outro talento metamágico, Conhecimento (arcano) 5 graduações	Conjures magias de energia que causam dano não-lethal
Substituição de Energia <sup>2</sup>	Qualquer outro talento metamágico, Conhecimento (arcano) 5 graduações	Altera tipo de energia da magia

1 Um guerreiro pode selecionar este talento como um de seus talentos bônus de guerreiro.

2 Tu podes selecionar este talento mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionares o talento, ele se aplica a uma nova arma, perícia, escola de magia, seleção de magias ou tipo de energia.

3 Tu podes selecionar este talento mais de uma vez. Seus efeitos se acumulam.

## Descrições de Talentos

Esse é o formato das descrições de talentos.

### Nome do Talento [Tipo de Talento]

**Pré-requisito:** Um valor mínimo de habilidade, outro talento ou talentos, um bônus base de ataque mínimo, um número mínimo de graduações em uma ou mais perícias, ou um nível de classe que o personagem deve ter para selecionar o talento. Esta entrada não aparece se o talento não tiver pré-requisito. Um talento pode ter mais de um pré-requisito.

**Benefício:** O que o talento capacita o personagem a fazer (“tu” na descrição do talento). Se um personagem tiver o mesmo talento mais de uma vez, seus benefícios não acumulam salvo indicação em contrário na descrição. Geralmente, ter um talento duas vezes é o mesmo que tê-lo uma vez.

**Normal:** O que um personagem que não tem este talento é impedido ou restringido de fazer. Se o fato de não ter o talento não trouxer uma desvantagem em particular esta entrada não aparece.

**Especial:** Fatos adicionais sobre o talento que podem ser úteis na hora de decidires se adquirirás o talento.

## Acelerar Magia [Metamágico]

**Benefício:** Conjurar uma magia acelerada é uma ação livre. Tu podes realizar outra ação, até conjurar outra magia, na mesma rodada em que conjuras uma magia acelerada. Tu podes conjurar somente uma magia acelerada por rodada. Uma magia cujo tempo de execução seja mais do que 1 ação de rodada completa não pode ser acelerada. Uma magia acelerada usa um slot de magia quatro níveis mais alto do que o nível real da magia. Conjurar uma magia acelerada não provoca ataques de oportunidade.

**Especial:** Este talento não pode ser aplicado a nenhuma magia conjurada espontaneamente (incluindo magias de feiticeiro, bardo, clérigo ou druida), já que aplicar um talento metamágico a uma magia conjurada espontaneamente automaticamente aumenta o tempo de execução para uma ação de rodada completa.

## Acrobático [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Acrobacia e Saltar.

## Acuidade com Arma [Geral]

**Pré-requisito:** Bônus base de ataque +1.

**Benefício:** Com uma arma leve, chicote, corrente com cravos ou sabre feitos para uma criatura de tua categoria de tamanho, tu podes usar teu modificador de Destreza ao invés de teu modificador de Força nas jogadas de ataque. Se carregares um escudo, sua penalidade de armadura se aplica a tua jogada de ataque.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Acuidade com Arma como um de seus talentos bônus de guerreiro.

Armas naturais são sempre consideradas armas leves.

## Afínidade Animal [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Adestrar Animal e Cavalar.

## Agarrar Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

**Benefício:** Tu não provocas ataques de oportunidade quando fazes ataque de toque para iniciar um agarramento. Tu também recebes +4 de bônus em todos os testes de agarrar, independente se tu iniciaste a manobra.

**Normal:** Sem este talento, tu provocas um ataque de oportunidade quando fazes um ataque de toque para iniciar o agarramento.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Agarrar Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O monge pode selecionar Agarrar Aprimorado como um talento bônus no 1º nível, mesmo se não preencher os pré-requisitos.

## Ampliar Magia [Metamágico]

**Benefício:** Tu podes escolher uma magia de dispersão, emanção, explosão ou linha para aumentar sua área. Quaisquer medidas numéricas da área da magia aumentam em 100%. Uma magia ampliada usa um slot de magia três níveis maior que o nível real da magia.

Magias que não tenham um desses quatro tipos não são afetadas por este talento.

## Apanhar Objetos [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 15, Desviar Objetos, Ataque Desarmado Aprimorado.

**Benefício:** Quando usando o talento Desviar Objetos tu podes apanhar a arma ao invés de apenas desviar dela. Armas de arremesso podem ser imediatamente arremessadas de volta ao atacante original (mesmo se não for teu turno) ou guardadas para uso posterior.

Tu deves ter pelo menos uma mão livre (não segurando nada) para usar este talento.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Apanhar Objetos como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Aptidão Mágica [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Identificar Magia e Usar Instrumento Mágico.

## Arquearia Montada [Geral]

**Pré-requisitos:** Cavalar 1 graduação, Combate Montado.

**Benefício:** A penalidade que recebes quando usando uma arma de ataque à distância enquanto montando é reduzida pela metade: -2 ao invés de -4 se tua montaria estiver usando um movimento duplo e -4 ao invés de -8 se tua montaria estiver correndo.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Arquearia Montada como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Ataque Atordoante [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

**Benefício:** Tu deves declarar que estás usando este talento antes de fazeres tua jogada de ataque (então, uma jogada fracassada arruina a tentativa). Ataque Atordoante força um oponente danificado pelo teu ataque desarmado a fazer um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 teu nível de personagem + teu modificador de Sab), além de causar dano normalmente. Um defensor que falhe nesse teste de resistência é atordoado por 1 rodada (até logo antes da tua próxima ação). Um personagem atordoado não pode agir, perde qualquer bônus de Destreza na CA e recebe -2 de penalidade na CA. Tu podes tentar um ataque atordoante uma vez por dia para cada quatro níveis que tiveres (mas vê Especial) e não mais do que uma vez por rodada. Construtos, gosmas, plantas, morto-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a acerto decisivos não podem ser atordoadas.

**Especial:** O monge pode selecionar Ataque Atordoante como um talento bônus no 1º nível, mesmo se não preencher os pré-requisitos. O monge que selecionar este talento pode tentar um ataque atordoante uma quantidade de vezes por dia igual a seu nível de monge, mas uma vez por dia a cada quatro níveis que ele tenha em outras classes que não seja monge.

O guerreiro pode selecionar Ataque Atordoante como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Ataque Desarmado Aprimorado [Geral]

**Benefício:** Tu és considerado armado mesmo quando desarmado – ou seja, não provocas ataques de oportunidade de oponentes armados quando os ataca desarmado. Entretanto, ainda podes fazer um ataque de oportunidade

contra qualquer oponente que faça um ataque desarmado contra ti.

Em adição, teu ataque desarmado pode causar dano letal ou dano não-letal, à tua escolha.

**Normal:** Sem este talento, és considerado desarmado quando fazendo um ataque desarmado e podes causar somente dano não-letal com este ataque.

**Especial:** O monge automaticamente recebe Ataque Desarmado Aprimorado como um talento bônus no 1º nível. Ele não precisa selecioná-lo.

O guerreiro pode selecionar Ataque Desarmado Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Ataque Giratório [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Int 13, Especialização em Combate, Esquia, Mobilidade, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +4.

**Benefício:** Quando usas a ação de ataque total, tu podes abrir mão de teus ataques regulares e, ao invés, fazer um ataque corpo-a-corpo com teu bônus base de ataque total contra cada oponente ao alcance.

Quando usas o talento Ataque Giratório, tu também abres mão de quaisquer bônus ou ataques extras recebidos por outros talentos, magias ou habilidades.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Ataque Giratório como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Ataque Poderoso [Geral]

**Pré-requisito:** For 13.

**Benefício:** Na tua ação, antes de fazer as jogadas de ataque da rodada, podes escolher subtrair um número de todas as jogadas de ataque corpo-a-corpo e adicionar a mesma quantia em todas as jogadas de dano corpo-a-corpo. Essa quantia não pode exceder teu bônus base de ataque. A penalidade em ataques e bônus em dano se aplicam até teu próximo turno.

**Especial:** Se atacares com uma arma de duas mãos ou com uma arma de uma mão segurada com duas mãos, ao invés, adiciona duas vezes a quantia subtraída de tuas jogadas de ataque. Tu não podes adicionar o bônus de Ataque Poderoso ao dano causado com uma arma leve (exceto com ataques desarmados ou ataques de armas naturais), mesmo se a penalidade em jogadas de ataque ainda se aplicar (Normalmente, tu tratas uma arma dupla como uma arma de uma mão e uma arma leve. Se escolheres usar uma arma dupla como uma arma de duas mãos, atacando somente com uma ponta dela numa rodada, trata-a como uma arma de duas mãos.)

O guerreiro pode selecionar Ataque Poderoso como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Ataque em Movimento [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Esquia, Mobilidade, bônus base de ataque +4.

**Benefício:** Quando usando a ação de ataque com uma arma corpo-a-corpo, podes te mover tanto quanto depois do ataque, desde que a distância total percorrida não exceda teu deslocamento. Mover-se desse modo não provoca ataques de oportunidade do defensor do ataque, apesar de poder provocar ataques de oportunidade de outras criaturas, se apropriado. Tu não podes usar este talento se estiveres usando armadura pesada.

Tu deves te mover pelo menos 1,5 m. tanto quanto depois que fizeres teu ataque para poder utilizar os benefícios de Ataque em Movimento.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Ataque em Movimento como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Atlético [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Escalar e Natação.

### Atropelar Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** For 13, Ataque Poderoso.

**Benefício:** Quando tu tentas atropelar um oponente, o alvo não pode escolher te evitar. Tu também recebes +4 de bônus em teu teste de Força para derrubar teu oponente.

**Normal:** Sem este talento, o alvo de uma tentativa de atropelar pode escolher te evitar ou te bloquear.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Atropelar Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Aumentar Magia [Metamágico]

**Benefício:** Tu podes alterar uma magia com um alcance de curto, médio ou longo para aumentar seu alcance em 100%. A magia aumentada com alcance curto tem agora um alcance de 15 m. + 1,5 m./nível, enquanto magias de alcance médio têm um alcance de 60 m. + 6 m./nível e magias de alcance longo tem alcance de 240 m. + 24 m./nível. Uma magia aumentada usa um slot de magia um nível superior ao nível real da magia.

Magias cujos alcances não são definidos por distância, assim como magias cujos alcances não sejam curto, médio ou longo, não têm seus alcances aumentados.

### Auto-suficiente [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Cura e Sobrevivência.

### Ágil [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Arte da Fuga e Equilíbrio.

### Bloqueio Ambidestro [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 15, Combater com Duas Armas.

**Benefício:** Quando usando uma arma dupla ou de duas armas (não incluindo armas naturais ou ataques desarmados), tu recebes +1 de bônus de escudo na CA.

Quando estás lutando defensivamente ou usando a ação de defesa total, esse bônus de escudo aumenta para +2.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Bloqueio Ambidestro como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Combate Montado [Geral]

**Pré-requisito:** Cavalgar 1 graduação.

**Benefício:** Uma vez por rodada quando tua montaria é atingida em combate, tu podes tentar um teste de Cavalgar (como uma reação) para evitar o golpe. O golpe é evitado se o resultado do teu teste de Cavalgar for maior do que a jogada de ataque do oponente (essencialmente, o resultado do teste

de Cavalgar se torna a Classe de Armadura da montaria se for maior que a CA normal dela).

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Combate Montado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Combater com Duas Armas Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

**Benefício:** Em adição ao ataque adicional padrão que tu fazes com a arma da mão inábil, tu fazes um segundo ataque com ela, apesar de com -5 de penalidade.

**Normal:** Sem este talento, tu podes somente fazer um único ataque extra com a arma da mão inábil.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Combater com Duas Armas Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O ranger de 6º nível que escolheu o estilo de combate com duas armas é tratado como tendo Combater com Duas Armas Aprimorado, mesmo se ele não tiver os pré-requisitos para ele, mas somente quando estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

### Combater com Duas Armas Maior [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11.

**Benefício:** Tu fazes um terceiro ataque com a arma da tua mão inábil, apesar de fazê-lo com -10 de penalidade.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Combater com Duas Armas Maior como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O ranger de 11º nível que escolheu o estilo de combate com duas armas é tratado como tendo Combater com Duas Armas Maior, mesmo se não tiver os pré-requisitos para ele, mas somente quando estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

### Combater com Duas Armas [Geral]

Tu podes lutar com uma arma em cada mão. Tu podes fazer um ataque extra a cada rodada com a segunda arma.

**Pré-requisito:** Des 15.

**Benefício:** Tuas penalidades em jogadas de ataque para lutar com duas armas são reduzidas. A penalidade na tua mão primária diminui em 2 e a da tua mão inábil diminui em 6.

**Normal:** Se tu usares uma segunda arma em tua mão inábil, tu podes fazer um ataque extra por rodada com aquela arma. Quando lutando desse modo, sofres -6 de penalidade com teu ataque regular ou ataques com tua mão primária e -10 de penalidade para o ataque com tua mão inábil. Se a arma na tua mão inábil for leve as penalidades são reduzidas em 2 cada (um ataque desarmado é sempre considerado leve).

**Especial:** O ranger de 2º nível que tenha escolhido o estilo de combate com duas armas é tratado como tendo Combater com Duas Armas, mesmo se ele não tiver os pré-requisitos para ele, mas somente quando estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

O guerreiro pode selecionar Combater com Duas Armas como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Contramágica Aprimorada [Geral]

**Benefício:** Quando anulando magias, tu podes usar uma magia da mesma escola que é de um nível igual ou superior ao da magia alvo.

**Normal:** Sem este talento, tu podes anular uma magia somente com a mesma magia ou com uma magia especificamente designada como anulando a magia alvo.

### Controlador de Plantas [Geral]

**Pré-requisitos:** Desafiador de Plantas, habilidade de conjurar *falar com plantas*.

**Benefício:** Tu podes fascinar ou comandar criaturas planta como um clérigo maligno fascina morto-vivos. Para comandar uma planta, tu deves estar apto a falar com ela via um efeito *falar com plantas*, apesar de poder fazê-lo mentalmente se desejado. Esta habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes ao dia igual a  $3 + \text{teu modificador de Carisma}$ . Tu usas seu nível de conjurador mais alto para determinar em que nível tu fascinas plantas.

### Corrida [Geral]

**Benefício:** Quando correndo, tu te moves cinco vezes teu deslocamento normal (se estiveres usando armadura leve, média ou nenhuma e carregando até uma carga média) ou quatro vezes teu deslocamento (se usando armadura pesada ou carregando uma carga pesada). Se tu fizeres um salto após uma corrida inicial (vê a descrição da perícia *Saltar*), tu recebes +4 de bônus em teu teste de Saltar. Enquanto correndo, tu mantens teu bônus de Destreza na CA.

**Normal:** Tu te moves quatro vezes teu deslocamento enquanto correndo (usando armadura leve, média ou nenhuma e carregando até uma carga média) ou três vezes teu deslocamento (se usando armadura pesada ou carregando uma carga pesada) e tu perdes teu bônus de Destreza na CA.

### Criar Armas e Armaduras Mágicas [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 5º.

**Benefício:** Tu podes criar qualquer arma, armadura ou escudo mágico cujos pré-requisitos tu atendas. Melhorar uma arma, conjunto de armadura ou escudo leva um dia para cada 1.000 po no preço de suas características mágicas. Para melhorar uma arma, conjunto de armadura ou escudo, deves gastar 1/25 do preço total de suas características em XP e utilizar matérias-primas custando metade desse preço total.

A arma, armadura ou escudo a ser melhorado deve ser um item obra-prima que tu forneças. Seu custo não está incluso no custo acima.

Tu podes também consertar uma arma, conjunto de armadura ou escudo mágico se for um que possas fazer. Fazê-lo custa metade do XP, metade da matéria-prima e metade do tempo necessários para criar o item originalmente.

### Criar Bastão [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 9º.

**Benefício:** Tu podes criar qualquer bastão cujos pré-requisitos tu atendas. Criar um bastão leva um dia para cada 1.000 po em seu preço base. Para criar um bastão, deves

gastar 1/25 de seu preço base em XP e utilizar matérias-prima custando metade de seu preço base.

Alguns bastões incorrem em custos extras de componentes materiais ou XP, conforme notado em suas descrições. Esses custos são em adição aos derivados do preço base do bastão.

### Criar Cajado [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 12º.

**Benefício:** Tu podes criar qualquer cajado cujos pré-requisitos tu atendas. Criar um cajado leva um dia para cada 1.000 po em seu preço base. Para criar um cajado, deves gastar 1/25 de seu preço base em XP e utilizar matérias-prima custando metade de seu preço base. Um cajado recém-criado tem 50 cargas.

Alguns cajados incorrem em custos extras de componentes materiais ou XP, conforme notado em suas descrições. Esses custos são em adição aos derivados do preço base do cajado.

### Criar Item Maravilhoso [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 3º.

**Benefício:** Tu podes criar qualquer item maravilhoso cujos pré-requisitos tu atendas. Encantar um item maravilhoso leva um dia para cada 1.000 po em seu preço. Para encantar um item maravilhoso, deves gastar 1/25 de seu preço base em XP e utilizar matérias-prima custando metade de seu preço base.

Tu podes também consertar um item maravilhoso quebrado se for um que possas criar. Fazê-lo custa metade do XP, metade das matérias-primas e metade do tempo necessários para criar o item original.

Alguns itens maravilhosos incorrem em custos extras de componentes materiais ou XP, conforme notado em suas descrições. Esses custos são em adição aos derivados do preço base do item. Tu deves pagar tal custo para criar o item ou para consertar um quebrado.

### Criar Varinha [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 5º.

**Benefício:** Tu podes criar uma varinha de qualquer magia de 4º nível ou inferior que conheças. Criar uma varinha leva um dia para cada 1.000 po em seu preço base. O preço base de uma varinha é seu nível de conjurador x o nível da magia x 750 po. Para criar uma varinha, deves gastar 1/25 de seu preço base em XP e utilizar matérias-prima custando metade de seu preço base. Uma varinha recém-criada tem 50 cargas.

Qualquer varinha que armazene uma magia com um componente material caro ou custo em XP também possui um custo extra. Em adição ao custo derivado do preço base, deves gastar cinqüenta cópias do componente material ou pagar cinqüenta vezes o custo em XP.

### Dedos Lépidos [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Abrir Fechadura e Desativar Mecanismo.

### Derrubar Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** Int 13, Especialização em Combate.

**Benefício:** Tu não provoca ataques de oportunidade quando tu tentas derrubar um oponente enquanto estás desarmado. Tu também recebes +4 de bônus em teu teste de Força para derrubar teu oponente.

Se derrubares um oponente em combate corpo-a-corpo, tu imediatamente podes desferir um ataque corpo-a-corpo contra aquele oponente como se tu não tivesses usado teu ataque na tentativa de derrubar.

**Normal:** Sem este talento, tu provoca um ataque de oportunidade quando tentas derrubar um oponente enquanto estás desarmado.

**Especial:** No 6º nível, o monge pode selecionar Derrubar Aprimorado como um talento bônus, mesmo se não preencher os pré-requisitos.

O guerreiro pode selecionar Derrubar Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Desafiador de Plantas [Geral]

**Pré-requisito:** Habilidade de conjurar *detectar animais ou plantas*.

**Benefício:** Tu podes expulsar (mas não destruir) criaturas planta como um clérigo benigno expulsa morto-vivos. Quando determinando o resultado da tentativa de expulsão, trata todos os resultados como uma expulsão normal. Trata criaturas planta imóveis como sendo incapazes de fugir. Esta habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes ao dia igual a 3 + teu modificador de Carisma. Tu usas teu nível de conjurador mais alto para determinar em que nível tu expulsas plantas.

### Desarmar Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** Int 13, Especialização em Combate.

**Benefício:** Tu não provoca ataques de oportunidade quando tentas desarmar um oponente, nem o oponente tem uma chance de te desarmar. Tu também recebes +4 de bônus numa jogada resistida de ataque para desarmar teu oponente.

**Normal:** Vê as regras normais de desarmar.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Desarmar Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O monge pode selecionar Desarmar Aprimorado como um talento bônus no 6º nível, mesmo se não preencher os pré-requisitos.

### Desviar Objetos [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Ataque Desarmado Aprimorado.

**Benefício:** Tu deves ter pelo menos uma mão livre (não segurando nada) para usar este talento. Uma vez por rodada, quando tu irias normalmente ser atingido por uma arma de ataque à distância, tu podes desviar dela para que não leve dano. Tu deves estar ciente do ataque e não podes estar desprevendo.

Tentar desviar uma arma de ataque à distância não conta como uma ação. Armas de ataque à distância invulgaramente massivas e ataques à distância gerados por efeitos mágicos não podem ser desviados.

**Especial:** O monge pode selecionar Desviar Objetos como um talento bônus no 2º nível, mesmo se não preencher os pré-requisitos.

O guerreiro pode selecionar Desviar Objetos como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Diligente [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Avaliação e Decifrar Escrita.

## Disfarçar Magia [Metamágico]

**Pré-requisitos:** Música de bardo, Atuação 12 graduações.

**Benefício:** Tu dominaste a arte de conjurar magias discretamente, misturando componentes gestuais e verbais para que outros raramente o apanhem no ato da conjuração da magia. Como uma magia silenciosa e sem gestos, a magia disfarçada não pode ser identificada por meio de Identificar Magia. Sua performance é óbvia para todos nas proximidades, mas o fato de que estás conjurando uma magia não. A menos que a magia emane visivelmente de ti ou observadores tenham outros meios de determinar sua fonte, eles não sabem de onde o efeito veio. Uma magia disfarçada usa um slot de magia mais alto que o nível real da magia.

## Dominar Magia [Especial]

**Pré-requisito:** Mago nível 1º.

**Benefício:** Cada vez que tu selecionas este talento, escolhe uma quantidade de magias que já conheças igual a teu modificador de Inteligência. Deste momento em diante, podes preparar essas magias sem recorreres a um grimório.

**Normal:** Sem este talento, deves usar um grimório para preparar todas as tuas magias, exceto *ler magias*.

## Duro de Matar [Geral]

**Pré-requisito:** Tolerância.

**Benefício:** Quando reduzido entre -1 e -9 pontos de vida, tu automaticamente te tornas estável. Tu não precisas jogar d% para ver se tu perdes 1 ponto de vida a cada rodada.

Quando reduzido a pontos de vida negativos, tu podes escolher agir como se estivesses incapacitado, ao invés de morrendo. Tu deves fazer essa seleção tão logo sejas reduzido a pontos de vida negativos (mesmo se não for teu turno). Se tu não escolheres agir como se estivesses incapacitado, tu imediatamente cais inconsciente.

Quando usando este talento, tu podes fazer um movimento único ou ação padrão a cada turno, mas não ambos e tu não podes usar a ação de rodada completa. Tu podes usar uma ação de movimento sem se machucar, mas se realizares qualquer ação padrão (ou qualquer outra considerada extenuante, incluindo algumas ações livres como conjurar uma magia acelerada) tu levas 1 ponto de dano após completar o ato. Se atingires -10 pontos de vida, morres imediatamente.

**Normal:** Um personagem sem este talento que tenha seus pontos de vida reduzidos entre -1 e -9 fica inconsciente e morrendo.

## Elevar Magia [Metamágico]

**Benefício:** Uma magia elevada tem um nível de magia maior que o normal (até um máximo de 9º nível). Ao contrário de outros talentos metamágicos, Elevar Magia realmente aumenta o nível efetivo da magia que modifica. Todos os efeitos dependentes do nível da magia (tais como CDs de teste de resistência e habilidade de penetrar um *globo de invulnerabilidade menor*) são calculados de acordo com o

nível elevado. A magia elevada é tão difícil de ser preparada e conjurada como uma magia de seu nível efetivo.

## Encontrão Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** For 13, Ataque Poderoso.

**Benefício:** Quando tu realizas um encontrão tu não provocas ataques de oportunidade do defensor. Tu também recebes +4 de bônus em testes resistidos de Força para empurrar para trás o defensor.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Encontrão Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Fraudulento [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Disfarce e Falsificação.

## Escrever Pergaminho [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 1º.

**Benefício:** Tu podes criar um pergaminho de qualquer magia que conheças. Escrever um pergaminho leva um dia para cada 1.000 po em seu preço base. O preço base de um pergaminho é seu nível de magia x seu nível de conjurador x 25 po. Para escrever um pergaminho, deves gastar 1/25 desse preço base em XP e usar matérias-primas custando metade deste preço base.

Qualquer pergaminho que armazene uma magia com um componente material ou XP também possui um custo extra. Em adição aos custos derivados do preço base, deves gastar o componente material ou pagar o XP quando escrevendo o pergaminho.

## Especialização em Arma Maior [Geral]

Escolhe um tipo de arma que já tenhas selecionado Especialização em Arma. Tu podes também escolher ataque desarmado ou agarrar como tua arma para propósitos deste talento.

**Pré-requisitos:** Usar Arma com arma selecionada, Foco em Arma Maior com arma selecionada, Foco em Arma com arma selecionada, Especialização em Arma com arma selecionada, nível de guerreiro 12º.

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todas as jogadas de dano que fizeres com a arma selecionada. Esse bônus se acumula com outros bônus em jogadas de dano, incluindo o de Especialização em Arma (vê abaixo).

**Especial:** Tu podes selecionar Especialização em Arma Maior várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que selecionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

O guerreiro pode selecionar Especialização em Arma Maior como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Especialização em Arma [Geral]

Escolha um tipo de arma para qual já tenhas selecionado o talento Foco em Arma. Tu podes também escolher ataque desarmado ou agarrar como tua arma para propósitos deste talento.

**Pré-requisitos:** Usar Arma com arma selecionada, Foco em Arma com arma selecionada, nível de guerreiro 4º.

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todas as jogadas de dano que fizeres usando a arma selecionada.

**Especial:** Tu podes escolher este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que tu selecionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

O guerreiro pode selecionar Especialização em Arma como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Especialização em Combate Superior [Geral]

**Pré-requisitos:** Int 13, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

**Benefício:** Quando tu usas o talento Especialização em Combate para melhorar tua Classe de Armadura, o número que tu podes subtrair do teu ataque e adicionar à tua CA pode ser qualquer número que não exceda seu bônus base de ataque. Este talento elimina o limite de +5 para o talento Especialização em Combate.

### Especialização em Combate [Geral]

**Pré-requisito:** Int 13.

**Benefício:** Quando tu usas a ação de ataque ou de ataque total em combate corpo-a-corpo, tu podes receber uma penalidade de até -5 na tua jogada de ataque e somar o mesmo número (+5 ou menos) como bônus de esquiva na tua Classe de Armadura. Esse número não pode exceder seu bônus base de ataque. As mudanças nas jogadas de ataque e Classe de Armadura duram até sua próxima ação.

**Normal:** Um personagem sem o talento Especialização em Combate pode lutar defensivamente enquanto usando a ação de ataque ou de ataque total para sofrer -4 de penalidade nas jogadas de ataque e receber +2 de bônus de esquiva na Classe de Armadura.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Especialização em Combate como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Esquiva [Geral]

**Pré-requisito:** Des 13.

**Benefício:** Durante tua ação, tu designas um oponente e recebes +1 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra ataques daquele oponente. Tu podes selecionar um novo oponente em qualquer ação.

Uma condição que te faça perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) também te faz perder seu bônus de esquiva. Ademais, bônus de esquiva acumulam entre si, ao contrário de outros tipos de bônus.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Esquiva como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Estender Magia [Metamágico]

**Benefício:** Uma magia estendida dura duas vezes mais que o normal. Uma magia com duração de concentração, instantânea ou permanente não é afetada por este talento. Uma magia estendida usa um slot de magia maior que o nível real da magia.

### Expulsão Adicional [Geral]

**Pré-requisito:** Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas.

**Benefício:** Cada vez que selecionares este talento, tu podes utilizar tua habilidade de expulsar ou fascinar criaturas mais quatro vezes por dia além do normal.

Se tiveres a habilidade de expulsar ou fascinar mais do que um tipo de criatura cada uma de tuas habilidades de expulsar ou fascinar recebe quatro usos adicionais por dia.

**Normal:** Sem este talento, um personagem pode tipicamente expulsar ou fascinar morto-vivos (ou outras criaturas) uma quantia de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

**Especial:** Tu podes selecionar Expulsão Adicional várias vezes. Seus efeitos acumulam. Cada vez que selecionares o talento, tu podes utilizar cada uma de tuas habilidades de expulsar ou fascinar quatro vezes adicionais por dia.

### Expulsão Aprimorada [Geral]

**Pré-requisito:** Habilidade de expulsar ou fascinar criaturas.

**Benefício:** Tu expulsas ou fascinas criaturas como se fossem de um nível superior na classe que te dá a habilidade.

### Familiar Aprimorado [Geral]

Este talento permite que conjuradores adquiram um novo familiar de uma lista não-padrão, mas somente quando eles poderiam normalmente adquirir um novo familiar.

**Pré-requisitos:** Habilidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível, nível alto o suficiente (vê abaixo).

**Benefício:** Quando escolhendo um familiar, as criaturas listadas abaixo também estão disponíveis ao conjurador. O conjurador pode escolher um familiar com uma tendência até um passo distante de cada um dos eixos de tendência (leal a caótico, bem a mal).

Familiar	Tendência	Nível de Conjurador Arcano
Lagarto elétrico	Neutra	5º
Stirge	Neutra	5º
Formian Operário	Leal e Neutra	7º
Diabrete	Leal e Mau	7º
Pseudodragão	Neutro e Bom	7º
Quasit	Caótico e Mau	7º

Familiares aprimorados de outro modo usam as regras para familiares regulares, com duas exceções: Se o tipo da criatura é outro que não animal, seu tipo não muda; e familiares aprimorados não recebem a habilidade de falar com outras criaturas de sua espécie (apesar de muitos deles já terem a habilidade de se comunicar).

A lista na tabela acima apresenta somente alguns dos familiares possíveis. Quase qualquer criatura do mesmo tamanho geral e poder das que estão naquela lista é um familiar adequado. Nem é a tendência do mestre a única categorização possível. Por exemplo, familiares aprimorados podem ser designados de acordo com o tipo ou subtipo da criatura, conforme mostrado abaixo.

Familiar	Tipo/Subtipo	Nível de Conjurador Arcano
Águia celestial <sup>1</sup>	Bom	3º
Víbora abissal <sup>2</sup> miúda	Mal	3º
Elemental do ar pequeno	Ar	5º
Elemental da terra pequeno	Terra	5º
Elemental do fogo pequeno	Fogo	5º
Lagarto elétrico	Elétricidade	5º
Elemental da água pequeno	Água	5º
Homúnculo <sup>3</sup>	Morto-vivo	7º
Mephit do Gelo	Frio	7º

<sup>1</sup> Ou outro animal celestial da lista padrão de familiares.

<sup>2</sup> Ou outro animal abissal da lista padrão de familiares.

<sup>3</sup> O mestre deve primeiro criar o homúnculo, substituindo pus ou outra parte do corpo do mestre por sangue se necessário.

## Finta Aprimorada [Geral]

**Pré-requisitos:** Int 13, Especialização em Combate.

**Benefício:** Tu podes fazer um teste de Blefar para fintar em combate como uma ação de movimento.

**Normal:** Fintar em combate é uma ação padrão.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Finta Aprimorada como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Foco em Arma Maior [Geral]

Escolhe um tipo de arma que já tenhas selecionado Foco em Arma. Tu podes também escolher ataque desarmado ou agarrar como tua arma para propósitos deste talento.

**Pré-requisitos:** Usar Arma com arma selecionada, Foco em Arma com arma selecionada, nível de guerreiro 8º.

**Benefício:** Tu recebes +1 de bônus em todas as jogadas de ataque que fizeres usando a arma selecionada. Esse bônus acumula com outros bônus em jogadas de ataque, incluindo aquele de Foco em Arma (vê abaixo).

**Especial:** Tu podes selecionar Foco em Arma Maior várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que tu selecionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

O guerreiro deve ter Foco em Arma Maior com uma arma para receber o talento Especialização em Arma Maior com aquela arma.

O guerreiro pode selecionar Foco em Arma Maior como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Foco em Arma [Geral]

Escolhe um tipo de arma. Tu podes também escolher ataque desarmado ou agarrar (ou raio, se fores um conjurador) como tua arma para propósitos deste talento.

**Pré-requisitos:** Usar Arma com arma selecionada, bônus base de ataque +1.

**Benefício:** Tu recebes +1 de bônus em todas as jogadas de ataque que fizeres usando a arma selecionada.

**Especial:** Tu podes escolher este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que tu selecionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

O guerreiro pode selecionar Foco em Arma como um de seus talentos bônus de guerreiro. Ele deve ter Foco em Arma com uma arma para receber o talento Especialização em Arma com aquela arma.

## Foco em Magia Maior [Geral]

Escolhe uma escola de magia para a qual já tenhas aplicado o talento Foco em Magia.

**Benefício:** Adiciona +1 à Classe de Dificuldade para todos os testes de resistência contra magias da escola de magia que selecionaste. Esse bônus acumula com o bônus de Foco em Magia.

**Especial:** Tu podes escolher este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que tu selecionas o talento, ele se aplica a uma nova escola de magia à qual já tenhas aplicado o talento Foco em Magia.

## Foco em Magia [Geral]

Escolhe uma escola de magia.

**Benefício:** Adiciona +1 à Classe de Dificuldade para todos os testes de resistência contra magias da escola de magia que selecionaste.

**Especial:** Tu podes escolher este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que tu selecionas o talento, ele se aplica a uma nova escola de magia.

## Foco em Perícia [Geral]

Escolhe uma perícia.

**Benefício:** Tu recebes +3 de bônus em todos os testes envolvendo aquela perícia.

**Especial:** Tu podes escolher este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que tu selecionas o talento, ele se aplica a uma nova perícia.

## Forjar Anel [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 12º.

**Benefício:** Tu podes criar qualquer anel cujos pré-requisitos tu atendas. Criar um anel leva um dia para cada 1.000 po em seu preço base. Para criar um anel, deves gastar 1/25 de seu preço base em XP e utilizar matérias-prima custando metade de seu preço base.

Tu podes também consertar um anel quebrado se for um que possas criar. Fazê-lo custa metade do XP, metade das matérias-primas e metade do tempo necessário para forjar o anel original.

Alguns anéis mágicos incorrem custos extras em componentes materiais ou XP, conforme indicado em suas descrições. Tu deves pagar tal custo para forjar o anel ou para consertar um quebrado.

## Golpear com Escudo Aprimorado [Geral]

**Pré-requisito:** Usar Escudo.

**Benefício:** Quando tu golpeias com escudo, tu ainda podes aplicar o bônus de escudo na tua CA.

**Normal:** Sem este talento, um personagem que golpeie com escudo perde o bônus de escudo na CA até seu próximo turno.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Golpear com Escudo Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Fortitude Maior [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Fortitude.

## Ignorar Componentes Materiais [Geral]

**Benefício:** Tu podes conjurar qualquer magia que tenha um componente material custando 1 po ou menos sem precisar daquele componente (a conjuração da magia ainda provoca ataques de oportunidade como normal). Se a magia requer um componente que custa mais do que 1 po, deves ter o componente material em mãos quando conjurar a magia, como normal.

## Iniciativa Aprimorada [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +4 de bônus em testes de iniciativa.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Iniciativa Aprimorada como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Investida Implacável [Geral]

**Pré-requisitos:** Cavalar 1 graduação, Combate Montado, Investida Montada.

**Benefício:** Quando montando e usando a ação de investida, tu causas dano dobrado com uma arma corpo-a-corpo (ou dano triplicado com uma lança).

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Investida Implacável como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Investida Montada [Geral]

**Pré-requisitos:** Cavalar 1 graduação, Combate Montado.

**Benefício:** Quando tu estás montado e usas a ação investida, tu podes te mover e atacar com uma investida padrão e então te mover de novo (continuando a linha reta da investida). Teu movimento total da rodada não pode exceder o dobro de teu deslocamento montado. Tu e a tua montaria não provocais um ataque de oportunidade do oponente que atacares.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Investida Montada como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Investigador [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Obter Informação e Procurar.

## Liderança [Geral]

**Pré-requisito:** Nível de personagem 6º.

**Benefícios:** Ter este talento permite ao personagem atrair companheiros leais e seguidores devotados, subordinados que lhe assistem. Vê a tabela abaixo para saber que tipo de parceiro e quantos seguidores o personagem pode recrutar.

**Modificadores de Liderança:** Vários fatores podem afetar o valor de Liderança do personagem, tornando-o diferente do valor base (nível de personagem + modificador de Car). A reputação do personagem (do ponto de vista do parceiro ou seguidor que está tentando atrair) aumenta ou abaixa seu valor de Liderança:

### Reputação do Líder

	Modificador
Grande renome	+2
Justiça e generosidade	+1
Poder especial	+1
Fracasso	-1
Indiferença	-1
Crueldade	-2

Outros modificadores se aplicam quando o personagem tenta atrair um parceiro:

### O Líder...

	Mod.
Tem um familiar, montaria especial ou companheiro animal	-2
Recruta um parceiro de tendência diferente	-1
Causou a morte de um parceiro	-2*

\* Cumulativo por parceiro morto.

Seguidores têm prioridades diferentes de parceiros. Quando o personagem tenta atrair um novo seguidor, usa qualquer um dos seguintes modificadores que se apliquem.

### O Líder...

	Mod.
Tem uma fortaleza, base de operações, sede de guilda ou similar	+2
Muda-se bastante	-1
Causou a morte de outros seguidores	-1

**Valor de Liderança:** O valor base de Liderança de um personagem é igual ao seu nível mais qualquer modificador de Carisma. Para poder considerar modificadores negativos de Carisma, esta tabela permite valores bem baixos de Liderança, mas o personagem ainda deve ser pelo menos de 6º nível para poder receber o talento Liderança. Fatores exteriores podem afetar o valor de Liderança de um personagem, conforme detalhado acima.

**Nível do Parceiro:** O personagem pode atrair um parceiro de até este nível. Independente do valor de Liderança do personagem, ele pode somente recrutar um parceiro que seja dois ou mais níveis inferior que ele próprio. O parceiro deve estar equipado com equipamento adequado ao seu nível. Um personagem pode tentar atrair um parceiro de raça, classe e tendência particular. A tendência do parceiro não pode ser oposta a do líder tanto no eixo lei-vs-caos ou bem-vs-mal e o líder recebe uma penalidade de Liderança se recrutar um parceiro de tendência diferente da sua.

Parceiros recebem XP da seguinte forma:

- O parceiro não conta como um membro do grupo quando determinando o XP do grupo.
- Divila o nível do parceiro pelo nível do PJ a que ele está associado (o personagem com o talento Liderança que atraiu o parceiro).
- Multiplica esse resultado pelo XP total dado ao PJ e soma essa quantidade aos pontos de experiência do parceiro.
- Se um parceiro recebe XP suficiente para deixá-lo um nível inferior ao nível de personagem do PJ associado, o parceiro não recebe o novo nível—seu novo total de XP é 1 a menos que a quantia necessária para atingir o próximo nível.

Valor de Liderança	Nível do Parceiro	Seguidores por Nível					
		1º	2º	3º	4º	5º	6º
1 ou inferior	—	—	—	—	—	—	—
2	1º	—	—	—	—	—	—
3	2º	—	—	—	—	—	—
4	3º	—	—	—	—	—	—
5	3º	—	—	—	—	—	—
6	4º	—	—	—	—	—	—
7	5º	—	—	—	—	—	—
8	5º	—	—	—	—	—	—
9	6º	—	—	—	—	—	—
10	7º	5	—	—	—	—	—
11	7º	6	—	—	—	—	—
12	8º	8	—	—	—	—	—
13	9º	10	1	—	—	—	—
14	10º	15	1	—	—	—	—
15	10º	20	2	1	—	—	—
16	11º	25	2	1	—	—	—
17	12º	30	3	1	1	—	—
18	12º	35	3	1	1	—	—
19	13º	40	4	2	1	1	—
20	14º	50	5	3	2	1	—
21	15º	60	6	3	2	1	1
22	15º	75	7	4	2	2	1
23	16º	90	9	5	3	2	1
24	17º	110	11	6	3	2	1
25 ou superior	17º	135	13	7	4	2	2

**Número de Seguidores por Nível:** O personagem pode liderar até a quantia indicada de personagens de cada nível. Seguidores são similares a parceiros, exceto que eles são geralmente PDMs de baixo nível. Como eles são geralmente cinco ou mais níveis inferiores ao personagem que seguem, eles raramente são efetivos em combate.

Seguidores não recebem experiência e, portanto, não ganham níveis. Entretanto, quando um personagem com Liderança obtém um novo nível, o jogador consulta a tabela acima para determinar se ele adquiriu mais seguidores,

alguns dos quais podem ser de nível maior que os seguidores existentes (tu não consultas a tabela para ver se teu parceiro recebe níveis, entretanto, porque parceiros adquirem experiência por conta própria).

### Lutar às Cegas [Geral]

**Benefício:** Em combate corpo-a-corpo, sempre que errares devido à camuflagem, poderás jogar novamente a percentagem de chance de acerto para veres se acertas de fato.

Um atacante invisível não recebe bônus para acertá-lo em combate corpo-a-corpo. Isto é, tu não perdes teu bônus de Destreza na Classe de Armadura e o atacante não recebe os normais +2 de bônus. Entretanto, os bônus do atacante invisível ainda são aplicados para ataques à distância.

Tu recebes somente metade da penalidade normal no deslocamento por não conseguires enxergar. Escuridão e baixa visibilidade em geral reduzem teu deslocamento para 3/4 do normal, ao invés de metade.

**Normal:** Modificadores normais de jogada de ataque para atacantes invisíveis tentando te acertar se aplicam e tu perdes teu bônus de Destreza na CA. A redução de deslocamento por escuridão e baixa visibilidade ainda se aplicam.

**Especial:** O talento Lutar às Cegas não adianta contra um personagem que é alvo da magia *piscar*.

O guerreiro pode selecionar Lutar às Cegas como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Magia Natural [Geral]

**Pré-requisitos:** Sab 13, habilidade forma selvagem.

**Benefício:** Tu podes completar os componentes verbais e gestuais de magias enquanto na forma selvagem. Tu usas vários barulhos e gestos ao invés do componentes verbais e gestuais de uma magia.

Tu podes também usar quaisquer componentes materiais ou focos que possuas, mesmos se tais itens estiverem moldados em tua forma atual. Este talento não permite o uso de itens mágicos enquanto tu estás numa forma que não poderia usá-lo ordinariamente e tu não recebes a habilidade de falar enquanto numa forma selvagem.

### Magia Penetrante Maior [Geral]

**Pré-requisito:** Magia Penetrante.

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em testes de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) feitos para superar a resistência a magia de uma criatura. Esse bônus acumula com o de Magia Penetrante.

### Magia Penetrante [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) feitos para superar a resistência a magia de uma criatura.

### Magia Persistente [Metamágico]

**Pré-requisito:** Estender Magia.

**Benefício:** A magia persistente tem duração de 24 horas. A magia persistente deve ter alcance pessoal ou fixo. Magias com duração instantânea não podem ser afetadas por este talento, nem magias cujos efeitos podem ser descarregados. Tu não precisas te concentrar em magias como *detectar magia* ou *detectar pensamentos* para estares ciente da mera presença

ou ausência das coisas detectadas, mas ainda deves te concentrar para receber informação adicional como normal. Concentração em tais magias é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. A magia persistente usa um slot de magia seis níveis mais alto que o nível real da magia.

### Magia Sagrada [Metamágico]

**Benefício:** Metade do dano causado por uma magia sagrada resulta diretamente de poder divino e, portanto não é sujeito a redução por *proteção contra elementos* ou magia similar. A outra metade do dano é causada normalmente pela magia. A magia sagrada usa um slot de magia dois níveis mais alto que o nível real da magia. Apenas magias divinas podem ser conjuradas como magia sagrada.

### Magia Silenciosa [Metamágico]

**Benefício:** A magia silenciosa pode ser conjurada sem componentes verbais. Magias sem componentes verbais não são afetadas. A magia silenciosa usa um slot de magia um nível maior que o nível real da magia.

**Especial:** Magias de bardo não podem ser melhoradas com este talento metamágico.

### Magia à Distância [Metamágico]

**Benefício:** Tu podes conjurar uma magia que normalmente tem uma distância de toque a qualquer distância até 9 m. A magia efetivamente se torna um raio, então deves acertar um ataque de toque à distância para entregar a magia ao alvo. A magia à distância usa um slot de magia dois níveis mais alto que o nível real da magia.

### Magias em Combate [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +4 de bônus em testes de Concentração feitos para conjurar uma magia ou usar uma habilidade similar a magia enquanto na defensiva ou enquanto estás agarrando ou imobilizado.

### Magias sem Gestos [Metamágico]

**Benefício:** A magia sem gestos pode ser conjurada sem componentes gestuais. Magias sem componentes gestuais não são afetadas. A magia sem gestos usa um slot de magia um nível maior que o nível real da magia.

### Manter a Linha [Geral]

**Pré-requisitos:** Reflexos em Combate, BBA +2.

**Benefício:** Tu podes fazer um ataque de oportunidade contra um oponente investindo que entrar numa área que ameaças. Teu ataque de oportunidade ocorre imediatamente após o ataque de investida ocorrer.

**Normal:** Tu só recebes um ataque de oportunidade contra um personagem que saia de um quadrado que ameaças.

### Maximizar Magia [Metamágico]

**Benefício:** Todos os efeitos numéricos variáveis da magia modificada por este talento são maximizados. Testes de resistência e jogadas resistidas não são afetadas, nem magias sem variáveis aleatórias. A magia maximizada usa um slot de magia três níveis maior que o nível real da magia.

A magia potencializada e maximizada recebe os benefícios separados de cada talento: o resultado máximo mais metade do dano jogado normalmente.

## Mobilidade [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Esquiva.

**Benefício:** Tu recebes +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra ataques de oportunidade causados quando tu te moves para fora ou dentro de uma área ameaçada. Uma condição que te faça perder teu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) também te faz perder teu bônus de esquiva.

Bônus de esquiva se acumulam, ao contrário da maioria dos tipos de bônus.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Mobilidade como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Mãos Leves [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Prestidigitação e Usar Corda.

## Música Adicional [Geral]

**Pré-requisito:** Música de bardo.

**Benefício:** Tu podes usar tua música de bardo quatro vezes adicionais por dia.

**Normal:** Bardos sem o talento Música Adicional podem usar música de bardo uma vez por dia por nível.

**Especial:** Tu podes escolher este talento várias vezes, recebendo quatro outros usos de música de bardo a cada vez.

## Negociador [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Diplomacia e Sentir Motivação.

## Nocauteador [Geral]

**Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +2, Derrubar Aprimorado, For 15.

**Benefício:** Sempre que causares 10 ou mais pontos de dano a um oponente em corpo-a-corpo, tu fazes um ataque de derrubar como uma ação livre contra o mesmo alvo.

## Olhos na Nuca [Geral]

**Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +3, Sab 19.

**Benefício:** Atacantes não recebem o +2 de bônus normal quando te flanqueando. Este talento não possui efeito quando tu és atacado sem o benefício de teu modificador de Destreza na CA, tal quando tu estás desprevenido ou quando és alvo do ataque furtivo do ladino.

## Pau para Toda Obra [Geral]

**Pré-requisito:** Tu deves ser pelo menos de 6º nível.

**Benefício:** Tu podes usar qualquer perícia destreinado, mesmo aquelas que normalmente requerem treino.

## Percepção às Cegas, Raio de 1,5 m. [Geral]

**Pré-requisitos:** Bônus base de ataque +4, Lutar às Cegas, Sab 19.

**Benefício:** Usando sentidos como audição aguçada e sensibilidade a vibrações, tu detectas o local de oponentes

que estejam até 1,5 m. de distância de ti. Invisibilidade e escuridão são irrelevantes, apesar de discernires seres incorpóreos.

## Persuasivo [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Blefar e Intimidação.

## Pisotear [Geral]

**Pré-requisitos:** Cavalar 1 graduação, Combate Montado.

**Benefício:** Quando tu tentas atropelar um oponente enquanto montado, seu alvo não pode escolher te evitar. Tua montaria pode fazer um ataque de casco contra qualquer alvo que tu nocauteies, recebendo o +4 de bônus padrão em jogadas de ataque contra alvos caídos.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Pisotear como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Poder Divino [Divino]

**Pré-requisitos:** For 13, habilidade de expulsar ou fascinar morto-vivos, Ataque Poderoso.

**Benefício:** Com uma ação livre, gasta uma de suas tentativas de expulsar ou fascinar morto-vivos para adicionar teu bônus de Carisma ao dano da tua arma por 1 rodada completa.

## Pontaria Aguçada [Geral]

**Pré-requisitos:** Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +3.

**Benefício:** Teus alvos recebem apenas +2 de bônus de armadura devido à cobertura. Esse talento não tem efeito contra inimigos sem cobertura ou com cobertura total.

**Normal:** Cobertura normalmente dá +4 de bônus na CA.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Pontaria Aguçada como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Potencializar Invocação [Geral]

**Pré-requisito:** Foco em Magia (Conjuração).

**Benefício:** Cada criatura que conjurares com qualquer magia de invocação recebe +4 bônus de melhoria na Força e na Constituição pela duração da magia que a invocou.

## Potencializar Magia [Metamágico]

**Benefício:** Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia potencializada são aumentados em metade. Testes de resistência e jogadas resistidas não são afetadas, nem magias sem variáveis aleatórias. A magia potencializada usa um slot de magia de dois níveis superior ao nível real da magia.

## Preparar Poção [Criação de Item]

**Pré-requisito:** Nível de conjurador 3º.

**Benefício:** Tu podes criar uma poção de qualquer magia de 3º nível ou inferior que tu conheças e que vise uma ou mais criaturas. Preparar uma poção leva um dia. Quando ciras uma poção, tu estabeleces o nível de conjurador, que deve ser suficiente para conjurar a magia em questão e não maior que teu nível. O preço base de uma poção é seu nível de magia x teu nível de conjurador x 50 po. Para preparar

uma poção, deves gastar 1/25 de seu preço base em XP e usar matérias-primas custando metade desse preço base.

Quando preparamas uma poção, tu fazes quaisquer escolhas que farias normalmente quando conjurando a magia. Quem bebê-la é o alvo da magia.

Qualquer poção que armazene uma magia com um componente material caro ou um custo em XP também possui um custo extra. Em adição aos custos derivados do preço base, deves gastar o componente material ou pagar o XP quando criando a poção.

### Prontidão [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Observar e Ouvir.

**Especial:** O mestre de um familiar recebe o benefício do talento Prontidão sempre que o familiar estiver ao alcance do braço.

### Pés Ligeiros [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 15, Corrida.

**Benefício:** Quando correndo ou investindo, podes fazer uma mudança única de direção de 90 graus ou menos. Tu não podes usar este talento enquanto usando armadura média ou pesada, ou quando carregando uma carga média ou pesada. Se estiveres investindo, deves te mover em linha reta por 3 m. após a mudança para manteres a investida.

**Normal:** Sem este talento, tu podes correr ou investir apenas em linha reta.

### Quebrar Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** For 13, Ataque Poderoso.

**Benefício:** Quando tu atacas um objeto segurado ou carregado por um oponente (tal como uma arma ou escudo), tu não provocas um ataque de oportunidade.

Tu também recebes +4 de bônus em qualquer jogada de ataque feita para atacar um objeto segurado ou carregado por outro personagem.

**Normal:** Sem este talento, tu provocas um ataque de oportunidade quando atacas um objeto segurado ou carregado por outro personagem.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Quebrar Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Rastrear [Geral]

**Benefício:** Achar rastros ou segui-los por 1,5 km. requer um teste bem-sucedido de Sobrevivência. Tu deves fazer outro teste de Sobrevivência cada vez que os rastros se tornem difíceis de seguir.

Tu te moves na metade do teu deslocamento normal (ou com teu deslocamento normal com -5 de penalidade no teste ou até duas vezes teu deslocamento normal com -20 de penalidade no teste). A CD depende da superfície e das condições prevalecentes, conforme mostrado na tabela abaixo:

Superfície	CD	Superfície	CD
Chão muito macio	5	Chão firme	15
Chão macio	10	Chão duro	20

**Chão Muito Macio:** Qualquer superfície (neve fresca, poeira espessa, lama úmida) que fique com impressões claras e fundas de pegadas.

**Chão Macio:** Qualquer superfície macia o suficiente para afundar sob pressão, mas mais firme que lama úmida ou neve fresca, na qual uma criatura deixa pegadas freqüentes mas rasas.

**Chão Firme:** A maioria das superfícies externas (como gramados, campos, bosques e similares) ou superfícies macias excepcionalmente sujas ou interiores (tapetes grossos e chão empoeirados). A criatura pode deixar alguns rastros (galhos quebrados ou tufo de cabelo), mas ela deixa apenas pegadas ocasionais ou parciais.

**Chão Duro:** Qualquer superfície que não deixa pegadas, tal como rocha nua ou piso interior. A maioria dos leitos de rios caem nesta categoria, já que quaisquer pegadas deixadas são obscurecidas ou apagadas. A criatura deixa somente traços (marcas de desgaste ou pedregulhos deslocados).

Vários modificadores podem se aplicar ao teste de Sobrevivência, conforme dado na tabela abaixo.

Condição	Mod.
A cada três criaturas no grupo sendo rastreado	-1
Tamanho das criaturas sendo rastreadas: <sup>1</sup>	
Minúsculo	+8
Diminuto	+4
Mítido	+2
Pequeno	+1
Médio	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Imenso	-4
Colossal	-8
A cada 24 horas que a trilha foi feita	+1
A cada hora de chuva desde que a trilha foi feita	+1
Cobertura de neve fresca desde que a trilha foi feita	+10
Visibilidade pobre: <sup>2</sup>	
Céu nublado ou noite sem luar	+6
Luz do luar	+3
Névoa ou precipitação	+3
Grupo rastreado oculta rastro (se move na ½ do deslocamento)	+5

1 Para um grupo de tamanhos variados, aplica apenas o modificador da maior categoria de tamanho.

2 Aplica apenas o maior modificador desta categoria.

Se falhares num teste de Sobrevivência, tu podes tentar novamente após 1 hora (interior) ou 10 minutos (exterior) de busca.

**Normal:** Sem este talento, tu podes usar a perícia Sobrevivência para achar rastros, mas somente se a CD da tarefa for 10 ou menor. Alternativamente, tu podes usar a perícia Procurar para achar uma pegada ou sinal similar da passagem de uma criatura usando as CDs dadas acima, mas tu não podes usar Procurar para seguir rastros, mesmo se alguém já os tiver achado.

**Especial:** O ranger automaticamente tem Rastrear como um talento bônus. Ele não precisa selecioná-lo.

Este talento não te permite achar ou seguir rastros feitos pelo alvo da magia *passos sem pegadas*.

### Rapidez de Recarga [Geral]

Escolhe um tipo de besta (leve, de mão ou pesada).

**Pré-requisito:** Usar Arma (tipo de besta escolhido).

**Benefício:** O tempo requerido para tu recarregares o tipo escolhido de besta é reduzido a uma ação livre (para uma besta leve ou de mão) ou uma ação de movimento (para uma besta pesada). Recarregar uma besta ainda provoca ataques de oportunidade.

Se tiveres selecionado este talento para uma besta leve ou de mão, podes disparar com aquela arma uma quantidade de

vezes numa ação de ataque total como se estivesses usando um arco.

**Normal:** Um personagem sem este talento precisa de uma ação de movimento para recarregar uma besta leve ou de mão ou uma ação de rodada completa para recarregar uma besta pesada.

**Especial:** Tu podes selecionar Rapidez de recarga várias vezes. Cada vez que seleccionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de besta.

O guerreiro pode selecionar Rapidez de recarga como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Reflexos Rápidos [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Reflexos.

### Reflexos de Combate [Geral]

**Benefício:** Tu podes fazer uma quantia de ataques de oportunidade adicionais igual ao teu bônus de Destreza.

Com este talento, tu também podes fazer ataques de oportunidade enquanto desprevenido.

**Normal:** Um personagem sem este talento pode fazer somente um ataque de oportunidade por rodada e não pode fazer ataques de oportunidade enquanto desprevenido.

**Especial:** O talento Reflexos de Combate não permite ao ladino usar sua habilidade oportunismo mais do que uma vez por rodada.

O guerreiro pode selecionar Reflexos de Combate como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O monge pode selecionar Reflexos de Combate como um talento bônus no 2º nível.

### Repetir Magia [Metamágico]

**Pré-requisitos:** Qualquer outro talento metamágico.

**Benefício:** A magia repetida é automaticamente conjurada novamente no começo da tua próxima rodada de ações. Não importando onde estejas, a magia secundária se origina do mesmo local e afeta a mesma área que a magia principal. Se a magia repetida visa um alvo, a magia secundária visa novamente o mesmo alvo se ele estiver a 9 m. de sua posição original; de outro modo a magia falha. A magia repetida usa um slot de magia três níveis mais alto que o nível real da magia. Repetir Magia não pode ser usado em magias com distância de toque.

### Saque Rápido [Geral]

**Pré-requisito:** Bônus base de ataque +1.

**Benefício:** Tu podes sacar uma arma com uma ação livre ao invés de com uma ação de movimento. Tu podes sacar uma arma oculta (vê a perícia [Prestidigitação](#)) com uma ação de movimento.

Um personagem que selecionou este talento pode arremessar armas com sua quantidade normal de ataques (muito similar a um personagem com um arco).

**Normal:** Sem este talento, tu podes sacar uma arma com uma ação de movimento ou (se teu bônus base de ataque for +1 ou maior) como uma ação livre como parte do movimento. Sem este talento, tu podes sacar uma arma oculta com uma ação padrão.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Saque Rápido como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Sorrateiro [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Esconder-se e Furtividade.

### Substituição Não-letal [Metamágico]

**Pré-requisitos:** Qualquer outro talento metamágico, Conhecimento (arcano) 5 graduações.

**Benefício:** Quando empregando uma magia com o designador ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, podes modificar a magia para causar dano não-letal ao invés do tipo indicado de dano de energia. A magia alterada usa um slot de magia do nível normal da magia.

A magia alterada funciona normalmente em todos os aspectos exceto o tipo de dano causado.

### Substituição de Energia [Metamágico]

**Pré-requisitos:** Qualquer outro talento metamágico, Conhecimento (arcano) 5 graduações.

**Benefício:** Escolhe um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Quando empregando uma magia com o designador ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, ao invés, tu podes modificar a magia para usar o tipo escolhido de energia. A magia alterada usa um slot de magia do nível normal da magia.

A magia alterada funciona normalmente em todos os aspectos exceto o tipo de dano causado.

**Especial:** Tu podes escolher este talento várias vezes. Cada vez o talento se aplica a um tipo diferente de energia.

### Sucesso Decisivo Aprimorado [Geral]

Escolha um tipo de arma.

**Pré-requisito:** Usar Arma com arma selecionada, bônus base de ataque +8.

**Benefício:** Quando usando a arma escolhida, tua margem de ameaça é dobrada.

**Especial:** Tu podes selecionar Sucesso Decisivo Aprimorado várias vezes. Os efeitos não acumulam. Cada vez que tu seleccionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

Este efeito não acumula com qualquer outro efeito que aumenta a margem de ameaça de uma arma.

O guerreiro pode selecionar Sucesso Decisivo Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

### Sucesso Decisivo Poderoso [Geral]

Escolhe um tipo de arma com que já tenhas selecionado Foco em Arma. Tu podes também escolher ataque desarmado ou agarrar como tua arma para propósitos deste talento.

**Pré-requisitos:** Foco em Arma (arma escolhida), bônus base de ataque +4

**Benefício:** Quando usando a arma escolhida, tu recebes +4 de bônus na jogada para confirmar o sucesso decisivo.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Sucesso Decisivo Poderoso como um de seus talentos bônus de guerreiro.

Tu podes selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o seleccionas, ele se aplica a uma arma diferente ou a mesma arma. Se seleccionares a mesma arma, seus efeitos se acumulam.

## Tiro Certeiro [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +1 de bônus em jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância em distâncias de até 9 m.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Tiro Certeiro como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Tiro Longo [Geral]

**Pré-requisito:** Tiro Certeiro.

**Benefício:** Quando tu usas uma arma de projétil, tal como um arco, seu incremento de distância aumenta em metade (multiplica por 1,5). Quando tu usas uma arma de arremesso, seu incremento de distância é dobrado.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Tiro Longo como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Tiro Múltiplo [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 17, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6

**Benefício:** Com uma ação padrão, tu podes atirar duas flechas em um único oponente a 9 m. Ambas as flechas usam a mesma jogada de ataque (com -4 de penalidade) para determinar sucesso e causam dano normalmente (mas vé Especial).

Para cada cinco pontos acima do bônus base de ataque +6 que tiveres, tu podes adicionar mais uma flecha a este ataque, para um máximo de quatro flechas com bônus base de ataque +16. Entretanto, cada flecha após a segunda adiciona -2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque (para -6 de penalidade total para três flechas e -8 para quatro).

Redução de dano e outras resistências se aplicam separadamente contra cada flecha atirada.

**Especial:** Independentemente do número de flechas que atirares, tu aplicas o dano baseado em precisão apenas uma vez. Se conseguires um acerto decisivo, somente a primeira flecha causa dano decisivo; todas as outras causam dano normal.

O guerreiro pode selecionar Tiro Múltiplo como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O ranger de 6º nível que escolheu o estilo de combate arqueirismo é tratado como tendo Tiro Múltiplo mesmo se ele não tiver os pré-requisitos para ele, mas somente quando estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

## Tiro Preciso Aprimorado [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 19, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11.

**Benefício:** Teus ataques à distância ignoram o bônus na CA dado a alvos por qualquer coisa menos cobertura total e a chance de erro dada a alvos por qualquer coisa menos camuflagem total. Cobertura total e camuflagem total dão seus benefícios normais contra teus ataques à distância.

Em adição, quando atiras ou arremessas armas de ataque à distância em um oponente agarrando, tu automaticamente acertas o oponente escolhido.

**Normal:** Vê as regras normais dos efeitos de cobertura e camuflagem. Sem este talento, um personagem que atire ou arremesse uma arma de ataque à distância num alvo envolvido num agarramento deve jogar aleatoriamente para ver que combatente agarrando seu ataque acerta.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Tiro Preciso Aprimorado como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O ranger de 11º nível que escolheu o estilo de combate arqueirismo é tratado como tendo Tiro Preciso Aprimorado, mesmo se não atender aos pré-requisitos para ele, mas somente quando está usando armadura leve ou nenhuma armadura.

## Tiro Preciso [Geral]

**Pré-requisito:** Tiro Certeiro.

**Benefício:** Tu podes atirar ou arremessar uma arma de ataque à distância num oponente em combate corpo-a-corpo sem receber os -4 de penalidade padrão na tua jogada de ataque.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Tiro Preciso como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Tiro Rápido [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Tiro Certeiro.

**Benefício:** Tu podes conseguir um ataque extra por rodada com uma arma de ataque à distância. O ataque é com teu bônus base de ataque mais alto, mas cada ataque que tu fizeres naquela rodada (o extra e os normais) recebem -2 de penalidade. Tu deves usar a ação de ataque total para usares este talento.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Tiro Rápido como um de seus talentos bônus de guerreiro.

O ranger de 2º nível que escolheu o estilo de combate arqueirismo é tratado como tendo Tiro Rápido, mesmo se ele não tiver os pré-requisitos para ele, mas somente quando estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

## Tiro em Movimento [Geral]

**Pré-requisitos:** Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.

**Benefício:** Quando usando a ação de ataque com uma arma de ataque à distância, tu podes te mover tanto antes quanto depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que teu deslocamento.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Tiro em Movimento como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Tolerância [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +4 de bônus nos seguintes testes: testes de Natação feitos para resistir a dano não-lethal, testes de Constituição feitos para continuar correndo, testes de Constituição feitos para evitar dano não-lethal de uma marcha forçada, testes de Constituição feitos para prender a respiração, testes de Constituição feitos para evitar dano não-lethal de fome ou sede, testes de Fortitude feitos pra evitar dano não-lethal de ambientes quentes ou frios e testes de Fortitude feitos para resistir dano de sufocamento. Ademais, tu podes dormir em armadura leve ou média sem ficar fatigado.

**Normal:** Um personagem sem este talento que durma em armadura leve ou mais pesada está automaticamente fatigado no próximo dia.

**Especial:** O ranger automaticamente recebe Tolerância como um talento bônus no 3º nível. Ele não precisa selecioná-lo.

## Trespassar Maior [Geral]

**Pré-requisitos:** For 13, Trespassar, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

**Benefício:** Este talento funciona como Trespassar, exceto que não há limite ao número de vezes que podes usá-lo por rodada.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Trespassar Maior como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Trespassar [Geral]

**Pré-requisitos:** For 13, Ataque Poderoso.

**Benefício:** Se tu causares a uma criatura dano suficiente para fazê-la tombar (tipicamente deixando-a com 0 pontos de vida ou matando-a), tu podes desferir um ataque corpo-a-corpo extra imediato contra outra criatura ao alcance. Tu não podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) antes de fazer esse ataque extra. O ataque extra é com a mesma arma e com o mesmo bônus que o ataque que tombou a criatura prévia. Tu podes usar esta habilidade uma vez por rodada.

**Especial:** O guerreiro pode selecionar Trespassar como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Usar Arma Comum [Geral]

Escolhe um tipo de arma comum. Tu entendas como usar esse tipo de arma comum em combate.

**Benefício:** Tu fazes jogadas de ataque com a arma selecionada normalmente.

**Normal:** Quando usando uma arma para a qual não tenhas Usar Arma, tu recebes -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

**Especial:** Bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers têm automaticamente Usar Arma Comum com todas as armas comuns. Eles não precisam selecionar este talento.

Tu podes selecionar Usar Arma Comum várias vezes. Cada vez que selecionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

O clérigo que escolher o domínio Guerra automaticamente recebe o talento Usar Arma Comum relacionado à arma predileta de sua divindade como um talento bônus, se a arma for comum. Ele não precisa selecioná-lo.

## Usar Arma Exótica [Geral]

Escolhe um tipo de arma exótica. Tu sabes como usar aquele tipo de arma exótica em combate.

**Pré-requisito:** Bônus base de ataque +1 (mais For 13 para espada bastarda ou machado de guerra anão).

**Benefício:** Tu fazes jogadas de ataque com a arma normalmente.

**Normal:** Um personagem que use uma arma para a qual não tenha Usar Arma recebe -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

**Especial:** Tu podes escolher Usar Arma Exótica várias vezes. Cada vez que selecionas o talento, ele se aplica a um novo tipo de arma exótica. Usar Arma com a espada bastarda ou o machado de guerra anão tem o pré-requisito adicional de For 13.

O guerreiro pode selecionar Usar Arma Exótica como um de seus talentos bônus de guerreiro.

## Usar Arma Simples [Geral]

Escolhe um tipo de arma simples. Tu entendes como usar esse tipo de arma simples em combate.

**Benefício:** Tu fazes jogadas de ataque com armas simples normalmente.

**Normal:** Quando usando uma arma para a qual não tenhas Usar Arma, recebes -4 de penalidade em jogadas de ataque.

**Especial:** Todos os personagens exceto druidas, ladinhas, monges e magos têm automaticamente Usar Arma para todas as armas simples. Eles não precisam selecionar este talento.

## Usar Armadura Leve [Geral]

**Benefício:** Quando usas um tipo de armadura para a qual tens Usar Armadura, a penalidade de armadura dela só será aplicada aos testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

**Normal:** Um personagem que use uma armadura para a qual não tenha Usar Armadura aplica a penalidade de armadura às jogadas de ataque e aos testes de perícia que exigam movimentos, inclusive Cavalgar.

**Especial:** Todos os personagens, exceto feiticeiros, magos e monges, automaticamente têm Usar Armadura (leve) como um talento bônus. Eles não precisam selecioná-lo.

## Usar Armadura Média [Geral]

**Pré-requisito:** Usar Armadura (leve).

**Benefício:** Vê Usar Armadura (leve).

**Normal:** Vê Usar Armadura (leve).

**Especial:** Bárbaros, bardos, clérigos, druidas, guerreiros e paladinos têm automaticamente Usar Armadura (média) como um talento bônus. Eles não precisam selecioná-lo.

## Usar Armadura Pesada [Geral]

**Pré-requisitos:** Usar Armadura (leve), Usar Armadura (média).

**Benefício:** Vê Usar Armadura (leve).

**Normal:** Vê Usar Armadura (leve).

**Especial:** Clérigos, guerreiros e paladinos têm automaticamente Usar Armadura (pesada) como um talento bônus. Eles não precisam selecioná-lo.

## Usar Escudo [Geral]

**Benefício:** Tu podes usar um escudo e recebes somente as penalidades padrão.

**Normal:** Quando tu usas um escudo para o qual não tenhas Usar Escudo, recebes a penalidade de armadura do escudo em jogadas de ataque e testes de perícia que envolvam se mexer, incluindo testes de Cavalgar.

**Especial:** Bárbaros, bardos, clérigos, druidas, guerreiros, paladinos e rangers automaticamente tem Usar Escudo como um talento bônus. Eles não precisam selecioná-lo.

## Usar Escudo de Corpo [Geral]

**Pré-requisito:** Usar Escudo.

**Benefício:** Tu podes usar um escudo de corpo e sofres somente as penalidades padrão.

**Normal:** Quando tu usas um escudo para o qual não tenhas Usar Escudo, tu recebes a penalidade de armadura do

escudo em jogadas de ataque e testes de perícia que envolvam se mexer, incluindo testes de Cavalar.

**Especial:** Guerreiros automaticamente têm Usar Escudo de Corpo como um talento bônus. Eles não precisam selecioná-lo.

### Vingança Divina [Divino]

**Pré-requisitos:** Habilidade de expulsar morto-vivos, Expulsão Adicional.

**Benefício:** Tu podes gastar uma de tuas tentativas de expulsar morto-vivos para adicionar 2d6 pontos de dano de energia sagrada a todos os teus ataques corpo-a-corpo bem-sucedidos contra morto-vivos até o fim de tua próxima ação. Essa é uma habilidade sobrenatural.

### Vitalidade [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +3 pontos de vida.

**Especial:** Um personagem pode escolher este talento várias vezes. Seus efeitos acumulam.

### Vontade de Ferro [Geral]

**Benefício:** Tu recebes +2 de bônus em todos os testes de Vontade.

# Capítulo 6: Tendência e Estatísticas Vitais

## Tendência

As atitudes morais e pessoais gerais de uma criatura são 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 ou caótico e mau.

A tendência é uma ferramenta para o desenvolvimento da identidade do seu personagem, não uma camisa de força para limitá-lo. Cada tendência representa um vasto leque de tipos de personalidade ou filosofias pessoais, portanto dois personagens com a mesma tendência podem ser bem diferentes um do outro. Além disso, poucas pessoas são completamente coerentes com sua própria tendência. É provável que, em situações únicas, extremas ou não, os personagens ajam como se fossem de outra tendência.

### Bem vs. Mal

Personagens e criaturas bondosos protegem a vida de inocentes. Personagens e criaturas malignos degradam ou destroem a vida de inocentes, por diversão ou por lucro.

“Bem” significa altruísmo, respeito pela vida e uma preocupação com a dignidade de seres inteligentes. Personagens bons fazem sacrifícios pessoais para ajudar outros.

“Mal” significa ferir, oprimir e matar outros. Algumas criaturas malignas simplesmente não têm compaixão por outros e matam sem se preocupar se agir dessa maneira é conveniente. Outros perseguem o mal ativamente, matando por esporte ou por dever para com uma divindade ou mestre maligno.

Pessoas que são neutras, no que diz respeito a bem e mal têm reservas contra matar inocentes, mas também não têm o compromisso de fazer sacrifícios para proteger ou ajudar outros. Pessoas neutras são comprometidas com outras por meio de relações pessoais.

Ser bom ou mau pode ser uma escolha consciente. Para a maioria das pessoas, todavia, ser bom ou mau é uma atitude que se reconhece, mas não se escolhe. Ser neutro em relação ao eixo bem-mal geralmente representa uma carência de compromisso de uma maneira ou de outra, mas, para alguns, isso representa um compromisso positivo com um ponto de vista equilibrado. No momento em que reconhecem que bem e mal são estados objetivos, não apenas opiniões, essas pessoas sustentam que o equilíbrio entre os dois é o lugar adequado para as pessoas, pelo menos sob o ponto de vista delas.

Animais e outras criaturas incapazes de ações morais são antes neutros do que bons ou maus. Mesmo víboras mortais e tigres que devoram pessoas são neutros porque lhes falta a capacidade para comportamentos moralmente certos ou errados.

### Ordem vs. Caos

Personagens leais dizem a verdade, mantêm sua palavra, respeitam a autoridade, honram a tradição e julgam aqueles que não cumprem seus deveres.

Personagens caóticos seguem suas consciências, se ressentem quando lhes dizem o que fazer, preferem idéias novas a tradições e fazem o que prometem se quiserem.

“Lei” significa honra, probidade, obediência à autoridade e confiança. Por outro lado, ater-se à lei pode significar mente fechada, aderência reacionária à tradição, critismo e uma falta de adaptabilidade. Aqueles que conscientemente promovem a obediência às regras dizem que somente o comportamento leal cria uma sociedade em que as pessoas possam depender umas das outras e tomar as decisões certas com total confiança de que as outras agirão como deveriam.

“Caos” significa liberdade, adaptabilidade e flexibilidade. Por outro lado, caos pode incluir imprudência, ressentimentos contra a autoridade legítima, ações arbitrárias e falta de responsabilidade. Aqueles que promovem o comportamento caótico dizem que somente a liberdade pessoal sem limites permite que as pessoas se expressem completamente e que a sociedade se beneficie do potencial que cada indivíduo traz dentro de si.

Alguém que seja neutro, no que diz respeito a Lei e Caos tem um respeito normal por autoridade e não sente nem uma compulsão por obedecer nem uma compulsão para se rebelar. Ele é honesto, mas pode ser tentado a mentir ou enganar os outros.

Devoção à lei ou caos pode ser uma escolha consciente, mas mais frequentemente, esse é um traço da personalidade que é antes reconhecido que escolhido. Neutralidade em relação ao eixo leal-caótico é geralmente um simples estado intermediário, um estado em que alguém simplesmente não se sente compelido a um lado ou outro. Alguns poucos neutros, entretanto, abraçam a neutralidade como algo superior à lei ou ao caos, encarando ambos como extremos, cada um com seus pontos falhos e desvantagens.

Animais e outras criaturas incapazes de ações morais são neutros. Cães podem ser obedientes e gatos podem ser libertinos, mas eles não têm a capacidade moral de serem realmente leais ou caóticos.

### As Nove Tendências

Nove tendências distintas definem todas as possíveis combinações dos eixos leal-caótico com o eixo bem-mal. Cada descrição de tendência abaixo ilustra um personagem típico da tendência. Lembra que indivíduos podem variar desses modelos e que um dado personagem pode agir mais ou menos de acordo com sua tendência no dia-a-dia. Usa estas descrições como orientação, não como regra.

As seis primeiras tendências, leal e bom até caótico e neutro, são as tendências padrões para personagens jogadores. As três tendências malignas são para monstros e vilões.

**Leal e Bom (LB), “Cruzado”:** Um personagem leal e bom age como se espera ou se exige que uma pessoa boa aja. Ele combina um compromisso de lutar contra o mal com a disciplina de lutar implacavelmente. Ele fala a verdade, mantém sua palavra, ajuda aqueles em necessidade e fala abertamente contra a injustiça. Um personagem leal e bom odeia assistir um culpado escapar impune.

Leal e bom é a melhor tendência que se pode ser porque combina honra e compaixão.

**Neutro e Bom (NB), "Benefitador":** Um personagem neutro e bom faz o melhor que uma pessoa boa pode fazer. Ele é dedicado a ajudar os outros. Ele trabalha com reis e magistrados, mas não se sente obrigado para com eles.

Neutro e bom é a melhor tendência que se pode ser porque significa fazer o que é bom sem propensão a favor ou contra a ordem.

**Caótico e Bom (CB), "Rebelde":** Um personagem caótico e bom age como sua consciência determina praticamente ignorando o que outros possam vir a esperar dele. Ele cria seu próprio caminho, mas é gentil e benevolente. Ele acredita na bondade e no que é certo, mas não dá muito valor a leis e regras. Ele odeia quando pessoas tentam intimidar outras e lhes dizem o que fazer. Ele segue sua própria bússola moral, que, embora boa, pode não concordar com a da sociedade.

Caótico e bom é a melhor tendência que se pode ser porque combina um bom coração com um espírito livre.

**Leal e Neutro (LN), "Juiz":** Um personagem leal e neutro age como dita lei, tradição ou um código pessoal. Ordem e organização são supremas para ele. Ele pode acreditar numa ordem pessoal e viver por um código ou padrão ou ele pode acreditar na ordem para todos e preferir um governo forte e organizado.

Leal e neutro é a melhor tendência que se pode ser porque significa que se é confiável e honrado sem ser um fanático.

**Neutro (N), "Indeciso":** Um personagem neutro faz o que parece ser uma boa idéia. Ele não se sente fortemente inclinado para um lado ou outro quando se trata de bem vs. mal ou lei vs. caos. A maior parte dos personagens neutros exibe uma carência de convicção ou inclinação ao invés de um compromisso com a neutralidade. Tal personagem pensa que o bem é melhor que o mal — afinal de contas, ele prefere vizinhos e governantes bondosos a malignos. Ainda assim, ele não se compromete em defender o bem num modo abstrato ou universal.

Alguns personagens neutros, por outro lado, se comprometem filosoficamente com a neutralidade. Eles vêem o bem, o mal, a ordem e o caos como extremos perigosos e preconceituosos. Eles advogam que o modo de ficar no meio da neutralidade é o melhor, o caminho mais balançado a longo prazo.

Neutro é a melhor tendência que se pode ser porque significa que se age naturalmente, sem preconceito ou compulsão.

**Caótico e Neutro (CN), "Espírito Livre":** Um personagem caótico e neutro segue seus caprichos. Ele é um individualista acima de tudo. Ele valoriza sua própria liberdade, mas não se esforça para proteger a liberdade dos outros. Ele evita autoridade, se irrita com restrições e desafia tradições. Um personagem caótico e neutro não atrapalha intencionalmente organizações como parte de uma campanha pela anarquia. Para fazer isso, ele deveria ser motivado pelo bem (e um desejo de libertar outros) ou mal (e um desejo de fazer aqueles diferentes dele sofrerem). Um personagem caótico e neutro pode ser imprevisível, mas seu comportamento não é totalmente aleatório. Ele provavelmente não vai saltar de uma ponte para atravessá-la.

Caótico e neutro é a melhor tendência que se pode ser porque isso representa verdadeira liberdade tanto das restrições da sociedade quanto da atenção dos benfeiteiros.

**Leal e Mau (LM), "Dominador":** Um vilão leal e mau metodicamente pega o que deseja dentro dos limites de seu código de conduta sem se preocupar com quem poderá ser prejudicado. Ele se preocupa com tradições, lealdade e ordem, mas não com liberdade, dignidade ou vida. Ele joga de acordo com as regras, mas sem clemência ou compaixão. Ele se sente à vontade numa hierarquia e gostaria de governar, mas é voluntário para servir. Ele não condena os outros por suas ações, mas por sua raça, religião, terra natal ou posição social. Ele é avesso a quebrar a lei ou suas promessas.

Essa relutância em parte vem de sua natureza e em parte porque ele depende da ordem para se proteger daqueles que se opõem a ele moralmente. Alguns vilões leais e maus têm tabus em particular, tal como não matar a sangue-frio (mas mandar subordinados fazerem isso) ou não deixarem crianças se machucarem (se isso puder ser evitado). Eles imaginam que essas limitações os colocam acima de vilões sem princípios.

Algumas pessoas e criaturas leais e más se comprometem com o mal com um zelo semelhante ao de um cruzado para com o bem. Além de desearem machucar outros por suas razões particulares, eles se satisfazem em espalhar o mal como um fim em si. Eles também podem enxergar o fazer o mal como parte de um dever para com um mestre ou divindade maligno.

O leal e mau é algumas vezes chamado de "diabólico", porque diabos são o epítome do leal e mau.

Leal e mau é a tendência mais perigosa porque representa o metódico, intencional e freqüentemente bem-sucedido mal.

**Neutro e Mau (NM), "Malfeitor":** Um personagem vilão neutro e mau faz tudo que quiser se puder se safar. Ele só age para si, pura e simplesmente. Ele não derrama lágrimas por aqueles que mata, seja por lucro, esporte ou conveniência. Ele não gosta de ordem e não acredita na ilusão de que seguir a lei, tradições ou códigos o torham algo melhor ou mais nobre. Por outro lado, ele não tem a natureza inquieta ou o amor pelo conflito que um vilão caótico e mau tem.

Alguns vilões neutros e maus têm o mal como um ideal, praticando o mal por interesse próprio. Na maioria das vezes, tais vilões são devotos de divindades malignas ou sociedades secretas.

Neutro e mau é a tendência mais perigosa porque representa o mal puro sem honra e sem variação.

**Caótico e Mau (CM), "Destruidor":** Um personagem caótico e mau faz tudo que sua ganância, ódio e cobiça por destruição o impelem a fazer. Ele é irritadiço, cruel, violentamente arbitrário e imprevisível. Se ele age somente para pegar o que puder, ele é cruel e brutal. Se ele se comprometeu a espalhar o mal e o caos, ele é ainda pior. Felizmente, seus planos são aleatórios e quaisquer grupos a que ele se junta são pobramente organizados. Tipicamente, a pessoa caótica e má pode ser compelida a cooperar apenas pela força e seu líder dura somente enquanto puder frustrar as tentativas do personagem caótico e mau de derrubá-lo ou assassiná-lo.

O caótico e mau é algumas vezes chamado de "demoníaco" porque demônios são o epítome do caótico e mau.

Caótico e mau é a tendência mais perigosa porque representa a destruição não somente da beleza e da vida mas também da ordem de que a beleza e a vida dependem.

## Estatísticas Vítalís

### Idade

Tu podes escolher ou gerar aleatoriamente a idade do teu personagem. Se fores escolher, ela não pode ser menor que o mínimo para a raça e classe do personagem (vê [Tabela 6-1: Idades Iniciais Aleatórias e Efeitos do Envelhecimento](#)). A idade mínima do teu personagem é a idade adulta da tua raça mais a quantidade de dados indicada na entrada correspondente à raça e classe do personagem na [Tabela 6-1](#).

Alternativamente, consulta a [Tabela 6-1](#) e joga os dados para determinar a idade do teu personagem.

Com a idade, o valor das habilidades físicas de um personagem diminui e o valor das suas habilidades mentais aumenta (vê [Tabela 6-1](#)). Os efeitos de cada fase do envelhecimento são cumulativos. Entretanto, nenhum valor de habilidade de um personagem pode ser reduzido abaixo de 1 dessa maneira.

Quando um personagem atinge a idade venerável, joga secretamente a sua idade máxima, que é o número da coluna

Venerável na [Tabela 6-1](#) mais o resultado da rolagem dos dados indicados na coluna Idade Máxima na tabela, e guarda o resultado, que o jogador não deve saber. Um personagem que atingir sua idade máxima morre de velhice em algum momento do ano seguinte.

A idade máxima é para personagens jogadores. A maior parte das pessoas no mundo morre principalmente devido a doenças, acidentes, infecções ou violência antes de chegar à idade venerável.

### Peso & Altura

O resultado do dado na coluna Modificador de Altura determina a altura extra do personagem além da altura base. Esse mesmo número (somente o valor do dado) multiplicado pela jogada de dados da coluna Modificador de Peso determina o peso extra além do peso base. A fim de exemplificar, a [Tabela 6-2: Peso e Altura Aleatórios Iniciais](#) também traz as alturas mínima, média e máxima de cada raça, assim como os respectivos pesos mínimo, médio e máximo.

**Tabela 6-1: Idades Iniciais Aleatórias e Efeitos do Envelhecimento**

Raça	Maturidade	Bárbaro, Ladino, Feiticeiro	Bardo, Guerreiro, Paladino, Ranger	Clérigo, Druida, Monge, Mago	Meia-idade <sup>1</sup>	Velho <sup>2</sup>	Venerável <sup>3</sup>	Idade Máx.
Humano	15 anos	+1d4	+1d6	+2d6	35 anos	53 anos	70 anos	+2d20 anos
Anão	40 anos	+3d6	+5d6	+7d6	125 anos	188 anos	250 anos	+2d% anos
Elfo	110 anos	+4d6	+6d6	+10d6	175 anos	263 anos	350 anos	+4d% anos
Gnomo	40 anos	+4d6	+6d6	+9d6	100 anos	150 anos	200 anos	+3d% anos
Meio-elfo	20 anos	+1d6	+2d6	+3d6	62 anos	93 anos	125 anos	+3d20 anos
Meio-orc	14 anos	+1d4	+1d6	+2d6	30 anos	45 anos	60 anos	+2d10 anos
Halfling	20 anos	+2d4	+3d6	+4d6	50 anos	75 anos	100 anos	+5d20 anos

1 -1 na For, Des e Con; +1 na Int, Sab e Car.

2 -2 na For, Des e Con; +1 na Int, Sab e Car.

3 -3 na For, Des e Con; +1 na Int, Sab e Car.

**Tabela 6-2: Peso e Altura Aleatórios Iniciais**

Raça	Altura (em Centímetros)					Peso (em Quilogramas)				
	Base	Modificador	Mín.	Méd.	Máx.	Base	Modificador	Mínimo	Médio	Máximo
Humano	157	+2d10(x2,5)	162	184	207	60	x(2d4 x0,5)	62	87	140
Humana	145	+2d10(x2,5)	150	172	195	42,5	x(2d4 x0,5)	45	70	122
Anão	121	+2d4(x2,5)	126	133	141	65	x(2d6 x0,5)	67	82	113
Anã	116	+2d4(x2,5)	121	128	136	50	x(2d6 x0,5)	52	67	98
Elfo	145	+2d6(x2,5)	150	162	175	42,5	x(1d6 x0,5)	44	55	78
Elfa	145	+2d6(x2,5)	150	162	175	40	x(1d6 x0,5)	41	52	76
Gnomo, macho	99	+2d4(x2,5)	104	111	119	20	x 0,5	21	22,	24
Gnomo, fêmea	91	+2d4(x2,5)	96	103	111	17,5	x 0,5	19	20	21
Meio-elfo	150	+2d8(x2,5)	155	172	190	50	x(2d4 x0,5)	52	72,	114
Meio-elfa	145	+2d8(x2,5)	150	167	185	40	x(2d4 x0,5)	42	62	104
Meio-orc, macho	157	+2d12(x2,5)	162	189	217	75	x(2d6 x0,5)	77	120	219
Meio-orc, fêmea	145	+2d12(x2,5)	150	177	205	55	x(2d6 x0,5)	57	100	199
Halfling, macho	86	+2d4(x2,5)	91	98	106	15	x 0,5	16	18	19
Halfling, fêmea	81	+2d4(x2,5)	86	93	101	12,5	x 0,5	14	15	16

# Capítulo 7: Equipamento

## Equipando um Personagem

Assume que um personagem possui, no mínimo, um conjunto de roupas normais. Escolhe qualquer um dos seguintes conjuntos de roupa: trajes de artesão, trajes de entretenimento, trajes de explorador, trajes de monge, trajes de camponês, trajes de sábio ou trajes de viajante.

## Riqueza e Díneiro

### Moedas

A moeda mais comum é a peça de ouro (po). Uma peça de ouro vale 10 peças de prata. Cada peça de prata (pp) vale 10 peças de cobre (pc). Além de peças de cobre, prata e ouro, há também peças de platina (pl), que valem 10 peças de ouro cada.

O peso padrão de uma moeda é cerca de dez gramas (ou 1 centésimo de quilograma).

**Tabela 7-1: Moedas e Conversão**

	PC	PP	PO	PL
Peça de cobre (pc)	1	1/10	1/100	1/1.000
Peça de prata (pp)	10	1	1/10	1/100
Peça de ouro (po)	100	10	1	1/10
Peça de platina (pl)	1.000	100	10	1

### Outros Recursos

Mercadores comumente fazem trocas sem o uso de moedas em circulação. Como um meio de comparação, os valores de alguns bens estão listados abaixo:

**Tabela 7-2: Bens de Troca**

Preço	Item
1 pc	Meio quilo de trigo
2 pc	Meio quilo de farinha ou uma galinha
1 pp	Meio quilo de ferro
5 pp	Meio quilo de tabaco ou cobre
1 po	Meio quilo de canela ou uma cabra/bode
2 po	Meio quilo de gengibre ou pimenta, ou uma ovelha
3 po	Um porco
4 po	Um metro quadrado de linho
5 po	Meio quilo de sal ou prata
10 po	Um metro quadrado de seda ou uma vaca
15 po	Meio quilo de açafrão ou cravo, ou um touro
50 po	Meio quilo de ouro
500 po	Meio quilo de platina

### Negociando os Espólios

Em geral, o personagem pode vender algo pela metade do preço listado.

Bens de troca são exceções à regra da metade do preço. Um bem de troca, nesse sentido, é um bem de valor que pode ser facilmente trocado quase como fosse dinheiro.

## Armas

### Categorias de Armas

Armas são agrupadas em vários conjuntos interligados de categorias. Essas categorias dizem respeito ao tipo de treinamento necessário para se tornar proficiente no uso de uma arma (simples, comum ou exótica), à utilidade da arma tanto em combate próximo (corpo-a-corpo) quanto em combate à distância (o que inclui armas de arremesso e de projéteis), à empunhadura (leve, de uma mão, de duas mãos) e ao tamanho (Pequeno, Médio e Grande).

**Armas Simples, Comuns e Exóticas:** Qualquer personagem, exceto um druida, monge ou mago, sabe usar todas as armas simples. Bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers sabem usar todas as armas simples e todas as armas comuns. Personagens de outras classes sabem usar uma quantidade limitada de armas simples e, possivelmente, também algumas armas comuns ou mesmo exóticas. Um personagem que usa uma arma que não sabe usar recebe -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

**Armas de Combate Corpo-a-corpo e à Distância:** Armas de combate corpo-a-corpo são usadas para fazer ataques próximos, corpo-a-corpo, embora algumas possam ser usadas como armas de arremesso. Armas de ataque à distância são armas de arremesso ou armas de projéteis que não são efetivas em combate corpo-a-corpo.

**Armas de Haste:** Chicote, corrente com cravos, glaive, guisarme, lança, lança longa e ranseur são armas de haste. Uma arma de haste é aquela arma de combate corpo-a-corpo que permite ao seu usuário atacar alvos que não estão adjacentes a ele. A maioria das armas de haste dobra o alcance normal do usuário, o que significa que um usuário Pequeno ou Médio com tal arma poderia atacar alvos a 3 m. de distância, mas não uma criatura adjacente. Uma criatura Grande usando uma arma de haste apropriada poderia atacar criaturas a 4,5 ou 6 m. de distância, mas não aquelas que estiverem até 3 m. de distância.

**Armas Duplas:** Bastão, espada de duas lâminas, machado gnomo com ganho, machado orc duplo, mangual atroz e urgrosch anão são armas duplas. Um personagem pode lutar com ambas extremidades de uma arma dupla como se estivesse usando duas armas, mas sofre todas as penalidades normais associadas ao combate com duas armas, como se estivesse usando uma arma de uma mão e uma arma leve.

O personagem também pode usar uma arma dupla com as duas mãos, utilizando somente uma de suas extremidades.

Uma criatura usando uma arma dupla em uma mão não pode utilizá-la como se fosse uma arma dupla – somente uma das extremidades pode ser utilizada para atacar em cada roda.

**Armas de Arremesso:** Adaga, azagaia, clava, dardo, lança, lança curta, machado de arremesso, martelo leve, redes shuriken e tridente são armas de arremesso. O usuário aplica seu bônus de Força no dano causado pelas armas de arremesso (exceto para armas com projéteis de área). É possível arremessar uma arma que não seja de arremesso

(isto é, uma arma corpo-a-corpo que não tem um valor na coluna Incremento de distância na [Tabela 7-4: Armas](#)), mas um personagem que o faz sofre -4 de penalidade na jogada de ataque. Arremessar uma arma leve ou uma arma de uma mão é uma ação padrão, arremessar uma arma de duas mãos é uma ação de rodada completa. Independentemente do tipo de arma usada, a margem de ameaça (sucesso decisivo em potencial) é um resultado 20 natural e causará apenas dano dobrado. Tais armas têm incremento de distância de 3 m.

**Armas de Projétil:** Arco curto, arco curto composto, arco longo, arco longo composto, Besta leve, besta de mão, besta pesada, besta de repetição e funda são armas de projétil. A maioria das armas de projétil requer o uso das duas mãos (vê a especificação das armas). O personagem não soma seu bônus de Força na jogada de dano com uma arma de disparo, exceto se for um arco composto (curto ou longo) especialmente construído ou uma funda. Se o personagem tem penalidade de Força, aplica-a nas jogadas de dano quando usa um arco ou uma funda.

**Munição:** Armas de projétil usam munições: flechas (para arcos), viroles (para bestas) e balas de funda (para fundas). Ao usar um arco, um personagem pode pegar sua munição como uma ação livre; bestas e fundas requerem uma ação para recarga. Normalmente, munições que acertam seus alvos são destruídas ou se tornam inúteis, enquanto munições que erraram o alvo têm 50% de chance de serem perdidas ou destruídas.

Embora sejam armas de arremesso, shurikens são tratados como munição quando se trata de sacá-los, de criar obras-primas ou qualquer outra versão especial deles (vê [Armas Obras-prima](#)) e de determinar o que acontece com eles depois de serem arremessados.

**Armas Leves, de Uma Mão e de Duas Mãos:** Esta designação é uma medida de quanto esforço é necessário para se empunhar uma arma em combate. Ela indica se uma arma de combate corpo-a-corpo, quando empunhada por um personagem da categoria de tamanho da arma, é considerada uma arma leve, uma arma de uma mão ou uma arma de duas mãos.

**Arma Leve:** Uma arma leve é mais fácil de usar na mão inábil do que uma arma de uma mão, e pode ser usada enquanto agarra. Uma arma leve é usada em uma mão. Adiciona o bônus de Força do usuário (se houver) às jogadas de dano de ataques corpo-a-corpo com uma arma leve usada na mão hábil ou metade desse valor se usada na mão inábil. Usar uma arma leve com as duas mãos não altera o bônus no dano; o modificador de dano se aplica como se a arma estivesse na mão hábil.

Um ataque desarmado é sempre considerado uma arma leve.

**Arma de uma Mão:** Uma arma de uma mão pode ser usada tanto na mão hábil quanto na inábil. Adiciona o bônus de Força às jogadas de dano de ataques corpo-a-corpo com a mão hábil ou metade desse valor se com a mão inábil. Se uma

arma de uma mão for empunhada com as duas mãos, adiciona uma vez e meia o bônus de Força às jogadas de dano.

**Armas de Duas Mãos:** Duas mãos são necessárias para usar eficazmente uma arma de duas mãos. Adiciona 1+1/2 do modificador de Força do personagem nas jogadas de dano em ataques corpo-a-corpo usando tais armas.

**Tamanho da Arma:** Cada arma tem uma categoria de tamanho. Esta designação indica o tamanho da criatura para a qual a arma foi criada.

A categoria de tamanho da arma não é a mesma de seu tamanho como um objeto. Ao invés, a categoria de tamanho de uma arma está ligada ao tamanho do usuário para o qual é projetada. Em geral, uma arma leve é um objeto duas categorias de tamanho menor que o usuário, um arma de uma mão é uma categoria de tamanho menor que o usuário e um armas de duas mãos é da mesma categoria de tamanho do usuário.

**Armas de Tamanho Inadequado:** Uma criatura não pode fazer um uso ideal de uma arma que não seja feita para seu tamanho. Aplica-se -2 de penalidade cumulativa às jogadas de ataque para cada categoria de tamanho de diferença entre o tamanho do usuário real e o tamanho do usuário para o qual é projetada. Se o usuário não tem Usar Arma com a arma, também se aplica -4 de penalidade pela não proficiência.

O esforço necessário para se usar uma arma (que define se a arma é considerada leve, de uma mão ou de duas mãos para um indivíduo em particular) é alterado em um nível para cada categoria de tamanho de diferença entre o tamanho do usuário e o tamanho da criatura para a qual a arma foi criada. Se a designação da arma mudaria para algo diferente de leve, de uma mão ou de duas mãos, então o personagem não pode usá-la de maneira alguma.

**Armas Improvisadas:** Algumas vezes, objetos não confeccionados como armas são usados em combate apesar de tudo. Por não terem sido criados para isso, qualquer criatura que use um desses objetos em combate é considerada como não tendo Usar Arma com ele e recebe -4 de penalidade nas jogadas de ataque. Para determinar a categoria de tamanho e o dano apropriado para a arma improvisada, compara o tamanho relativo do objeto e o dano potencial a uma arma da lista para achar uma equivalência razoável. A margem de ameaça (sucesso decisivo em potencial) de uma arma improvisada é um resultado 20 natural e causa dano dobrado, se confirmado o sucesso decisivo. Uma arma improvisada tem incremento de distância de 3 m.

## Qualidades das Armas

Aqui está o formato para a lista de armas (os cabeçalhos da [Tabela 7-4](#), logo abaixo).

**Preço:** Este valor é o preço da arma, em peças de ouro (po) ou peças de prata (pp). O preço inclui qualquer acessório extra que vier junto com a arma.

**Tabela 7-3: Dano de Armas Maiores e Menores**

Exemplo de Arma	Minúsculo	Diminuto	Miúdo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Imenso	Colossal
Shuriken	—	—	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
Manopla	—	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
Adaga	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
Lança curta	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
Falcione	1d2	1d3	1d4	1d6	2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
Espada longa	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
Espada bastarda	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
Machado grande	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
Espada larga	1d4	1d6	1d8	1d10	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6

O preço é o mesmo para armas de tamanho pequeno ou médio. Uma arma grande custa o dobro do preço listado.

**Dano:** A coluna de dano fornece o dano causado pela arma num ataque bem-sucedido. A coluna denominada “Dano (P)” é para armas pequenas. A coluna denominada “Dano (M)” é para armas médias. Se dois valores de dano são fornecidos, então a arma é uma arma dupla. Usa o segundo dano da arma para o ataque extra da arma. A [Tabela 7-3: Dano de Armas Maiores ou Menores](#) fornece o valor do dano causado por armas de vários tamanhos.

**Sucesso Decisivo:** Os valores desta coluna mostram como a arma é usada com as regras de sucesso decisivo. Quando o personagem obtém um sucesso decisivo, rola o dano duas, três ou quatro vezes, como indicado pelo multiplicador da arma (usando todos os modificadores aplicáveis em cada rolagem) e soma todos os resultados.

**Exceção:** O dano extra, acima e além do dano normal de uma arma, não é multiplicado quando se tem um sucesso decisivo.

x2: A arma causa dano dobrado em um sucesso decisivo.

x3: A arma causa dano triplicado em um sucesso decisivo.

x3/x4: Uma das extremidades da arma causa dano triplicado, enquanto a outra extremidade causa dano quadruplicado em um sucesso decisivo.

x4: A arma causa dano quadruplicado em um sucesso decisivo.

19–20/x2: A arma tem uma margem de ameaça com resultados naturais de 19 ou 20 (não apenas com 20) e causa dano dobrado em um sucesso decisivo (a arma tem uma margem de ameaça de 19–20).

18–20/x2: A arma tem uma margem de ameaça com resultados naturais de 18, 19 ou 20 (não apenas com 20) e

causa dano dobrado em um sucesso decisivo (a arma tem uma margem de ameaça de 18–20).

**Incremento de Distância:** Qualquer ataque que estiver a uma distância menor do que a indicada não sofre penalidade por distância. Entretanto, cada incremento de distância além da distância máxima inicial impõe -2 de penalidade cumulativa na jogada de ataque. Uma arma arremessada tem um alcance máximo de 5 vezes seu incremento de distância. Uma arma de projétil pode atirar a até 10 vezes o incremento de distância.

**Peso:** Esta coluna fornece o peso de uma versão média da arma. Metade desse valor para armas pequenas e o dobro para armas grandes.

**Tipo:** Armas são classificadas de acordo como tipo de dano causado: perfuração, corte e concussão. Algumas criaturas são imunes a certos tipos de armas.

Algumas armas causam danos de diversos tipos. Se uma arma é de dois tipos, o dano não é metade de um tipo e metade do outro, mas todo dos dois. Consequentemente, uma criatura deve ser imune a ambos os tipos de dano para ignorar qualquer dano causado pela arma.

Em outros casos, uma arma pode causar dano de um tipo ou do outro. Numa situação onde o tipo de dano é relevante, o usuário pode escolher qual tipo de dano a arma causará.

**Especial:** Algumas armas têm características especiais. Vê a descrição da arma para detalhes.

## Descrição das Armas

Armas encontradas na [Tabela 7-4](#) que possuem opções especiais para o usuário (“tu”) são descritas abaixo. Armas de Projétil de área são descritas em [Itens e Substâncias Especiais](#).

**Tabela 7-4: Armas**

Armas Simples	Preço	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de distância	Peso <sup>1</sup>	Tipo <sup>2</sup>
<i>Ataques Desarmados</i>							
Ataque desarmado	—	1d2 <sup>3</sup>	1d3 <sup>3</sup>	x2	—	—	Concussão
Manopla	2 po	1d2	1d3	x2	—	0,5 kg.	Concussão
<i>Armas Corpo-a-Corpo Leves</i>							
Adaga	2 po	1d3	1d4	19–20/x2	3 m.	0,5 kg.	Perfuração ou Corte
Adaga de soco	2 po	1d3	1d4	x3	—	0,5 kg.	Perfuração
Foice curta	6 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg.	Corte
Maça leve	5 po	1d4	1d6	x2	—	2 kg.	Concussão
Manopla com cravos	5 po	1d3	1d4	x2	—	0,5 kg.	Perfuração
<i>Armas Corpo-a-Corpo de Uma Mão</i>							
Clava	—	1d4	1d6	x2	3 m.	1,5 kg.	Concussão
Lança curta	1 po	1d4	1d6	x2	6 m.	1,5 kg.	Perfuração
Maça estrela	8 po	1d6	1d8	x2	—	3 kg.	Concussão e Perfuração
Maça pesada	12 po	1d6	1d8	x2	—	4 kg.	Concussão
<i>Armas Corpo-a-Corpo de Duas Mãos</i>							
Bordão <sup>5</sup>	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg.	Concussão
Lança	2 po	1d6	1d8	x3	6 m.	3 kg.	Perfuração
Lança longa <sup>4</sup>	5 po	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg.	Perfuração
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Azagaia	1 po	1d4	1d6	x2	9 m.	1 kg.	Perfuração
Besta leve	35 po	1d6	1d8	19–20/x2	24 m.	2 kg.	Perfuração
Virotes de besta (10)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg.	—
Besta pesada	50 po	1d8	1d10	19–20/x2	36 m.	4 kg.	Perfuração
Virotes de besta (10)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg.	—
Dardo	5 pp	1d3	1d4	x2	6 m.	0,25 kg.	Perfuração
Funda	—	1d3	1d4	x2	15 m.	0 kg.	Concussão
Balas de funda (10)	1 pp	—	—	—	—	2,5 kg.	—
<i>Armas Comuns</i>							
<i>Armas Corpo-a-Corpo Leves</i>							
Armadura com cravos	especial	1d4	1d6	x2	—	especial	Perfuração
Escudo leve	especial	1d2	1d3	x2	—	especial	Concussão
Escudo leve com cravos	especial	1d3	1d4	x2	—	especial	Perfuração
Espada curta	10 po	1d4	1d6	19–20/x2	—	1 kg.	Perfuração
Kukri	8 po	1d3	1d4	18–20/x2	—	1 kg.	Corte

Machadinha	6 po	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg.	Corte
Machado de arremesso	8 po	1d4	1d6	x2	3 m.	1 kg.	Corte
Martelo leve	1 po	1d3	1d4	x2	6 m.	1 kg.	Concussão
Picareta leve	4 po	1d3	1d4	x4	—	1,5 kg.	Perfuração
Porrete	1 po	1d4 <sup>3</sup>	1d6 <sup>3</sup>	x2	—	1 kg.	Concussão
<i>Armas Corpo-a-Corpo de Uma Mão</i>							
Cimitarra	15 po	1d4	1d6	18–20/x2	—	2 kg.	Corte
Escudo pesado	especial	1d3	1d4	x2	—	especial	Concussão
Escudo pesado com cravos	especial	1d4	1d6	x2	—	especial	Perfuração
Espada longa	15 po	1d6	1d8	19–20/x2	—	2 kg.	Corte
Machado de batalha	10 po	1d6	1d8	x3	—	3 kg.	Corte
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.	Perfuração
Sabre	20 po	1d4	1d6	18–20/x2	—	1 kg.	Perfuração
Tridente	15 po	1d6	1d8	x2	3 m.	2 kg.	Perfuração
<i>Armas Corpo-a-Corpo de Duas Mãos</i>							
Alabarda	10 po	1d8	1d10	x3	—	6 kg.	Perfuração ou Corte
Espada larga	50 po	1d10	2d6	19–20/x2	—	4 kg.	Corte
Falcione	75 po	1d6	2d4	18–20/x2	—	4 kg.	Corte
Foice longa	18 po	1d6	2d4	x4	—	5 kg.	Perfuração ou Corte
Glaive <sup>4</sup>	8 po	1d8	1d10	x3	—	5 kg.	Corte
Guisarme <sup>4</sup>	9 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg.	Corte
Lança montada <sup>4</sup>	10 po	1d6	1d8	x3	—	5 kg.	Perfuração
Machado grande	20 po	1d10	1d12	x3	—	6 kg.	Corte
Clava grande	5 po	1d8	1d10	x2	—	4 kg.	Concussão
Mangual pesado	15 po	1d8	1d10	19–20/x2	—	5 kg.	Concussão
Ranseur <sup>4</sup>	10 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg.	Perfuração
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Arco curto	30 po	1d4	1d6	x3	18 m.	1 kg.	Perfuração
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg.	—
Arco curto composto	75 po	1d4	1d6	x3	21 m.	1 kg.	Perfuração
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg.	—
Arco longo	75 po	1d6	1d8	x3	30 m.	1,5 kg.	Perfuração
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg.	—
Arco longo composto	100 po	1d6	1d8	x3	33 m.	1,5 kg.	Perfuração
Flechas (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg.	—
<b>Armas Exóticas</b>							
<i>Armas Corpo-a-Corpo Leves</i>							
Kama	2 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg.	Corte
Nunchaku	2 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg.	Concussão
Sai	1 po	1d3	1d4	x2	3 m.	0,5 kg.	Concussão
Siangham	3 po	1d4	1d6	x2	—	0,5 kg.	Perfuração
<i>Armas de Uma Mão – Corpo-a-Corpo</i>							
Chicote <sup>4</sup>	1 po	1d2 <sup>3</sup>	1d3 <sup>3</sup>	x2	—	1 kg.	Corte
Espada bastarda	35 po	1d8	1d10	19–20/x2	—	3 kg.	Corte
Machado de guerra anão	30 po	1d8	1d10	x3	—	4 kg.	Corte
<i>Armas Corpo-a-Corpo de Duas Mãos</i>							
Corrente com cravos <sup>4</sup>	25 po	1d6	2d4	x2	—	5 kg.	Perfuração
Espada de duas lâminas <sup>5</sup>	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/x2	—	5 kg.	Corte
Machado orc duplo <sup>5</sup>	60 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	12,5 kg.	Corte
Mangual atroz <sup>5</sup>	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	5 kg.	Concussão
Martelo gnomo com gancho <sup>5</sup>	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	3 kg.	Concussão e Perfuração
Urgrosh aanão <sup>5</sup>	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	6 kg.	Corte ou Perfuração
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Besta de mão	100 po	1d3	1d4	19–20/x2	9 m.	1 kg.	Perfuração
Virote de besta (10)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg.	—
Besta pesada de repetição	400 po	1d8	1d10	19–20/x2	36 m.	6 kg.	Perfuração
Virote de besta (5)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg.	—
Besta leve de repetição	250 po	1d6	1d8	19–20/x2	24 m.	3 kg.	Perfuração
Virote de besta (5)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg.	—
Boleadeira	5 po	1d33	1d43	x2	3 m.	1 kg.	Concussão
Rede	20 po	—	—	—	3 m.	3 kg.	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	x2	3 m.	0,25 kg.	Perfuração

1 Peso indicado para armas Médias. Uma arma Pequena pesa metade disso e uma arma Grande, o dobro.

2 Quando dois tipos são dados, a arma é de ambos os tipos se constar “e”, ou de um dos dois tipos (a escolher na hora do ataque) se constar “ou”.

3 A arma causa dano não-lethal ao invés de dano letal.

4 Arma de haste.

5 Arma dupla.

**Adaga:** Tu recebes +2 de bónus em testes de Prestidigitação feitos para esconder a adaga em teu corpo (vê a perícia [Prestidigitação](#)).

**Alabarda:** Se usares uma ação preparada para armar a alabarda contra uma investida, causas dano dobrado se acertares o atacante em investida.

Tu também podes usar a alabarda para fazer ataques de derrubar. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar a alabarda para evitares ser derrubado.

**Arco Curto:** Tu precisas de pelo menos duas mãos para usar o arco, não importando seu tamanho. Tu podes usar o

arco curto enquanto montas. Se tens penalidade por Força baixa, aplica-a ao dano quando usares o arco curto. Se tens bônus por Força alta, podes aplicá-lo aos danos quando usares o arco curto composto (vê abaixo), mas não com o arco curto comum.

**Arco Curto Composto:** Tu precisas de pelo menos duas mãos para usar o arco, não importando seu tamanho. Tu podes usar o arco curto composto enquanto montas. Todos os arcos compostos são feitos para um valor mínimo específico de Força (isto é, cada um requer um modificador mínimo de Força para ser usado corretamente). Se o teu bônus de Força é menor que o mínimo do arco composto, não podes usá-lo corretamente e sofres -2 de penalidade quando o usas. O arco curto composto padrão requer +0 de modificador de Força ou maior para ser usado corretamente. O arco curto composto pode ser feito com um valor mínimo de Força mais alto para tirar vantagem de um valor de Força acima da média; essa característica te permite adicionar teu bônus de Força ao dano, até o bônus máximo permitido pelo arco. Cada ponto de bônus de Força oferecido pelo arco adiciona 75 po ao seu preço.

Para efeito de Usar Arma e talentos similares, o arco curto composto é considerado um arco curto.

**Arco Longo:** Tu precisas de pelo menos duas mãos para usar o arco longo, não importando seu tamanho. O arco longo é muito desajeitado para ser usado enquanto montas. Se tens penalidade por Força baixa, aplica-a ao dano quando usares o arco longo. Se tens bônus por Força alta, podes aplicá-lo aos danos quando usares o arco longo composto (vê abaixo), mas não com um arco longo comum.

**Arco Longo Composto:** Tu precisas de pelo menos duas mãos para usar o arco longo composto, não importando seu tamanho. Tu podes usar o arco longo composto enquanto montas. Todos os arcos compostos são feitos para um valor mínimo específico de força (isto é, cada um requer um modificador mínimo de Força para ser usado corretamente). Se o teu bônus de Força é menor que o mínimo do arco composto, não podes usá-lo corretamente, e sofres -2 de penalidade quando o usas. O arco longo composto padrão requer +0 de modificador de Força ou maior para ser usado corretamente. O arco longo composto pode ser feito com um valor mínimo de Força mais alto para tirar vantagem de um valor de Força acima da média; essa característica te permite adicionar teu bônus de Força ao dano, até o bônus máximo permitido pelo arco. Cada ponto de bônus de força oferecido pelo arco adiciona 100 po ao seu preço.

Para efeito de Usar Arma e talentos similares, o arco longo composto é considerado um arco longo.

**Armadura com Cravos:** Tu podes revestir uma armadura com cravos, que podem causar dano durante a manobra agarrar ou como um ataque separado. Vê [Armaduras](#) para detalhes.

**Ataque Desarmado:** Um personagem Médio causa 1d3 pontos de dano não-lethal com um ataque desarmado. Um personagem Pequeno causa 1d2 pontos de dano não-lethal. Um monge ou qualquer personagem com o talento Ataque Desarmado Aprimorado pode causar dano letal ou não-lethal com ataques desarmados, conforme desejar. O dano de um ataque desarmado é considerado dano de arma para propósitos de efeitos que te dão bônus em dano com armas.

O ataque desarmado é sempre considerado uma arma leve. Portanto, podes utilizar o talento Acuidade com Arma

para aplicar teu modificador de Destreza ao invés de teu modificador de Força nos teus ataques desarmados.

**Azagaia:** Já que não foi desenhada para corpo-a-corpo, é considerado como não tendo Usar Arma com ela e sofres -4 de penalidade em ataques se usares a azagaia como arma de corpo-a-corpo.

**Bala de Funda:** Balas de funda vêm em uma sacola de couro que traz 10 balas. Uma bala que acerte seu alvo é destruída; uma que erre possui 50% de chance de ser destruída ou perdida.

**Besta de Mão:** Tu podes rearmar a besta de mão com a mão inábil. Carregar a besta de mão é uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade.

Tu podes atirar, mas não recarregar, a besta de mão com uma mão sem nenhuma penalidade. Tu podes atirar com uma besta de mão em cada mão, mas sofres penalidade nas jogadas de ataque como se estivesses atacando com duas armas leves.

**Besta de Repetição:** A besta de repetição (tanto a pesada quanto a leve) carrega 5 viroles de besta. Enquanto ela possuir viroles, podes recarregá-la girando a alavanca de recarga (uma ação livre). Carregar um novo conjunto de 5 viroles é uma ação de rodada completa que causa ataques de oportunidade.

Tu podes atirar com uma besta de repetição em uma mão ou atirar com uma besta de repetição em cada mão da mesma maneira que farias com uma besta normal do mesmo tamanho. Entretanto, deves atirar com as duas mãos para poder utilizar a alavanca de recarga, e deves usar duas mãos para carregar um novo conjunto de viroles.

**Besta Leve:** Tu rearmas a besta leve puxando uma alavanca. Carregar a besta leve é uma ação de movimento que causa ataques de oportunidade.

Normalmente, operar a besta leve requer as duas mãos. Entretanto, podes disparar, mas não carregar, a besta leve com uma mão com -2 de penalidade nos ataques. Tu podes atirar com uma besta leve em cada mão, mas sofres penalidade nos ataques como se atacasses com duas armas leves. Essa penalidade é cumulativa com a sofrida por atirar com uma mão.

**Besta Pesada:** Tu rearmas a besta pesada movendo uma pequena alavanca. Carregar a besta pesada é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Normalmente, operar a besta pesada requer as duas mãos. Entretanto, podes atirar, mas não carregar, a besta pesada com uma mão com -4 de penalidade nos ataques. Tu podes atirar com uma besta pesada em cada mão, mas sofres penalidade nos ataques como se atacasses com duas armas de uma mão. Essa penalidade é cumulativa com a sofrida por atirar com uma mão.

**Boleadeiras:** Tu podes usar esta arma para fazer um ataque de derrubar à distância. Tu não podes ser derrubado enquanto tenta derrubar alguém com um conjunto de boleadeiras.

**Bordão:** O bordão é uma arma dupla. Tu podes lutar com ele como se lutasses com duas armas, mas se o fizeres, sofrerás todas as penalidades normais associadas a lutar com duas armas, como se estivesses usando uma arma de uma mão e uma arma leve. Alguém empunhando o bordão em uma mão, não pode usá-lo como uma arma dupla – apenas uma ponta pode ser usada por rodada.

O bordão é uma arma especial do monge. Essa designação dá a um monge (vê [Capítulo 3: Classes](#)), usando o bordão, opções especiais.

**Chicote:** O chicote causa dano não-lethal. Ele não causa nenhum dano a qualquer criatura com +1 de bônus de armadura ou maior ou +3 de bônus de armadura natural ou maior. O chicote é considerado uma arma de corpo-a-corpo com alcance de 4,5 m., apesar de não ameaçares a área que és capaz de atacar. Além disso, diferente da maioria das armas com alcance, tu podes usá-lo contra oponentes em qualquer posição dentro do teu alcance (incluindo adversários adjacentes).

Usar o chicote provoca ataques de oportunidade, como se usasses uma arma de ataque a distância.

Tu podes fazer ataques de derrubar com o chicote. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar o chicote para evitares ser derrubado.

Quando usando um chicote, recebes +2 de bônus em ataques resistidos para desarmar um inimigo (incluindo o teste para evitar ser desarmado se essa tentativa falhar).

Tu podes utilizar o talento Acuidade com Arma para aplicar teu modificador de Destreza ao invés de teu modificador de Força nos ataques com o chicote do teu tamanho, mesmo que ele não seja uma arma leve para ti.

**Cimitarra:** É uma espada de lâmina estreita e curva, com gume apenas em um lado, no maior.

**Clava:** É um pau pesado, mais grosso em uma das extremidades, que se usa como arma.

**Clava Grande:** É uma versão maior da clava, para ser empunhada com as duas mãos. Ela geralmente tem a ponta modificada para causar mais dano (seja com pregos, espinhos, navalhas, etc.).

**Corrente com Cravos:** A corrente com cravos possui alcance, então podes acertar um oponente a 3 m. com ela. Além disso, diferente das outras armas com alcance, ela pode ser usada contra um oponente adjacente.

Tu podes fazer ataques de derrubar com a corrente. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar a corrente para evitares ser derrubado.

Quando usas a corrente com cravos, recebes +2 de bônus em ataques resistidos feitos para desarmar um oponente (incluindo o teste para evitar ser desarmado se essa tentativa falhar).

Tu podes usar o talento Acuidade com Arma para usar teu modificador de Destreza ao invés de teu modificador de Força em ataques com a corrente com cravos do teu tamanho, mesmo que ela não seja uma arma leve para ti.

**Dardo:** Dardos são armas de arremesso, desenhadas para voar de forma que uma ponta afiada e freqüentemente pesada atinja primeiro.

**Escudo Leve ou Pesado:** Tu podes golpear com um escudo ao invés de usá-lo para defesa. Vê [Armaduras](#) para detalhes.

**Escudo com Cravos Leve ou Pesado:** Tu podes golpear com um escudo com cravos ao invés de usá-lo para defesa. Vê [Armaduras](#) para detalhes.

**Espada Bastarda:** A espada bastarda é muito grande para ser usada sem treinamento em uma mão; por isso, é uma arma exótica. Um personagem pode usar uma espada bastarda nas duas mãos como uma arma comum.

**Espada de Duas Lâminas:** A espada de duas lâminas é uma arma dupla. Tu podes lutar com ela como se lutasses com duas armas, mas se o fizeres, sofrerás todas as

penalidades normais associadas a lutar com duas armas, como se estivesses usando uma arma de uma mão e uma arma leve. Alguém empunhando uma espada de duas lâminas em uma mão não pode usá-la como uma arma dupla – apenas uma ponta da arma pode ser usada por rodada.

**Espada Larga:** A espada larga tem a lâmina mais larga que a espada longa e gume nos dois lados. Ela tem a empunhadura maior, geralmente do tamanho do antebraço de seu usuário, justamente para ser usada com as duas mãos.

**Espada Longa:** A mais versátil das espadas. Combina um pouco da facilidade de manuseio da espada curta com certo peso e tamanho da espada larga. Ela é pesada o bastante para ser usada contra armaduras pesadas e leve o suficiente para ser usada com uma ou duas mãos, dependendo de sua empunhadura.

**Falcione:** É uma espada de lâmina curva que vai se alargando a partir da empunhadura, com gume apenas no maior lado.

**Flechas:** A flecha, quando usada como arma corpo-a-corpo, é tratada como uma arma leve improvisada (-4 de penalidade nas jogadas de ataque) e causa dano como uma adaga de seu tamanho (multiplicador de sucesso decisivo x2). Flechas vêm em aljavas de couro com 20 flechas. Uma flecha que acerta o alvo é destruída; uma que erra possui 50% de chance de ser destruída ou perdida.

**Foice Curta:** A foice curta pode ser usada para fazer ataques de derrubar. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar a foice curta para evitares ser derrubado.

**Foice Longa:** Tu podes fazer ataques de derrubar com a foice longa. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar a foice longa para evitares ser derrubado.

**Funda:** Teu modificador de Força se aplica ao dano quando usas a funda, assim como ocorre com armas de arremesso. Tu podes disparar, mas não carregar, a funda com uma mão. Carregar a funda é uma ação de movimento que requer duas mãos e provoca ataques de oportunidade.

Tu podes lançar pedras comuns com a funda, mas pedras não são tão densas ou redondas quanto balas. Por isso, tal ataque causa dano como se a arma fosse feita para uma criatura uma categoria de tamanho menor que a tua e sofres -1 de penalidade nos ataques.

**Glaive:** A glaive possui alcance. Tu podes atingir oponentes que estejam a 3 m. de distância, mas não podes usá-la contra inimigos adjacentes.

**Guisarme:** O guisarme possui alcance. Tu podes atingir oponentes que estejam a 3 m. de distância, mas não podes usá-la contra inimigos adjacentes.

Tu também podes usá-lo para fazer ataques de derrubar. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar o guisarme para evitares ser derrubado.

**Kama:** Tu podes usar a kama para fazer ataques de derrubar. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar a kama para evitares ser derrubado.

A kama é uma arma especial do monge. Essa designação dá a um monge (vê [Capítulo 3: Classes](#)), usando a kama, opções especiais.

**Kukri:** O kukri é uma faca pesada e curva usada tanto como utensílio quanto como arma. Ele é ligeiramente curvado num ângulo de 20°, embora existam exemplos de ângulos maiores. Ela tem de 3 a 10 cm. de largura e 30 cm de comprimento, se afilando até a ponta a partir da borda larga

do lado superior. Ela quase sempre tem um único gume. O nome se pronuncia kiu-ku-ri, embora kukuri ou kukri sejam transliterações mais fiéis.

**Lança:** A lança pode ser arremessada. Se usares uma ação preparada para armar a lança contra uma investida, causas dano dobrado se acertares o atacante em investida.

**Lança Curta:** A lança curta é pequena o suficiente para ser usada com uma mão. Ela também pode ser arremessada.

**Lança Longa:** A lança longa tem alcance. Tu podes atingir oponentes que estejam a 3 m. de distância, mas não podes usá-la contra inimigos adjacentes. Se usares uma ação preparada para armar a lança longa contra uma investida, causas dano dobrado se acertares o atacante em investida.

**Lança Montada:** A lança montada causa dano dobrado quando usada sobre uma montaria em investida. Ela possui alcance, então tu podes atingir oponentes que estejam a 3 m. de distância, mas não podes usá-la contra inimigos adjacentes.

Enquanto montado, podes usar a lança montada com uma mão.

**Maça-Estrela:** Espécie de maça com cravos ao redor da cabeça.

**Maça Pesada ou Leve:** Uma maça é formada por um cabo de madeira maciça reforçado com metal, ou todo em metal, com uma cabeça em formato esférico feita de pedra, cobre, ferro ou aço.

**Machadinha:** Pequeno machado que costuma ser usado como segunda arma.

**Machado de Arremesso:** Este machado é muito parecido com a machadinha, mas é sempre balanceado já que seu uso primário é ser arremessado. Ele pode ser usado como arma de corpo-a-corpo. Seu incremento de distância é 3 m.

**Machado de Batalha:** Estearma é, essencialmente, uma versão especializada da ferramenta machado. O machado de batalha pesa em torno de 3 kg.

**Machado de Guerra Anão:** O machado de combate anão é muito grande para ser usado com uma mão sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica. Um personagem Médio pode usar o machado de guerra anão com as duas mãos como uma arma comum, ou uma criatura grande pode usá-lo com uma mão da mesma forma. Anões consideram o machado de guerra anão como uma arma comum mesmo quando o usando com uma mão.

**Machado Grande:** Este é um machado de batalha com duas lâminas, geralmente melhor construído e capaz de causar mais dano que outros machados.

**Machado Orc Duplo:** O machado orc duplo é uma arma dupla. Tu podes lutar com ele como se lutasses com duas armas, mas se o fizeres, sofrerás todas as penalidades de ataque normais por lutar com duas armas, como se estivesses usando uma arma de uma mão e uma arma leve.

Alguém empunhando o machado orc duplo em uma mão não pode usá-lo como arma dupla – apenas uma ponta pode ser usada por rodada.

**Mangual Atroz:** O mangual atroz é uma arma dupla. Tu podes lutar com ele como se lutasses com duas armas, mas se o fizeres, sofrerás todas as penalidades normais associadas a lutar com duas armas, como se estivesses usando uma arma de uma mão e uma arma leve. Alguém empunhando o mangual atroz em uma mão não pode usá-lo como uma arma dupla – apenas uma extremidade pode ser usada por rodada.

Quando usas um mangual atroz, recebes +2 de bônus em ataques resistidos para desarmar o inimigo (incluindo o teste para evitar ser desarmado se essa tentativa falhar).

Tu podes fazer ataques de derrubar com esta arma. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar o mangual atroz para evitares ser derrubado.

**Mangual ou Mangual Pesado:** Com o mangual, recebes +2 de bônus em ataques resistidos para desarmar o inimigo (incluindo o teste para evitar ser desarmado se essa tentativa falhar).

Tu podes fazer ataques de derrubar com esta arma. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar o mangual para evitares ser derrubado.

**Manopla:** Esta luva de metal te permite causar dano letal, ao invés de dano não-lethal com ataques desarmados. Apesar disso, o ataque com a manopla é considerado um ataque desarmado. O preço e peso dados são para uma única manopla. Armaduras médias e pesadas (exceto o peitoral) já vêm com manoplas.

**Manopla com Cravos:** Teu oponente não pode usar uma ação de desarmar para te desarmar da manopla com cravos. O preço e peso dados são para uma única manopla. Um ataque com a manopla com cravos é considerado um ataque armado.

**Martelo de Guerra:** O martelo de guerra é um martelo com uma cabeça bem grande e pesada que pode ser usado em uma mão.

**Martelo Gnomo com Gancho:** O martelo gnomo com gancho é uma arma dupla. Tu podes lutar com ele como se lutasses com duas armas, mas se o fizeres, sofrerás todas as penalidades normais associadas a lutar com duas armas, como se estivesses usando uma arma de uma mão e uma arma leve. A cabeça chata do martelo é uma arma de concussão que causa 1d6 pontos de dano (decisivo ×3). Seu gancho é uma arma de perfuração que causa 1d4 pontos de dano (decisivo ×4). Tu podes utilizar qualquer extremidade como arma primária. A outra ponta é uma arma da mão inábil. Alguém empunhando o martelo gnomo com gancho em uma mão não pode usá-lo como uma arma dupla – apenas uma extremidade pode ser usada por rodada.

Tu também podes usar o martelo gnomo com gancho para fazer ataques de derrubar. Se tentarem te derrubar durante tua tentativa de derrubar, podes soltar o martelo gnomo com gancho para evitares ser derrubado.

Gnomos consideram martelos gnomos com gancho, armas comuns.

**Martelo Leve:** Um martelo normal que também pode ser usado para arremesso.

**Nunchaku:** O nunchaku é uma arma especial do monge. Essa designação dá a um monge (vê [Capítulo 3: Classes](#)), usando o nunchaku, opções especiais.

Com o nunchaku, recebes +2 de bônus em ataques resistidos feitos para desarmar o inimigo (incluindo o teste para evitares ser desarmado se essa tentativa falhar).

**Picareta Leve ou Pesada:** Picaretas são como martelos, só que no lugar da cabeça de ponta chata que desfere golpes concussivos, ela possui uma cabeça de ponta afilada

**Porrete:** Qualquer objeto que pareça uma clava, mas não seja grande o suficiente para ser considerado uma, é um porrete.

**Ranseur:** O ranseur possui alcance. Tu podes atingir oponentes que estejam a 3 m. de distância, mas não podes usá-lo contra inimigos adjacentes.

Quando usas o ranseur, recebes +2 de bônus em ataques resistidos para desarmar o inimigo (incluindo o teste para evitares ser desarmado se essa tentativa falhar).

**Rede:** A rede é usada para enredar inimigos. Quando lanças a rede, tu fazes um ataque de toque à distância contra teu alvo. O alcance máximo da rede é 3 m. Se acertares, o alvo é enredado. Alguém enredado sofre -2 de penalidade em ataques e -4 de penalidade na Destreza, pode mover-se apenas com a metade do deslocamento e não pode investir ou correr. Se controlares a corda-guia e fores bem-sucedido em um teste resistido de Força enquanto a seguras, a criatura enredada pode mover-se apenas o que a corda permitir. Se a criatura enredada tentar conjurar uma magia, deve fazer um teste de Concentração CD 15 ou não conseguirá.

Alguém enredado pode fugir com um teste de Arte da Fuga CD 20 (uma ação de rodada completa). A rede possui 5 pontos de vida e pode ser arrebentada com um teste de Força CD 25 (também uma ação de rodada completa).

A rede só é útil contra criaturas até uma categoria de tamanho diferente da tua.

A rede deve ser dobrada para ser lançada efetivamente. A primeira vez que lanças a rede em combate, fazes um ataque de toque à distância normal. Após a rede ser desdobrada, sofres -4 de penalidade em ataques com ela. Um usuário que tenha Usar Arma com a rede precisa de 2 rodadas para dobrá-la e alguém sem isso precisa do dobro disso.

**Sabre:** Tu podes usar o talento Acuidade com Arma para aplicar teu modificador de Destreza ao invés de teu modificador de Força nos ataques com um sabre de teu tamanho, mesmo que ele não seja uma arma leve para ti. Tu não podes usar o sabre com as duas mãos para aplicar 1½ teu bônus de Força ao dano.

**Sai:** O sai é uma arma especial do monge. Essa designação dá a um monge (vê Capítulo 3: Classes), usando o sai, opções especiais.

Com o sai, recebes +4 de bônus em ataques resistidos para desarmar o inimigo (incluindo o teste para evitares ser desarmado se essa tentativa falhar).

**Shuriken:** O shuriken é uma arma especial do monge. Essa designação dá a um monge (vê Capítulo 3: Classes), usando o shuriken, opções especiais. O shuriken não pode ser usado como arma de corpo-a-corpo.

Apesar de serem armas de arremesso, shurikens são tratados como munição para o propósito de sacar, produzir versões obras-primas ou outras versões especiais e para determinar o que acontece após serem arremessados.

**Siangham:** O siangham é uma arma especial do monge. Essa designação dá a um monge (vê Capítulo 3: Classes), usando o siangham, opções especiais.

**Tridente:** Esta arma pode ser arremessada. Se usares uma ação preparada para armar o tridente contra uma investida, causas dano dobrado se acertares o atacante em investida.

**Urgrosh Anão:** O urgrosh anão é uma arma dupla. Tu podes lutar com ela como se lutasses com duas armas, mas se o fizeres, sofrerás todas as penalidades normais associadas a lutar com duas armas, como se estivesses usando uma arma de uma mão e uma arma leve. A cabeça de machado do urgrosh é uma arma de corte que causa 1d8 pontos de dano. Sua cabeça de lança é uma arma de perfuração que causa 1d6 pontos de dano. Tu podes utilizar qualquer extremidade como a arma primária. A outra ponta é a arma da mão inábil. Alguém usando o urgrosh anão em uma mão, não pode usá-

lo como uma arma dupla – apenas uma ponta pode ser usada por rodada.

Se usares uma ação preparada para armar o urgrosh contra uma investida, causas dano dobrado caso acertes o atacante em investida. Se usares o urgrosh contra alguém em investida, a ponta com a lança é a parte da arma que causa dano.

Anões consideram urgroshes anões armas comuns.

**Virote de Besta:** O virote de besta usado como uma arma corpo-a-corpo é tratado como uma arma leve improvisada (-4 de penalidade nas jogadas de ataque) e causa dano como uma adaga de seu tamanho (decisivo x2). Viroles vêm em estojos de madeira com 10 viroles (ou 5, para uma besta de repetição). O virote que acerta o alvo é destruído; um que erre possui 50% de chance de ser destruído ou perdido.

## Armas Obra-prima

Uma arma obra-prima é uma versão finamente trabalhada de uma arma normal. Ela dá +1 de bônus de melhoria nos ataques.

Tu não podes adicionar a qualidade obra-prima a uma arma depois que ela é feita; ela deve ser criada como uma arma obra-prima (vê a perícia Ofício). A qualidade obra-prima aumenta em 300 po o preço de uma arma normal (ou 6 po ao preço de uma única unidade de munição). A qualidade obra-prima para uma arma dupla dobra o preço do aumento normal (+600 po).

Munição obra-prima é danificada (efetivamente destruída) quando usada. O bônus de melhoria da munição obra-prima não acumula com o bônus de melhoria da arma de projétil usada para dispará-la.

Todas as armas mágicas são automaticamente consideradas de qualidade obra-prima. O bônus de melhoria oferecido pela qualidade obra-prima não acumula com o bônus de melhoria garantido pela mágica da arma.

Mesmo que alguns tipos de armadura e escudos possam ser usados como arma, não podes criar uma versão obra-prima de tal item que confira um bônus de melhoria nos ataques. Ao invés disso, armaduras e escudos obra-prima possuem penalidades de armadura menores.

## Armaduras

### Qualidade das Armaduras

Para vestir armaduras mais pesadas eficazmente, um personagem pode selecionar os talentos de Usar Armadura, mas a maioria das classes é automaticamente proficiente com as armaduras que lhes servem melhor.

Armaduras e escudos podem sofrer dano por alguns tipos de ataque.

Este é o formato das informações sobre armaduras (dadas como cabeçalho das colunas na [Tabela 7-5: Armadura e Escudos](#), abaixo).

**Preço:** O preço da armadura/escudo para criaturas humanóides Pequenas ou Médias. Vê *Armadura e Escudos para Criaturas Incomuns*, abaixo, para preços de armaduras para outras criaturas.

**Bônus de Armadura/Escudo:** Cada armadura concede um bônus de armadura à Classe de Armadura, enquanto escudos concedem um bônus de escudo à CA. O bônus de

armadura de um conjunto de armadura não acumula com outros efeitos ou itens que garantem bônus de armadura. Similarmente, o bônus de armadura de um escudo não acumula com outros efeitos que garantam bônus de escudo.

**Bônus Máximo de Destreza:** Este número é o bônus máximo de Destreza à CA que seu tipo de armadura permite. Armaduras mais pesadas limitam a mobilidade, reduzindo a habilidade do usuário de desviar de ataques. Essa restrição não afeta quaisquer outras habilidades relativas à Destreza.

Mesmo se o bônus de Destreza do personagem na CA cair para 0 por causa da armadura, essa situação não conta como perda do bônus de Destreza à CA.

A carga do personagem (o total de equipamento que carrega) também pode restringir o bônus máximo de Destreza que pode ser aplicado à CA.

**Escudos:** Escudos não afetam o bônus máximo de Destreza do personagem.

**Penalidade de Armadura:** Qualquer armadura mais pesada que a de couro reduz a habilidade de o personagem de usar algumas perícias. O valor da penalidade de armadura é a penalidade aplicada aos testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar de um personagem usando certo tipo de armadura. O dobro da penalidade de armadura é aplicado aos testes de Natação. A carga do personagem (o total de equipamento carregado, incluindo armadura) também pode causar uma penalidade de armadura.

**Escudos:** Se o personagem está usando armadura e escudo, ambas as penalidades de armadura se aplicam.

*Sem Usar Armadura com a Armadura Vestida:* Alguém que vista uma armadura para a qual não tenha Usar Armadura e/ou use um escudo para o qual não tenha Usar Escudo, sofre a penalidade de armadura (e/ou do escudo) em jogadas de ataque e em todos os testes de habilidade e perícia baseados

em Força e Destreza. As penalidades de armadura e escudo se acumulam.

*Dormindo de Armadura:* Alguém que durma usando uma armadura média ou pesada fica automaticamente fatigado no dia seguinte. O personagem sofre -2 de penalidade na Força e na Destreza e não pode investir ou correr. Dormir com uma armadura leve não causa fadiga.

**Chance de Falha Arcana:** Armaduras interferem com os gestos que o conjurador deve fazer para conjurar uma magia arcana que possua componentes gestuais. Conjuradores arcanos estão sujeitos à chance de falha arcana se vestirem armaduras. Bardos podem vestir armaduras leves sem correr o risco de falha arcana para suas magias de bardo.

*Conjurando Magias Arcanas com Armadura:* Alguém que conjure uma magia arcana enquanto veste uma armadura normalmente deve fazer um teste de falha arcana. O número na coluna Chance de Falha Arcana na *Tabela 7-5* é a chance de que a magia falhe e seja arruinada. Se a magia não necessita de um componente gestual, entretanto, pode ser conjurada sem nenhuma chance de falha arcana.

**Escudos:** Se o personagem está vestindo armadura e usando um escudo, soma os dois números para obter uma única chance de falha arcana.

**Deslocamento:** Armaduras médias e pesadas diminuem o deslocamento do usuário. O número na *Tabela 7-5* é o deslocamento de um personagem vestindo a armadura. Humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs possuem um deslocamento básico de 9 m. Eles usam a primeira coluna. Anões, gnomos e halflings possuem um deslocamento básico de 6 m. Eles usam a segunda coluna. Lembra-te, entretanto, que o deslocamento terrestre do anão permanece 6 m. mesmo com armaduras médias e pesadas ou quando carrega uma carga média ou pesada.

**Escudos:** Escudos não afetam o deslocamento do personagem.

**Tabela 7-5: Armadura e Escudos**

Armadura	Preço	Bônus de Armadura/Escudo	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Chance de Falha Arcana	Deslocamento (9 m.)	Deslocamento (6 m.)	Peso <sup>1</sup>
<i>Armaduras Leves</i>								
Alcochada	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	200 po	+5	+3	-4	25%	6 m.	4,5 m.	15 kg.
<i>Armaduras Pesadas</i>								
Cota de talas	200 po	+6	+0	-7	40%	6 m. <sup>2</sup>	4,5 m. <sup>2</sup>	22,5 kg.
Loriga segmentada	250 po	+6	+1	-6	35%	6 m. <sup>2</sup>	4,5 m. <sup>2</sup>	17,5 kg.
Meia armadura	600 po	+7	+0	-7	40%	6 m. <sup>2</sup>	4,5 m. <sup>2</sup>	25 kg.
Armadura de batalha	1.500 po	+8	+1	-6	35%	6 m. <sup>2</sup>	4,5 m. <sup>2</sup>	25 kg.
<i>Escudos</i>								
Broquel	15 po	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg.
Escudo leve de madeira	3 po	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg.
Escudo leve de aço	9 po	+1	—	-1	5%	—	—	3 kg.
Escudo pesado de madeira	7 po	+2	—	-2	15%	—	—	5 kg.
Escudo pesado de aço	20 po	+2	—	-2	15%	—	—	7,5 kg.
Escudo de corpo	30 po	+4 <sup>3</sup>	+2	-10	50%	—	—	22,5 kg.
<i>Acessórios</i>								
Cravos para armadura	+50 po	—	—	—	—	—	—	+5 kg.
Manopla de segurança	8 po	—	—	Especial	<sup>4</sup>	—	—	+2,5 kg.
Cravos para escudo	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg.

<sup>1</sup> Peso indicado para armaduras feitas para personagens Médios. Armaduras feitas para personagens Pequenos pesam metade disso e armaduras para personagens Grandes, o dobro.

<sup>2</sup> Quando em uma corrida com uma armadura pesada, tu percorres apenas ao triplo de teu deslocamento, não o quádruplo.

<sup>3</sup> Um escudo de corpo pode te fornecer cobertura. Vê a descrição.

<sup>4</sup> Mão indisponível para conjurar magias.

**Peso:** Esta coluna fornece o peso da armadura para um usuário Médio. Armaduras para personagens Pequenos pesam metade disso e para personagens Grandes o dobro.

## Descrição das Armaduras

**Armadura de Batalha:** O conjunto inclui manoplas, botas de couro pesadas, um elmo com visor e uma grossa camada de acolchoamento que é vestida por baixo da armadura. Cada conjunto de armadura de batalha deve ser feito sob medida para seu possuidor por um mestre armureiro, apesar de que um conjunto encontrado pode ser remodelado para adequar-se a um novo dono por um preço de 200 a 800 (2d4×100) peças de ouro.

**Broquel:** Este pequeno escudo de metal é usado amarrado ao antebraço. Tu podes usar um arco ou besta sem penalidade enquanto carregando ele. Tu também podes usar o braço do escudo para empunhar uma arma (seja usando uma arma na mão inábil ou usando a mão inábil para ajudar a empunhar uma arma de duas mãos), mas tu sofres -1 de penalidade nas jogadas de ataque quando fazendo isso. Essa penalidade acumula com aquelas que podem se aplicar por lutar com a mão inábil ou por lutar com duas armas. De qualquer forma, se usas uma arma na mão inábil, não recebes o bônus do broquel na CA pelo resto da rodada.

**Brunea:** O conjunto inclui manoplas.

**Camisão de Cota de Malha:** O camisão de cota de malha vem com um elmo de metal.

**Cota de Malha:** O conjunto inclui manoplas.

**Cota de Talas:** O conjunto inclui manoplas.

**Cravos para Armadura:** Tu podes adicionar cravos à tua armadura, que te permitem causar dano extra por perfuração (vê [Tabela 7-4](#)) em um teste bem-sucedido de agarrar. Os cravos contam como uma arma comum. Se não tiveres Usar Arma com eles, sofrerás -4 de penalidade nos testes de agarrar quando tentas usá-los. Tu também podes fazer um ataque corpo-a-corpo (ou ataque de mão inábil) com os cravos, mas contam como armas leves no caso (tu não podes fazer um ataque com os cravos da armadura se já fizeste um ataque com outra arma de mão inábil, e vice-versa).

O bônus de melhoria de uma armadura não aumenta a efetividade dos cravos, mas eles podem ser transformados em armas mágicas separadamente.

**Cravos para Escudos:** Quando adicionados ao teu escudo, estes cravos transformam-no em uma arma comum de perfuração que aumenta o dano causado pelo golpe do escudo como se ele fosse feito para uma criatura uma categoria de tamanho acima da tua. Tu não podes colocar cravos em um broquel ou escudo de corpo. Atacar com um escudo com cravos é como golpear com um escudo.

O bônus de melhoria de um escudo com cravos não aumenta a efetividade do golpe dado com ele, mas o escudo com cravos pode ser transformado em uma arma mágica separadamente.

**Escudo de Corpo:** Esse escudo maciço de madeira é quase tão alto quanto tu. Na maioria das situações, ele dá o bônus de escudo indicado à tua CA. Entretanto, podes usá-lo como uma cobertura total, apesar de que terás que abdicar de teus ataques para isso. O escudo não provê, entretanto, cobertura contra feitiços direcionados; um conjurador pode lançar uma magia em ti mirando o escudo que estás segurando. Tu não podes golpear com o escudo de corpo, nem podes usar a mão do escudo para outras coisas.

Quando utilizas o escudo de corpo em combate, tu sofres -2 de penalidade nos ataques por causa do peso do escudo.

**Escudo Leve de Madeira ou Aço:** Tu prendes o escudo ao teu antebraço e segura-o com tua mão. O peso do escudo leve te permite carregar outros itens na mão, mas não usar armas com ela.

**Madeira ou Aço:** Escudos de madeira e aço oferecem a mesma proteção básica, apesar de reagirem de maneira diferente a ataques especiais.

**Ataques de Golpear com o Escudo:** Tu podes golpear um oponente com um escudo leve, usando-o como uma arma na mão inábil. Vê [Tabela 7-4](#) para o dano causado por um golpe de escudo. Usado dessa forma, o escudo leve é uma arma comum de concussão. Para o propósito de penalidade nos ataques, trata o escudo leve como uma arma leve. Se usares teu escudo como arma, tu perdes seu bônus na CA até tua próxima ação (normalmente até a próxima rodada). O bônus de melhoria no escudo não aumenta a efetividade do golpe dado por ele, mas o escudo pode ser transformado em arma mágica separadamente.

**Escudo Pesado de Madeira ou Metal:** Tu prendes um escudo ao teu antebraço e segura-o com tua mão. O escudo pesado é tão pesado que não podes utilizar a mão do escudo para mais nada.

**Madeira ou Aço:** Escudos de madeira e aço oferecem a mesma proteção básica, apesar de reagirem de maneira diferente a ataques especiais.

**Ataques de Golpear com o Escudo:** Tu podes golpear um oponente com um escudo pesado, usando-o como uma arma na mão inábil. Vê [Tabela 7-4](#) para saber o dano causado por um golpe de escudo. Usado dessa forma, o escudo pesado é uma arma comum de concussão. Para o propósito de penalidade nos ataques, trata o escudo pesado como uma arma de uma mão. Se usares teu escudo como arma, tu perdes seu bônus na CA até tua próxima ação (normalmente até a próxima rodada). O bônus de melhoria no escudo não aumenta a efetividade do golpe dado por ele, mas o escudo pode ser transformado em arma mágica separadamente.

**Loriga Segmentada:** Este conjunto inclui manoplas.

**Manopla de Segurança:** Essas manoplas blindadas possuem pequenas correntes e travas que permitem que o usuário prenda à manopla uma arma para que ela não caia facilmente. Isso garante +10 de bônus em qualquer teste para evitar ser desarmado em combate. Remover uma arma de uma manopla de segurança ou prender uma arma a uma manopla de segurança é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

O preço dado é para uma única manopla de segurança. O peso se aplica apenas se estiveres usando um peitoral, armadura leve ou nenhuma armadura. De outra forma, a manopla de segurança substitui a manopla que já possuis como uma parte da armadura.

Enquanto a manopla estiver travada, tu não podes usar a mão com a manopla para lançar magias ou utilizar perícias (tu ainda podes lançar magias com componentes gestuais, desde que tua outra mão esteja livre).

Como uma manopla normal, a manopla de segurança te permite causar dano letal ao invés de dano não-lethal com um ataque desarmado.

**Meia Armadura:** O conjunto inclui manoplas.

**Peitoral:** Vem com um elmo e botas.

## Armaduras Obra-príma

Assim como com armas, tu podes comprar ou fabricar versões obras-primas de armaduras e escudos. Tais itens tão bem feitos funcionam como a versão normal, exceto que a penalidade de armadura é reduzida em 1.

Um conjunto de armadura ou escudo obra-prima custa 150 po além do preço normal para aquele tipo de armadura ou escudo.

A qualidade obra-prima de um conjunto de armadura ou escudo nunca fornece bônus em jogadas de ataque ou dano, mesmo se a armadura ou escudo for usado como arma.

Todas as armaduras e escudos mágicos são considerados automaticamente de qualidade obra-prima.

Tu não podes adicionar a qualidade obra-prima a uma armadura ou escudo depois que ele é criado; ele deve ser fabricado como um item obra-prima.

## Armaduras e Escudos para Criaturas Incomuns

Armaduras e escudos para criaturas incomumente grandes ou pequenas e criaturas não-humanóides possuem preços e pesos diferentes daqueles dados na [Tabela 7-5](#). Consulta a linha apropriada na tabela abaixo e aplica os multiplicadores ao preço e ao peso para o tipo de armadura em questão.

Tamanho	Humanóide		Não-Humanóide	
	Preço	Peso	Preço	Peso
Miúdo ou menor <sup>1</sup>	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Pequeno	x1	x1/2	x2	x1/2
Médio	x1	x1	x2	x1
Grande	x2	x2	x4	x2
Enorme	x4	x5	x8	x5
Imenso	x8	x8	x16	x8
Colossal	x16	X12	x32	x12

1 Divide o bônus da armadura por 2.

## Vestir e Retirar uma Armadura

O tempo requerido para vestir uma armadura depende de seu tipo; vé [Tabela 7-6: Vestindo Armadura](#).

**Vestir:** Esta coluna te diz quanto tempo um personagem leva para colocar a armadura (1 minuto são 10 rodadas). Preparar (amarra) um escudo é apenas uma ação de movimento.

**Tabela 7-6: Vestindo Armadura**

Tipo da Armadura	Vestir	Vestir Rapidamente	Remover
Escudo (qualquer)	1 ação de movimento	n/a	1 ação de movimento
Acolchoada, couro, gibão de peles, couro batido ou camisão de cota de malha	1 minuto	5 rodadas	1 minuto <sup>1</sup>
Peitoral, brunea, cota de malha, loriga segmentada, ou cota de talas	4 minutos <sup>1</sup>	1 minuto	1 minuto <sup>1</sup>
Meia armadura ou armadura de batalha	4 minutos <sup>2</sup>	4 minutos <sup>1</sup>	1d4+1 minutos <sup>1</sup>

1 Se o personagem tiver ajuda, reduze o tempo pela metade. Um personagem que não faça nada além disso pode ajudar um ou dois personagens adjacentes. Dois personagens não podem ajudar um ao outro a vestir a armadura ao mesmo tempo.

2 O usuário precisa de ajuda para colocar essa armadura. Sem ajuda, ela só pode ser vestida rapidamente.

**Vestir Rapidamente:** Esta coluna te diz quando tempo se leva para colocar a armadura apressadamente. Para

armaduras vestidas rapidamente, a penalidade de armadura e o bônus da armadura são 1 ponto piores que o normal.

**Remover:** Esta coluna te diz quanto tempo se leva para tirar a armadura. Afrouxar um escudo (remover do braço e soltar) é apenas uma ação de movimento.

## Itens e Serviços

### Equipamento de Aventura

Apenas uns poucos equipamentos de aventura encontrados na [Tabela 7-7: Itens e Serviços](#) são descritos abaixo, junto com quaisquer benefícios especiais que confirmam ao usuário (“tu”).

**Algemas e algemas obra-prima:** A algema pode prender uma criatura Média. A criatura algemada pode usar a perícia Arte da Fuga para escapar (CD 30 ou CD 35 para obras-primas). Quebrar as algemas requer um teste de Força (CD 26 ou CD 28 para obras-primas). Algemas têm dureza 10 e 10 pontos de vida.

A maioria das algemas tem fechadura; adiciona o custo da fechadura que quiseres ao custo da algema.

Pelo mesmo custo, podes comprar algemas para uma criatura Pequena. Para uma criatura Grande, as algemas custam dez vezes a quantia indicada e para uma criatura Enorme cem vezes essa quantia. Criaturas Imensas, Colossais, Mínimas e Minúsculas podem ser contidas somente por algemas especiais.

**Aríete portátil:** Esta viga de madeira coberta de metal te dá +2 de bônus de circunstância em testes de Força feitos para quebrar uma porta e permite a uma segunda pessoa te ajudar sem ter que rolar, aumentando seu bônus em 2.

**Arpéu:** Arremessar o arpéu com sucesso requer um teste de Usar Corda (CD 10, +2 para cada 3 m. de distância arremessada).

**Corda de Cânhamo:** Esta corda tem 2 pontos de vida e pode ser partida com um teste de Força CD 23.

**Corda de Seda:** Esta corda tem 4 pontos de vida e pode ser partida com um teste de Força CD 24. Ela é tão maleável que dá +2 de bônus de circunstância em testes de Usar Corda.

**Corrente:** A corrente tem dureza 10 e 5 pontos de vida. Ela pode ser quebrada com um teste de Força CD 26.

**Estrepes:** Estrepes são espinhos metálicos de quatro pontas feitos de modo que uma das faces fique para cima não importando como ele caia no chão. Tu espalhas os estrepes na esperança que teus inimigos pisem nele ou pelo menos sejam forçados a ir mais devagar para desviarem deles. Um saco de 1 kg de estrepes cobre a área de um quadrado de 1,5 m.

Cada vez que uma criatura se move numa área coberta por estrepes (ou passa uma rodada lutando enquanto de pé nessa área), ela pode pisar em um. O estrepe faz uma jogada de ataque (bônus base de ataque +0) contra a criatura. Para esse ataque, os bônus de escudo, armadura e deflexão não contam. Se a criatura estiver usando sapatos ou outro tipo de calçado, ela recebe +2 de bônus de armadura na CA. Se o estrepe for bem-sucedido no ataque, a criatura pisou em um. O estrepe causa 1 ponto de dano e o deslocamento da criatura é reduzido pela metade porque seu pé está machucado. Essa penalidade de movimento dura por 24 horas ou até que a criatura seja tratada com um teste de Cura CD 15 ou até receber pelo menos 1 ponto de cura mágica. Uma criatura correndo ou investindo deve imediatamente parar se pisar num estrepe. Qualquer criatura se movendo com metade do

deslocamento pode passar através de uma área com estrepas sem problemas.

Estrepas podem não ser efetivos contra oponentes incomuns.

**Tabela 7-7: Itens e Serviços**

Item	Custo	Peso	Item	Custo	Peso	Item	Custo	Peso
<b>Equipamento de Aventura</b>								
Aguilha de costura	5 pp	—	Tinta (vidro de 30 ml.)	8 po	—	Refeições (por dia)	5 pp	—
Algemas	15 po	1 kg.	Tocha	1 pc	0,5 kg.	Boa	3 pp	—
Algemas obra-prima	50 po	1 kg.	Vara, 3 m.	2 pp	4 kg.	Comum	1 pp	—
Algibeira (vazia)	1 po	250 g. <sup>1</sup>	Vela	1 pc	—	Pobre	—	—
Anzol	1 pp	—	Vidro para tinta ou poção	1 po	5 g.	Vinho	—	—
Apito de advertência	8 pp	—	<b>Itens e Substâncias Especiais</b>			Bom (garrafa)	10 po	0,75 kg.
Aríete portátil	10 po	10 kg.	Ácido (frasco)	10 po	0,5 kg.	Comum (jarro)	2 pp	3 kg.
Arpéu	1 po	2 kg.	Água benta (frasco)	25 po	0,5 kg.	<b>Montarias e Equipamentos Relacionados</b>		
Balde (vazio)	5 pp	1 kg.	Antídoto (vidro)	50 po	—	Alforje	4 po	4 kg.
Barril (vazio)	2 po	15 kg.	Bastão de fumaça	20 po	250 g.	Alimentação (por dia)	5 pc	5 kg.
Baú (vazio)	2 po	22,5 kg	Bastão solar	2 po	0,5 kg.	Armadura de montaria	—	—
Caneco de cerâmica	2 pc	0,5 kg.	Bolsa de cola	50 po	2 kg.	Criatura Grande	x4	x2
Caneta tinteiros	1 pp	—	Foco alquímico (frasco)	20 po	0,5 kg.	Criatura Média	x2	x1
Cantil	1 po	2 kg. <sup>1</sup>	Fósforo	1 po	—	Cão de guarda	25 po	—
Cesto (vazio)	4 pp	0,5 kg.	Pedra trovão	30 po	0,5 kg.	Cão de montaria	150 po	—
Cobertor de inverno	5 pp	1,5 kg <sup>2</sup>	Tocha da chama eterna	110 po	0,5 kg.	Estábulo (por dia)	5 pp	—
Corda (cânhamo, 15 m.)	1 po	5 kg.	Ampulheta	25 po	0,5 kg.	Freio e rédeas	2 po	0,5 kg.
Corda (seda, 15 m.)	10 po	2,5 kg.	Azevinho e visco	—	—	Jumento ou mula	8 po	—
Corrente (3 m.)	30 po	1 kg.	Balança de mercador	2 po	0,5 kg.	Montaria	—	—
Escada de 3m.	5 pc	10 kg.	Bolsa de componentes de magia	5 po	1 kg.	Cavalo de guerra	400 po	—
Esmeril	2 pc	0,5 kg.	Clepsidra	100 pl	100 kg.	pesado	—	—
Espelho metal pequeno	10 po	250 g.	Ferramenta de artesão	5 po	2,5 kg.	Cavalo de guerre leve	150 po	—
Estrepas	1 po	1 kg.	Ferram. de artesão obra-prima	55 po	2,5 kg.	Cavalo leve	75 po	—
Fechadura	0,5 kg.	—	Ferramentas obra-prima	50 po	0,5 kg.	Cavalo pesado	200 po	—
Muito simples	20 po	0,5 kg.	Grimório de mago (em branco)	15 po	1,5 kg.	Pônei	30 po	—
Padrão	40 po	0,5 kg.	Instrumento musical comum	5 po	1,5 kg.	Pônei de guerra	100 po	—
Boa	80 po	0,5 kg.	Instrumento musical obra-prima	100 po	1,5 kg. <sup>1</sup>	Sela	—	—
Incrível	150 po	0,5 kg.	Instrumentos de ladrão	30 po	0,5 kg.	Carga	5 po	12,5 kg.
Frasco (vazio)	3 pc	750 g.	Instrum. de ladrão obra-prima	100 po	1 kg.	Militar	20 po	15 kg.
Garrafa de vinho	2 po	—	Kit de disfarces	50 po	4 kg. <sup>1</sup>	Montaria	10 po	22,5 kg.
Giz (unidade)	1 pc	—	Kit de escalada	80 po	2,5 kg. <sup>1</sup>	Sela Exótica	—	—
Jarro de cerâmica	3 pc	4,5 kg.	Kit de primeiros socorros	50 po	0,5 kg.	Carga	15 po	10 kg.
Lâmpada comum	1 pp	0,5 kg.	Laboratório alquímico	500 po	20 kg.	Militar	60 po	20 kg.
Lanterna coberta	7 po	1 kg.	Lente de aumento	100 po	—	Montaria	30 po	15 kg.
Lanterna farta-fogo	12 po	1,5 kg.	Símbolo sagrado de madeira	1 po	—	<b>Transporte</b>		
Lenha (por dia)	1 pc	10 kg.	Símbolo sagrado de prata	25 po	0,5 kg.	Barcaça	3.000 po	—
Lona (m quad.)	1 pp	0,5 kg.	<b>Indumentária</b>			Barco a remo	50 po	50 kg.
Luneta	1.000 po	0,5 kg.	Traje da corte	30 po	3 kg. <sup>1</sup>	Remo	2 po	5 kg.
Marrata	1 po	5 kg.	Traje de artesão	1 po	2 kg. <sup>1</sup>	Carroça	35 po	200 kg.
Martelo	5 pp	1 kg.	Traje de clima frio	8 po	3,5 kg. <sup>1</sup>	Carruagem	100 po	300 kg.
Mochila (vazia)	2 po	1 kg. <sup>1</sup>	Traje de entretenimento	3 po	2 kg. <sup>1</sup>	Charrete	15 po	100 kg.
Óleo (500 ml)	1 pp	0,5 kg.	Traje de explorador	10 po	4 kg. <sup>1</sup>	Galeão	30.000 po	—
Pá	2 po	4 kg.	Traje de monge	5 po	1 kg. <sup>1</sup>	Navio	10.000 po	—
Panela de ferro	5 pp	5 kg.	Traje de nobre	75 po	5 kg. <sup>1</sup>	Navio de guerra	25.000 po	—
Papel (folha)	4 pp	—	Traje de plebeu	1 pp	1 kg. <sup>1</sup>	Trenó	20 po	150 kg.
Parafina	1 po	0,5 kg.	Traje de sábio	5 po	3 kg. <sup>1</sup>	Veleiro	10.000 po	—
Pé-de-cabra	2 po	2,5 kg.	Traje de viajante	1 po	2,5 kg. <sup>1</sup>	<b>Conjuração e Serviços</b>		
Pederneira e isqueiro	1 po	—	Traje real	200 po	2,5 kg.	Condução de carroça	2 pc por km.	—
Pergaminho (folha)	2 pp	—	Vestimentas de clérigo	5 po	3 kg. <sup>1</sup>	Mercenário treinado	3 pp por dia	—
Picareta de mina	3 po	5 kg.	<b>Comida, Bebida e Hospedagem</b>			Mercenário destreinado	1 pp por dia	—
Piton	1 pp	250 g.	Acomodação (por dia)	—	—	Mensageiro	2 pc por 1,5 km.	—
Porta-mapas	1 po	250 g.	Estalagem boa	2 po	—	Pedágio (estrada/portão)	1 pc	—
Pote de cerâmica	2 pc	2,5 kg.	Estalagem padrão	5 pp	—	Passagem de Navio	1 pp por 1,5 km.	—
Rações de viagem (/dia)	5 pp	500 g. <sup>1</sup>	Estalagem pobre	2 pp	—	Magia de Nível 0	NC x 5 po <sup>2</sup>	—
Rede de pesca, 2,25 m <sup>2</sup>	4 po	2,5 kg.	Banquete (por pessoa)	10 po	—	Magia de 1º Nível	NC x 10 po <sup>2</sup>	—
Sabão (por quilo)	10 pp	1 kg.	Carne (pedaço)	3 pp	250 g.	Magia de 2º Nível	NC x 20 po <sup>2</sup>	—
Saco (vazio)	1 pp	250 g. <sup>1</sup>	Cerveja	4 pc	0,5 kg.	Magia de 3º Nível	NC x 30 po <sup>2</sup>	—
Saco de dormir	1 pp	2,5 kg. <sup>1</sup>	Caneca	2 pp	4 kg.	Magia de 4º Nível	NC x 40 po <sup>2</sup>	—
Sinetes	5 po	—	Jarra	2 pc	250 g.	Magia de 5º Nível	NC x 50 po <sup>2</sup>	—
Sino	1 po	—	Pão	1 pp	250 g.	Magia de 6º Nível	NC x 60 po <sup>2</sup>	—
Talha ou sisal	5 po	2,5 kg.	Queijo (pedaço)	—	—	Magia de 7º Nível	NC x 70 po <sup>2</sup>	—
Tenda	10 po	10 kg. <sup>1</sup>	<b>Conjuração e Serviços</b>			Magia de 8º Nível	NC x 80 po <sup>2</sup>	—
NC = Nível de Conjurador								

— Equipamento sem peso ou nenhum peso digno de menção.

<sup>1</sup> O peso desses itens é ¼ desse valor quanto feito para personagens Pequenos. Recipientes para personagens Pequenos também carregam ¼ da quantia normal.

<sup>2</sup> Vê a descrição da magia para custos adicionais. Se os custos adicionais colocam o custo total da magia acima de 3.000 po, a magia não está disponível normalmente.

**Jarro de Cerâmica:** Este jarro comum de cerâmica é tapado com uma rolha e pode guardar 4 litros de líquido.

**Lâmpada Comum:** A lâmpada ilumina claramente um raio de 4,5 m., dá iluminação fraca num raio de 9 m. e queima por 6 horas com 0,5 litro de óleo. Tu podes carregar a lâmpada em uma mão.

**Lanterna Coberta:** A lanterna coberta ilumina claramente um raio de 9 m. e dá iluminação fraca num raio de 18 m. Ela queima por 6 horas com 0,5 litro de óleo. Tu podes carregar a lanterna coberta em uma mão.

**Lanterna Furta-fogo:** A lanterna furta-fogo ilumina claramente num cone de 18 m. e dá iluminação fraca num cone de 36 m. Ela queima por 6 horas com 0,5 litro de óleo. Tu podes carregar a lanterna furta-fogo em uma mão.

**Luneta:** Objetos vistos por uma luneta são ampliados para o dobro de seu tamanho.

**Martelo:** Se o martelo for usado em combate, trata-o como uma arma improvisada de uma mão que causa dano de concussão igual a uma manopla com cravos de seu tamanho.

**Óleo:** Meio litro de óleo queima por 6 horas numa lanterna. Tu podes usar um frasco de óleo como um projétil de área. Usa as regras para fogo alquímico, exceto que leva uma rodada de ação completa para preparar um frasco com um pavio. Após ser arremessado, há 50% de chance de o frasco pegar fogo com sucesso.

Tu podes derramar meio litro de óleo no chão para cobrir uma área de um quadrado de 1,5 m., desde que a superfície seja lisa. Se aceso, o óleo queima por 2 rodadas e causa 1d3 pontos de dano de fogo em cada criatura na área.

**Pé-de-cabra:** O pé-de-cabra dá +2 de bônus de circunstância em testes de Força feitos para abrir recipientes fechados, forçar portas ou cofres, arrebentar correntes e similares.. Se usado em combate, trata o pé-de-cabra como uma arma improvisada que causa dano igual a uma clava de seu tamanho.

**Pederneira e Isqueiro:** Acender uma tocha com pederneira e isqueiro é uma ação de rodada completa, e acender qualquer outro fogo com eles leva no mínimo esse mesmo tempo.

**Tinta:** Isto é tinta preta. Tu podes comprar tinta de outras cores, mas custam o dobro.

**Tocha:** A tocha queima por 1 hora, ilumina claramente um raio de 6 m. e dá iluminação fraca até um raio de 12 m. Se a tocha for usada em combate, trata-a como uma arma improvisada de uma mão que causa dano de concussão igual a uma manopla de seu tamanho mais 1 ponto de dano de fogo.

**Vela:** A vela ilumina fracamente por um raio de 1,5 m. e queima por 1 hora.

**Vidro para tinta ou poção:** Um vidro pode conter até 30 ml. de líquido. O recipiente com tampa geralmente não tem mais do que 2,5 cm. de largura e 7,5 cm. de altura.

## Itens e Substâncias Especiais

Quaisquer destas substâncias, exceto a tocha da chama eterna e a água benta, podem ser criadas por um personagem com a perícia Ofício (alquimia).

**Ácido:** Tu podes arremessar um frasco de ácido como um projétil de área. Trata esse ataque como um ataque de toque à distância com incremento de distância de 3 m. Um acerto direto causa 1d6 pontos de dano de ácido. Todas as criaturas a 1,5 m. de onde o ácido atingiu sofrem 1 ponto de dano de ácido do espirro.

**Água Benta:** A água benta causa dano em criaturas morto-vivas e forasteiros malignos quase como se fosse ácido. Um frasco de água benta pode ser arremessado como um projétil de área.

Trata esse ataque como um ataque de toque à distância com incremento de distância de 3 m. O frasco quebra se arremessado contra o corpo de uma criatura corpórea, mas para usá-lo contra uma criatura incorpórea, tu deves abrir o frasco e derramar a água benta no alvo. Portanto, tu só podes molhar uma criatura incorpórea com água benta se estiveres adjacente a ela. Fazer isso é um ataque de toque à distância que não provoca ataques de oportunidade.

Um acerto em cheio por um frasco de água benta causa 2d4 pontos de dano numa criatura morto-viva ou num forasteiro maligno. Todas as criaturas desse tipo num raio de 1,5 m. do ponto onde o frasco estoura sofrem 1 ponto de dano do espirro.

Templos de divindades boas vendem água benta a preço de custo (sem lucro).

**Antídoto:** Se tu beberes o antídoto, recebes +5 de bônus alquímico em testes de Fortitude contra veneno por 1 hora.

**Bastão de Fumaça:** Este bastão de madeira alquimicamente tratada cria instantaneamente uma fumaça espessa e opaca quando acendido. A fumaça preenche um cubo de 3 m. (trata o efeito como a magia névoa, exceto que um vento moderado ou mais forte dissipá-la fumaça em 1 rodada). O bastão é consumido após 1 rodada e a fumaça se dissipará naturalmente.

**Bastão Solar:** Este bastão de ferro de 30 cm. de comprimento, com a ponta de ouro, brilha quando sofre impacto. Ele ilumina claramente um raio de 9 m. e dá iluminação fraca num raio de 18 m. Ele brilha por 6 horas, após o que a ponta de ouro está consumida e inútil.

**Bolsa de Cola:** Quando arremessas uma bolsa de cola numa criatura (um ataque de toque à distância, com incremento de distância de 3 m.), a bolsa arrebenta e a cola se espalha, envolvendo o alvo e então ela se torna espessa e pegajosa pela exposição ao ar. Uma criatura enredada dessa maneira sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e -4 de penalidade na Destreza e deve passar num teste de Reflexos CD 15 ou ficar grudada ao chão, incapaz de se mover. Mesmo com um teste bem-sucedido, ela só pode se mover a metade de seu deslocamento. Criaturas Enormes ou maiores não são afetadas pela bolsa de cola. Uma criatura voadora não fica grudada no chão, mas deve passar num teste de Reflexos CD 15 ou ficar incapaz de voar (presumindo que ela use suas asas para voar) e cairá no chão. A bolsa de cola não funciona debaixo d'água.

Uma criatura que esteja colada no chão (ou incapaz de voar) pode se soltar passando num teste de Força CD 17 ou causando 15 pontos de dano à cola com uma arma de corte. Uma criatura tentando raspar a cola de si, ou outra criatura ajudando, não precisa fazer jogada de ataque; o acerto na cola é automático, depois de a criatura acertar o ataque ela rola o dano para saber quanto da cola foi raspada. Uma vez livre, a criatura pode se mover (inclusive voar) à metade de seu deslocamento. Um personagem capaz de conjurar magias que ficar preso pela cola deve passar num teste de Concentração CD 15 para conjurar uma magia. A cola fica quebradiça e frágil após 2d4 rodadas, se esfarelando e perdendo suas propriedades. Aplicar um solvente universal na criatura presa dissolve a colar alquímica imediatamente.

**Fogo Grego:** Tu podes arremessar um frasco de fogo grego como um projétil de área. Trata esse ataque como um ataque de toque à distância com incremento de distância de 3 m.

Um acerto direto causa 1d6 pontos de dano de fogo. Todas as criaturas a 1,5 m. do ponto onde o frasco caiu sofrem 1 ponto de dano de fogo espirrado. Na rodada seguinte ao acerto direto, o alvo sofre 1d6 pontos de dano adicionais. Se desejado, o alvo pode usar uma ação de rodada completa para tentar apagar as chamas antes de sofrer esse dano adicional. Apagar as chamas requer um teste de Reflexos CD 15. Rolar no chão dá ao alvo +2 bônus no teste. Saltar num lago ou extinguir as chamas magicamente, abafa o fogo automaticamente.

**Fósforo:** A substância alquímica na extremidade desta pequena vareta de madeira se acende quando raspada numa superfície áspera. Criar fogo com um fósforo é muito mais rápido do que com Pederneira e Isqueiro (ou com uma lente de aumento) e lenha. Acender uma tocha com fósforo é uma ação padrão (ao invés de uma ação de rodada completa) e acender qualquer outro fogo é, no mínimo, uma ação padrão.

**Pedra Trovão:** Tu podes arremessar esta pedra com um ataque à distância com incremento de distância de 6 m. Quando atinge uma superfície dura (ou é atingida fortemente), ela cria um estrondo ensurdecedor que é tratado como um ataque sônico. Cada criatura num raio de 3 m. deve passar num teste de Fortitude CD 15 ou ficar surda por 1 hora. Uma criatura surda, além dos efeitos óbvios, sofre -4 de penalidade na iniciativa e tem 20% de chance de errar a conjuração e perder qualquer magia com um componente verbal que tentar conjurar.

Já que não é preciso atingir um alvo específico, tu podes simplesmente mirar num quadrado de 1,5 m. em particular. Trata o quadrado alvo como se tivesse CA 5.

**Tocha da Chama Eterna:** Essa tocha aparentemente normal tem a magia *chama contínua* conjurada nela. A tocha da chama eterna ilumina claramente num raio de 6 m. e dá iluminação fraca num raio de 12 m.

### Instrumentos de Classe e Kits de Perícia

**Balança de Mercador:** A balança dá +2 de bônus de circunstância em testes de Avaliação envolvendo itens que são avaliados pelo peso, incluindo qualquer coisa feita de metais preciosos.

**Bolsa de Componentes de Magia:** Presume-se que um conjurador com uma bolsa de componentes de magia sempre tem todos os componentes materiais e focos necessários para conjurar magias, exceto por aqueles componentes que têm um custo específico, focos divinos e focos que não cabem numa bolsa.

**Clepsidra:** Este aparato grande e pesado fornece a hora, com uma margem de erro de meia hora por dia, desde o último ajuste. Ele requer uma fonte de água e deve ser mantido imóvel porque marca o tempo pelo fluxo regulado de gotas de água.

**Ferramentas de Artesão:** Estas ferramentas especiais incluem os itens necessários para o exercício de qualquer ofício. Sem eles, deves usar ferramentas improvisadas (-2 de penalidade em testes de Ofício), isso se for possível fazer o trabalho.

**Ferramentas de Artesão Obra-Prima:** Estas ferramentas servem para a mesma finalidade das ferramentas de artesão (acima), mas as ferramentas obras-primas são perfeitas para o

trabalho, então ganhas +2 de bônus de circunstância nos testes de Ofício feitos com elas.

**Ferramentas Obra-Prima:** Estes itens bem confeccionados são as ferramentas perfeitas para o trabalho. Eles dão +2 de bônus de circunstância nos teste da perícia relacionada (se houver). Os bônus fornecidos por vários itens obras-prima usados para o mesmo teste de perícia não acumulam.

**Grimório de Mago (em Branco):** O grimório tem 100 páginas de pergaminho e cada magia usa uma página por nível da magia (uma página para cada magia de nível 0).

**Instrumentos de Ladrão:** Este kit contém as ferramentas necessárias para se usar as perícias Desativar Mecanismo e Abrir Fechadura. Sem essas ferramentas, deves improvisar ferramentas e sofrer -2 de penalidade de circunstância nesses testes.

**Instrumentos de Ladrão Obra-Prima:** Este kit contém ferramentas adicionais e melhor confeccionadas, que concedem +2 de bônus de circunstância em testes de Desativar Mecanismo e Abrir Fechadura.

**Instrumento Musical, Comum ou Obra-Prima:** O instrumento obra-prima dá +2 de bônus de circunstância em testes de Atuação envolvendo seu uso.

**Kit de Disfarces:** O kit é a ferramenta perfeita para disfarces e dá +2 de bônus de circunstância em testes de Disfarce. O kit de disfarces é consumido após 10 usos.

**Kit de Escalada:** Esta ferramenta é perfeita para escaladas e dá +2 de bônus de circunstância em testes de Escalar.

**Kit de Primeiros Socorros:** Este kit é a ferramenta perfeita para curar e dá +2 de bônus de circunstância em testes de Cura. O kit é consumido após 10 usos.

**Laboratório Alquímico:** O laboratório alquímico sempre tem a ferramenta perfeita para fazer itens alquímicos, então ela dá +2 de bônus de circunstância em testes de Ofício (alquimia). Ele não influencia nos custos relacionados com a perícia Ofício (alquimia). Sem este laboratório, presume-se que o personagem com a perícia Ofício (alquimia) apenas tem instrumentos suficientes para usar a perícia, mas não suficiente para ganhar o +2 de bônus que o laboratório dá.

**Lente de Aumento:** Esta lente simples permite um olhar mais detalhado de objetos pequenos. Ela também é útil como substituta para Pederneira e Isqueiro quando se quer acender fogo. Acender fogo com uma lente de aumento requer luz tão brilhante quanto a luz do sol para focalizar, lenha para acender e não menos que uma ação de rodada completa. A lente de aumento dá +2 de bônus de circunstância em testes de Avaliação envolvendo qualquer item que é pequeno ou altamente detalhado.

**Símbolo Profano:** O símbolo profano é similar ao símbolo sagrado, todavia ele concentra energia negativa e é usado por clérigos malignos (ou neutros que querem conjurar magias malignas ou comandar morto-vivos).

**Símbolo Sagrado, Prata ou Madeira:** O símbolo sagrado concentra energia positiva. Clérigos ou paladinos usam-no como foco para suas magias e como instrumento para expulsar morto-vivos. Cada religião tem seu próprio símbolo.

### Indumentária

**Traje de Artesão:** Este traje inclui uma camisa com botões, uma saia ou calça amarradas, sapatos e talvez um gorro ou chapéu. Ele pode incluir um cinto ou avental de pano ou couro para carregar ferramentas.

**Traje de Clima Frio:** O traje de clima frio inclui uma capa de lã, camisa de linho, gorro de lã, capa pesada, calça ou saia

grossa e botas. Este traje dá +5 de bônus de circunstância em testes de Fortitude contra exposição ao clima frio.

**Traje da Corte:** Este traje inclui roupas luxuosas feitas sob medida de acordo com a moda e estilo atual na corte dos nobres. Qualquer um tentando influenciar nobres ou cortesãos enquanto vestido roupas ordinárias terá dificuldades (-2 de penalidade em testes de perícia baseados em Carisma para influenciar tais indivíduos). Se usares esse traje sem alguma jóia (que custa 50 po adicionais), parecerás um camponês fora de seu ambiente.

**Traje de Entretenimento:** Este conjunto de roupas brilhantes, talvez barulhentas, é para entretenimento. Embora o traje pareça esquisito, seu desenho prático permite fazer acrobacias, dançar, andar na corda bamba ou uma simples corrida (se a platéia ficar irritada).

**Traje de Explorador:** Este é um conjunto completo de roupas para alguém que nunca sabe o que esperar. Ele inclui botas robustas, calça ou saia de couro, um cinto, uma camisa (talvez um colete ou jaqueta), luvas e uma capa. Ao invés de uma saia de couro, um sobretudo de couro pode ser usado sobre uma saia de pano. As roupas têm muitos bolsos (especialmente a capa). O traje também inclui quaisquer itens extras que precisares, tais como um cachecol ou um chapéu de abas largas.

**Traje de Monge:** Este traje simples inclui sandálias, uma calça e uma camisa folgadas, amarradas com faixas de tecido. O traje é desenhado para te dar o máximo de mobilidade e é feito de tecido de alta qualidade. Tu podes esconder pequenas armas nos bolsos escondidos nas dobras e as faixas são fortes o bastante para serem usadas como cordas curtas.

**Traje de Nobre:** Este conjunto de roupas é desenhado especificamente para ser e parecer caro. Metais preciosos e gemas são trabalhados na roupa. Para se enturmar entre os nobres, qualquer candidato a nobre também precisa um anel sinete (vê *Equipamento de Aventura*, acima) e jóias (no valor de pelos menos 100 po).

**Traje de Plebeu:** Este conjunto de roupas consiste de uma camisa folgada e calças largas ou uma camisa folgada e saia ou um vestido. São usados tecidos enrolados nos pés no lugar de sapatos.

**Traje de Sábio:** Perfeito para um sábio, este traje inclui um manto, um cinto, um gorro, sapatos suaves e possivelmente uma capa.

**Traje de Viajante:** Este conjunto de roupas consiste em botas, uma saia ou calça de lã, um cinto grosso, uma camisa (talvez um colete ou jaqueta) e uma grande capa com capuz.

**Traje Real:** Este é apenas a roupa, não o cetro real, a coroa, o anel e outros adereços. Roupas reais são ostentosas, com gemas, ouro, seda e peles em abundância.

**Vestimentas de Clérigo:** Estas roupas eclesiásticas são para o exercício de atividades sacerdotais, não para se aventurar.

## Comida, Bebida e Hospedagem

**Alojamento:** Acomodações pobres em estalagens têm o mesmo efeito que dormir no chão perto de uma lareira. Acomodações simples consistem num lugar elevado com piso aquecido, incluindo um cobertor e um travesseiro. Acomodações boas consistem num pequeno quarto privativo com uma cama, algumas comodidades e um penico coberto no canto do quarto.

**Refeições:** Uma refeição pobre pode consistir em pão, nabos cozidos, cebolas e água. Uma refeição comum pode

consistir em pão, cozido de galinha, cenoura e vinho ou cerveja aguados. Uma boa refeição pode consistir em pão e bolo, bife, ervilhas e cerveja ou vinho.

## Montarias e Equipamentos Relacionados

**Armaduras de Montaria para Criaturas Médias e Grandes:** a armadura de montaria é um tipo de armadura que cobre cabeça, pescoço, tórax, corpo e possivelmente as pernas de um cavalo ou outra montaria. Armaduras de montaria médias ou pesadas fornecem proteção melhor que a versão leve, mas diminuem o deslocamento. A armadura de montaria pode ser de qualquer um dos tipos de armadura encontrados na [Tabela 7-5](#).

A armadura para um cavalo (uma criatura não humanoíde Grande) custa quatro vezes o preço da armadura para um humano (uma criatura humanoíde Média) e também pesa o dobro do peso dado na [Tabela 7-5](#) (vê [Armaduras para Criaturas Incomuns](#)). Se a armadura é para um pônei ou outra montaria Média, o custo é somente o dobro e o peso é o mesmo de uma armadura para um humano. Armaduras médias ou pesadas atrasam a montaria, como mostrado na tabela abaixo.

Armadura	Deslocamento Básico		
	(12 m.)	(15 m.)	(18 m.)
Média	9 m.	10,5 m.	12 m.
Pesada	9 m. <sup>1</sup>	10,5 m. <sup>1</sup>	12 m. <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Montarias usando armadura pesada se movem apenas até o triplo do deslocamento normal quando correndo, ao invés do quadruplo.

Montarias voadoras não podem voar se usarem armadura média ou pesada.

Remover e colocar a armadura demora cinco vezes mais tempo do que o mostrado na [Tabela 7-6](#). Um animal com armadura não pode ser usado para carregar nada além do cavaleiro e alforjes normais.

**Alimentação:** Cavalos, jumentos, mulas e pôneis podem pastar para se alimentar, mas fornecer-lhes alimentação é muito melhor. Se tiveres um cão de montaria, tens de dar a ele ao menos alguma carne.

**Cão de Montaria:** Este cachorro Médio é especialmente treinado para carregar um cavaleiro humanoíde Pequeno. Ele é corajoso em combate como um cavalo de guerra. Não se sofre dano quando se cai de um cão de montaria.

**Cavalo:** O cavalo (não um pônei) é uma montaria adequada para humanos, anões, elfos, meio-elfos ou meio-orcs. O pônei é menor que um cavalo e é uma montaria adequada para gnomos ou halflings.

Cavalos de guerra e pôneis de guerra podem ser facilmente controlados em combate. Cavalos leves, pôneis e cavalos pesados são mais difíceis de controlar em combate.

**Jumento ou Mula:** Jumentos e mulas são impassíveis ante o perigo, resistentes, estáveis e capazes de carregar cargas pesadas por grandes distâncias. Ao contrário do cavalo, o jumento ou a mula não se recusa (embora não gostem) a entrar em cavernas e outros lugares estranhos e ameaçadores.

**Sela de Carga:** A sela de carga leva equipamentos e suprimentos, mas não um cavaleiro. Ela leva tanto equipamento quanto a montaria puder carregar.

**Sela de Montaria:** A sela padrão de montaria carrega um cavaleiro.

**Sela Exótica:** A sela exótica parece uma sela normal do mesmo tipo mas é desenhada para uma montaria incomum. Selas exóticas vêm nos tipos militar, de carga e de montaria.

**Sela Militar:** A sela militar prende o cavaleiro, dando +2 de bônus de circunstância em testes de Cavalgar feitos para permanecer na sela. Se ficas inconsciente enquanto numa sela militar, tens 75% de chance de permanecer montado (comparado aos 50% para uma sela de montaria).

## Transporte

**Barcaça:** Este navio mede entre 15 a 21,5 m. de comprimento e entre 4,5 a 6 m. de largura e tem alguns remos para complementar seu único mastro com uma vela quadrada. Ele tem uma tripulação de 8 a 15 pessoas e pode carregar de 40 a 50 toneladas de carga ou 100 soldados. Ele pode viajar através do mar, assim como em rios (graças a seu fundo chato). Ele se desloca a 1,6 km./h.

**Barco a Remo:** Este bote de 2,4 a 3,6 m. de comprimento suporta 2 a 3 passageiros Médios. Ele se desloca a 2,4 km/h.

**Carroça:** Este é um veículo de quatro rodas, aberto, para transporte de cargas pesadas. Em geral, dois cavalos (ou outras bestas de tração) o arrastam. Uma carroça vem com os arreios para ser puxada.

**Carruagem:** Este veículo de quatro rodas pode transportar até quatro pessoas numa cabine fechada e mais dois cocheiros. Em geral, dois cavalos (ou outras bestas de tração) a puxam. Uma carruagem vem com todos os arreios para ser puxada.

**Charrete:** Este veículo de duas rodas pode ser puxado por um cavalo (ou outra besta de tração). Ela vem com os arreios.

**Galeão:** Este navio de três mastros tem 70 remos de cada lado e precisa de uma tripulação total de 200 pessoas. Um galeão tem 39 m. de comprimento e 6 m. de largura e pode carregar 150 toneladas de carga ou 250 soldados. Por 8.000 po a mais, ela pode ser adaptada com um ariete e cabines com plataformas de tiro à frente, no meio e na parte de trás. Este navio só serve para fazer navegação de cabotagem. Ele se desloca a 6,4 km/h a remo ou a vela.

**Navio:** Este navio de 21,5 m. de comprimento com 40 remos requer uma tripulação total de 50 pessoas. Ele tem só um mastro com uma vela quadrada e pode carregar 50 toneladas de carga ou 120 soldados. Um navio pode viajar através do mar. Ele se desloca a 4,8 km/h a remo ou a vela.

**Navio de Guerra:** Este navio de 30 m. de comprimento tem só um mastro, embora remos possam ser usados para impulsioná-lo. Ele tem uma tripulação de 60 a 80 remadores. Este navio pode carregar 160 soldados, mas não por longas distâncias, já que não existe espaço para suprimentos para sustentar tantas pessoas. O navio de guerra só serve para fazer navegação de cabotagem. Ele não é usado para transportar carga. Ele se desloca a 2,4 km/h a remo ou a vela.

**Veleiro:** Este enorme e navegável navio mede entre 21,5 a 27 m. de comprimento e 6 m. de largura e tem uma tripulação de 20 pessoas. Ele pode carregar 150 toneladas de carga. Ele tem velas quadradas em seus dois mastros e pode viajar através do mar. Ele se desloca a 3,2 km/h.

**Trenó:** Este é uma carroça sobre esquis para se deslocar sobre a neve e gelo. Em geral, 2 cavalos (ou outras bestas de tração) o puxam. O trenó vem com arreios para ser puxado.

## Conjuração e Serviços

Algumas vezes a melhor solução para um problema é contratar alguém para cuidar dele.

**Condução de Carroça:** O preço dado é para um condutor numa charrete que transporta pessoas (e carga leve) entre

duas cidades. Para uma volta numa carroça que transporta passageiros dentro da cidade, 1 peça de cobre geralmente te leva a qualquer lugar que queiras ir.

**Magia:** O valor indicado é quanto custa para que um conjurador conjure a magia para ti. Este custo presume que podes ir até o conjurador e ter a magia conjurada quando ele puder (geralmente 24 horas após o pedido, para que o conjurador tenha tempo de preparar a magia em questão). Se queres levar o conjurador a algum lugar para conjurar a magia, precisas negociar com ele, mas resposta padrão é não.

O custo dado é para uma magia sem custo de componentes materiais, foco ou XP. Se a magia incluir um componente material, soma o valor do componente ao custo da magia.

Se a magia precisa de um foco (outro que não o foco divino), soma 1/10 do custo do foco ao custo da magia. Se a magia tem custo em XP, soma 5 po por XP perdido.

Por outro lado, se a magia tem consequências perigosas, o conjurador certamente exigirá prova de que podes pagar e de que pagarás por quaisquer consequências (isso é, presumindo que o conjurador concorde em conjurar tal magia, o que não é certo). No caso de magias que transportam o conjurador e personagens por distâncias, provavelmente terás de pagar por duas conjurações da magia, mesmo se não retornares com o conjurador.

Além disso, nem toda cidade ou vilarejo tem um conjurador de nível suficiente para conjurar qualquer magia. Em geral, deves viajar para uma vila pequena (ou assentamento maior) para ter uma possibilidade razoável de encontrar um conjurador capaz de lançar magias de 1º nível, uma grande vila para magias de 2º nível, uma pequena cidade para magias de 3º ou 4º nível, uma grande cidade para magias de 5º ou 6º nível e uma metrópole para magias de 7º ou 8º nível. Mesmo numa metrópole não existe garantia de haver um conjurador local capaz de conjurar magias 9º nível.

**Mensageiro:** Este serviço inclui mensageiros a cavalo ou corredores. Alguém solicitado para levar a mensagem a um lugar para onde já se dirigia talvez peça apenas metade desta quantia.

**Passagem de Navio:** A maioria dos navios não se especializa em passageiros, mas muitos têm a capacidade de levar alguns consigo quando transportando carga. Dobra o custo dado para criaturas maiores que Médio ou que são, de outra forma, difíceis de se embarcar ou manter dentro do navio.

**Pedágio (Estrada ou Portão):** Pedágio é alguma vezes cobrado para cruzar uma estrada bem pavimentada, mantida e protegida, a fim de pagar pelas patrulhas dela e pela sua manutenção. Às vezes, uma grande cidade murada cobra pedágio para se entrar ou sair dela (ou, só para entrar).

**Trabalhador Não Treinado:** A quantidade mostrada é o salário diário típico para trabalhadores, carregadores, cozinheiros, arrumadeiras e outros trabalhadores domésticos.

**Trabalhador Treinado:** A quantia dada é o salário diário típico de guerreiros mercenários, artesãos, artífices, escribas, carroceiros e outros profissionais treinados. Este valor representa um salário mínimo; muitos profissionais pedirão uma quantia significativamente maior que esta.

# Capítulo 8: Combate

## Como o Combate Funciona

O combate é cíclico; todo mundo age num ciclo regular de rodadas. O combate segue o seguinte:

1. Cada combatente começa desprevenido. Uma vez que ele age, não está mais desprevenido.
2. Determina quais personagens estão cientes de seus oponentes no início do combate. Se alguns, mas não todos, estão cientes de seus oponentes, uma rodada de surpresa acontece antes das rodadas regulares de combate terem início. Os combatentes que estão cientes de seus oponentes podem agir na rodada de surpresa, então eles jogam a iniciativa. Em ordem de iniciativa (da maior para a menor), os combatentes que começaram o combate cientes de seus oponentes podem fazer uma ação (uma ação padrão ou uma ação de movimento) durante a rodada de surpresa. Combatentes que não estão cientes não podem agir na rodada de surpresa. Se ninguém ou todo mundo começar a rodada ciente, não há rodada de surpresa.
3. Combatentes que ainda não jogaram a iniciativa o fazem. Todos os combatentes agora estão prontos para começar sua primeira rodada regular do combate.
4. Combatentes agem em ordem de iniciativa (maior para a menor).
5. Quando todos tiverem tido um turno, o combatente com a maior iniciativa age novamente e os passos 4 e 5 se repetem até que o combate termine.

## Estatísticas de Combate

Esta seção resume as estatísticas que determinam sucesso em combate e então detalha como usá-las.

### Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque representa tua tentativa de atingir teu oponente no teu turno durante uma rodada. Quando fazes uma jogada de ataque, joga um d20 e adiciona teu bônus de ataque (outros modificadores também devem ser aplicados a essa jogada). Se teu resultado igualar ou superar a Classe de Armadura do Alvo, tu atinges e causas dano.

**Erros e Acertos Automáticos:** Um 1 natural (resultado de 1 em 1d20) numa jogada de ataque é sempre um erro. Um 20 natural (resultado de 20 em 1d20) é sempre um acerto. Um 20 natural é também uma ameaça – um possível acerto decisivo.

### Bônus de Ataque

**Tabela 8-1: Modificadores de Tamanho**

Tamanho	Modificador	Tamanho	Modificador
Colossal	-8	Pequeno	+1
Imenso	-4	Miúdo	+2
Enorme	-2	Diminuto	+4
Grande	-1	Minúsculo	+8
Médio	+0		

Teu bônus de ataque com uma arma de ataque corpo-a-corpo é: **BBA + modificador de Força + modificador de tamanho**.

Com uma arma de ataque à distância, teu bônus de ataque é: **BBA + modificador de Destreza + modificador de tamanho + penalidade de alcance**.

### Dano

Quando teu ataque é bem-sucedido, tu causas dano. O tipo da arma usada determina a quantidade de dano causado. Efeitos que modifiquem o dano da arma se aplicam a ataques desarmados e a formas de ataque físico natural das criaturas.

O dano reduz os pontos de vida atuais do alvo.

**Dano Mínimo:** Se penalidades reduzirem o dano a menos de 1, um acerto ainda causa 1 ponto de dano.

**Bônus de Força:** Quando tu atinges com uma arma de corpo-a-corpo ou de arremesso, incluindo um estilingue, adiciona teu modificador de Força ao dano resultante. Uma penalidade na Força, mas não um bônus, se aplica em ataques feitos com um arco que não seja um arco composto.

**Arma na Mão Inábil:** Quando tu causas dano com uma arma em tua mão inábil, tu adicionas somente  $\frac{1}{2}$  de teu bônus de Força.

**Usando uma Arma com Duas Mãos:** Quando tu causas dano com uma arma que estejas usando com as duas mãos, tu adicionas 1,5 vezes teu bônus de Força. Entretanto, tu não recebes esse bônus maior de Força quando estiveres usando uma arma leve com duas mãos.

**Multiplicando o Dano:** Algumas vezes tu causas danos múltiplos, como num acerto decisivo. Joga o dano (com todos os modificadores) múltiplas vezes e soma os resultados. *Nota:* Quando tu multiplicas o dano por algum fator, cada multiplicador funciona sobre o dano original, não sobre os múltiplos.

**Exceção:** Dados adicionais de dano, que não fazem parte do dano normal da arma, nunca são multiplicados.

**Dano de Habilidade:** Certas criaturas e efeitos mágicos podem causar danos temporários de habilidade (uma redução num valor de habilidade).

### Classe de Armadura (CA)

Tua Classe de Armadura (CA) representa o quanto difícil é para teus oponentes atingirem um golpe danoso em ti. Ela é o resultado da jogada de ataque que um oponente precisa para te atingir. **Tua CA é igual a: 10 + bônus de armadura + bônus de escudo + modificador de Destreza + modificador de Tamanho.**

Nota que a armadura limita teu bônus de Destreza, então se tu estás usando uma armadura, podes não ser capaz de aplicar teu bônus total de Destreza na tua CA.

Algumas vezes não podes usar teu bônus de Destreza (se tiveres um). Se não podes reagir a um golpe, tu não podes usar teu bônus de Destreza na CA (se não tens bônus de Destreza, nada acontece).

**Outros Modificadores:** Muitos outros fatores modificam tua CA.

**Bônus de melhoria:** Efeitos de melhoria tornam tua armadura melhor.

**Bônus de Deflexão:** Efeitos de deflexão mágica te protegem de ataques e melhoram tua CA.

**Armadura Natural:** Armadura natural melhora tua CA.

**Bônus de Esquiva:** Alguns outros bônus na CA representam a evasão ativa de golpes. Esses bônus são chamados de bônus de esquiva. Qualquer situação que te negue seu bônus de Destreza também nega seu bônus de esquiva (vestir uma armadura, entretanto, não limita este bônus da maneira como limita o bônus de Destreza na CA). Diferente da maioria dos tipos de bônus, os bônus de esquiva se acumulam entre si.

**Ataques de Toque:** Alguns ataques desprezam a armadura, incluindo escudos e armadura natural. Nesses casos, o atacante faz uma jogada de ataque de toque (tanto à distância quanto corpo-a-corpo). Quando tu és o alvo do ataque de toque, tua CA não inclui qualquer bônus de armadura, bônus de escudo ou bônus de armadura natural. Todos os outros modificadores, como seu modificador de tamanho, modificador de Destreza e bônus de deflexão (se houver) se aplicam normalmente.

## Pontos de Vida

Quando seu total de pontos de vida chegar a 0, tu estás incapacitado. Quando ele chegar a -1, tu estás morrendo. Quando ele chegar a -10, tu estás morto.

## Deslocamento

Teu deslocamento diz quanto longe tu podes te mover numa rodada e ainda fazer algo, como um ataque ou conjurar uma magia. Teu deslocamento depende, na maioria, de tua raça e da armadura que estás usando.

Anões, gnomos e halflings têm um deslocamento de 6 m. (4 quadrados) ou 4,5 m. (3 quadrados) quando usando armaduras médias ou pesadas (exceto os anões, que se movem 6 m. com qualquer armadura).

Humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs têm um deslocamento de 9 m. (6 quadrados) ou 6 m. (4 quadrados) em armaduras médias ou pesadas.

Se usas duas ações de movimento numa rodada (algumas vezes chamada de ação de “movimento duplo”), tu podes te mover até o dobro de teu deslocamento. Se gastares toda a rodada para correr, tu podes te mover até o quádruplo de teu deslocamento (ou o triplo se estiveres usando uma armadura pesada).

## Testes de Resistência

Geralmente, quando tu estás sujeito a um ataque incomum ou mágico, tu recebes um teste de resistência para evitar ou reduzir o efeito. Como uma jogada de ataque, um teste de resistência é uma jogada de d20 somado a um bônus baseado em tua classe, nível e um valor de habilidade. Teu modificador de teste de resistência é: Bônus base de resistência + modificador de habilidade.

**Tipos de Teste de Resistência:** Os três tipos diferentes de teste de resistência são Fortitude, Reflexos e Vontade.

**Fortitude:** Esses testes medem tua habilidade de resistir a castigos físicos ou ataques contra tua vitalidade ou saúde. Aplica seu modificador de Constituição a teus testes de Fortitude.

**Reflexos:** Esses testes medem tua habilidade de evitar ataques de área. Aplica seu modificador de Destreza a teus testes de Reflexos.

**Vontade:** Esses testes refletem tua resistência à influência mental como também a muitos efeitos mágicos. Aplica seu modificador de Sabedoria a teus testes de Vontade.

**Classe de Dificuldade:** A CD de um teste de resistência é determinada pelo próprio ataque.

**Falhas e Sucessos Automáticos:** Um 1 natural (resultado de 1 em 1d20) num teste de resistência é sempre uma falha (e pode causar dano a itens expostos; vé *Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência*). Um 20 natural (resultado de 20 em 1d20) é sempre um sucesso.

## Iniciativa

**Testes de Iniciativa:** No início do combate, cada combatente faz um teste de iniciativa. O teste de iniciativa é um teste de Destreza. Cada personagem aplica seu modificador de Destreza à jogada. Personagens agem em ordem, do maior resultado para o menor. A cada rodada que se segue os personagens agem na mesma ordem (a menos que um personagem faça uma ação que resulte na mudança de sua iniciativa; vé *Ações de Iniciativa Especiais*).

Se dois ou mais combatentes têm o mesmo resultado no teste de iniciativa, os combatentes empatados agem na ordem do total do modificador de iniciativa (o maior primeiro). Se ainda há empate, os personagens empatados jogam novamente para determinar qual deles age primeiro.

**Desprevenido:** No início do combate, antes de teres uma chance de agir (especificamente, antes de teu primeiro turno regular na ordem de iniciativa), tu estás desprevenido. Tu não podes usar seu bônus de Destreza na CA (se houver) enquanto desprevenido. Bárbaros e ladinhos têm a habilidade esquivá sobrenatural extraordinária, que lhes permite evitar a perda de seu bônus de Destreza na CA enquanto desprevenidos. Um personagem desprevenido não pode fazer ataques de oportunidade.

**Inação:** Mesmo se não podes tomar ações, tu manténs seu valor de iniciativa pela duração do encontro.

## Surpresa

Quando um combate inicia, se não estás ciente de teus oponentes e eles o estão de ti, tu estás surpreso.

## Notando a Presença Inimiga

Às vezes todos os combatentes de um lado estão cientes de seus oponentes, às vezes nenhum está e às vezes somente alguns deles estão. Às vezes uns poucos combatentes de cada lado estão cientes e os outros combatentes de cada lado não estão.

Determinar a ciência pode exigir testes de Ouvir, testes de Observar ou outros testes.

**Rodada de Surpresa:** Se alguns, mas não todos, os combatentes estão cientes de seus oponentes, uma rodada de surpresa acontece antes das rodadas regulares começarem. Quaisquer combatentes cientes de seus oponentes podem agir na rodada de surpresa, então eles jogam a iniciativa. Na ordem de iniciativa (do maior para o menor), cada combatente que começou o combate ciente de seus oponentes pode fazer uma ação padrão durante a rodada de surpresa. Tu também podes fazer ações livres durante a rodada de surpresa. Se ninguém ou todo mundo está surpreso, então a rodada de surpresa não ocorre.

**Combatentes Desatentos:** Combatentes que não estão cientes no início do combate não agem na rodada de surpresa. Combatentes não cientes estão desprevenidos porque ainda não agiram e, portanto, perdem qualquer bônus de Destreza na CA.

## Ataques de Oportunidade

Às vezes um combatente em corpo-a-corpo baixa sua guarda. Nesses casos, os combatentes próximos podem tirar vantagem de seu lapso na defesa para atacar livremente. Esses ataques livres são chamados de ataques de oportunidade.

**Área Ameaçada:** Tu ameaças todos os quadrados nos quais podes fazer um ataque corpo-a-corpo, mesmo quando não é tua ação. Geralmente, isso significa tudo em todos os quadrados adjacentes ao teu espaço (incluindo diagonalmente). Um inimigo que tome certas ações enquanto num quadrado ameaçado provoca um ataque de oportunidade de ti. Se estiveres desarmado, tu não ameaças normalmente nenhum quadrado e, portanto, não podes fazer ataques de oportunidade.

**Armas de Alcance:** A maioria das criaturas de tamanho Médio ou menor tem alcance de apenas 1,5 m. Isso significa que elas podem fazer ataques corpo-a-corpo somente contra criaturas até 1,5 m. (1 quadrado) distantes. Entretanto, criaturas Pequenas e Médias usando armas de alcance ameaçam mais quadrados que uma criatura típica. Em adição, a maioria das criaturas maiores que Médio têm um alcance natural de 3 m. ou mais.

**Provocando um Ataque de Oportunidade:** Dois tipos de ações podem provocar ataques de oportunidade: sair de um quadrado ameaçado e executar uma ação de distração dentro de um quadrado ameaçado.

**Saindo:** Sair de um quadrado ameaçado normalmente provoca um ataque de oportunidade do oponente ameaçando. Há dois métodos comuns de evitar tal ataque – o passo de ajuste (1,5 m.) e uma ação de recuar (vê abaixo).

**Executando uma Ação de distração:** Algumas ações, quando executadas num quadrado ameaçado, provocam ataques de oportunidade quando desviam tua atenção do combate. A [Tabela 8-2: Ações em Combate](#) apresenta muitas das ações que provocam ataques de oportunidade.

Lembra-te que mesmo ações que normalmente provocam ataques de oportunidade podem ter exceções a essa regra.

**Realizando um Ataque de Oportunidade:** Um ataque de oportunidade é um simples ataque corpo-a-corpo e tu podes somente fazer um por rodada. Tu não precisas fazer um ataque de oportunidade se não quiseres.

Um personagem experiente recebe ataques regulares de corpo-a-corpo adicionais (usando uma ação de ataque total), mas com um menor bônus de ataque. Tu fazes teu ataque de oportunidade, entretanto, com teu bônus normal de ataque – mesmo se tu já tiveres atacado na rodada.

Um ataque de oportunidade “interrompe” o fluxo normal de ações de uma rodada. Se um ataque de oportunidade é provocado, resolve-o imediatamente e então continua com o próximo turno do personagem (ou completa o turno atual, se o ataque de oportunidade foi provocado no meio do turno do personagem).

**Reflexos de Combate e Ataques de Oportunidade Adicionais:** Se tiveres o talento Reflexos de Combate, podes adicionar teu modificador de Destreza ao número de ataques de

oportunidade que podes fazer numa rodada. Esse talento não te permite fazer mais que um ataque para cada oportunidade, mas se o mesmo oponente provocar dois ataques de oportunidade de ti, podes fazer dois ataques de oportunidade separados (desde que cada um represente uma diferente oportunidade). Sair de mais de um quadrado ameaçado pelo mesmo oponente na mesma rodada não conta como mais que uma oportunidade por oponente. Todos esses ataques usam teu bônus de ataque normal total.

## Ações de Combate

### A Rodada de Combate

Cada rodada representa 6 segundos no mundo de jogo. Uma rodada apresenta uma oportunidade para cada personagem envolvido numa situação de combate fazer uma ação.

A atividade de cada rodada começa com o personagem com o maior resultado de iniciativa e então prossegue, em ordem, a partir daí. Cada rodada do combate usa a mesma ordem de iniciativa. Quando o turno de um personagem chega pela seqüência de iniciativa, aquele personagem executa toda a sua cota de ações da rodada (Para exceções, vê [Ataques de Oportunidade](#) e [Ações Especiais de Iniciativa](#)).

Para quase todos os propósitos, não há relevância no fim ou início de uma rodada. Uma rodada pode ser um segmento de tempo de jogo começando com o primeiro personagem a agir e terminando com o último, mas ela normalmente significa o período do turno de um personagem até a mesma posição de iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que durem certo número de rodadas terminam exatamente antes da posição de iniciativa na qual começaram.

### Tipos de Ação

Um tipo de ação essencialmente diz quanto longa a ação leva para ser executada (dentro da estrutura da rodada de combate de 6 segundos) e como o movimento é tratado. Há quatro tipos de ações: padrão, de movimento, de rodada completa e livre.

Em uma rodada normal, tu podes executar uma ação padrão e uma ação de movimento, ou executar uma ação de rodada completa. Tu podes também executar uma ou mais ações livres. Tu podes sempre executar uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão.

Em algumas situações (como na rodada de surpresa), tu podes estar limitado a executar somente uma única ação de movimento ou ação padrão.

**Ação Padrão:** Uma ação padrão te permite fazer algo, mas comumente atacar ou conjurar uma magia. Vê a [Tabela 8-2](#) para outras ações padrão.

**Ação de Movimento:** Uma ação de movimento te permite mover à tua taxa de deslocamento ou executar uma ação que tome uma quantidade similar de tempo. Vê a [Tabela 8-2](#).

Tu podes fazer uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão. Se não te moveste distância real numa rodada (comumente porque trocaste teu movimento por uma ou mais ações equivalentes), tu podes ainda fazer um passo de ajuste (1,5 m.) antes, durante ou depois da ação.

**Ação de Rodada Completa:** Uma ação de rodada completa consome todo teu esforço durante uma rodada. O único movimento que tu podes fazer durante uma ação de

rodada completa é um passo de ajuste (1,5 m.) antes, durante ou depois da ação. Tu podes também executar ações livres (vê abaixo).

Algumas ações de rodada completa não te permitem dar o passo de ajuste (1,5 m.).

Algumas ações de rodada completa podem ser feitas como ações padrão, mas somente em situações quando tu estás limitado a executar somente uma ação padrão durante tua rodada. As descrições de ações específicas, abaixo, detalham quais ações dão essa opção.

**Ação Livre:** Ações livres consomem uma quantidade muito pequena de tempo e esforço. Tu podes executar uma ou mais ações livres enquanto fazendo outra ação normalmente. Entretanto, há limites razoáveis sobre o que tu podes realmente fazer livremente.

**Não-Ação:** Algumas atividades são tão mínimas que nem são consideradas ações livres. Elas literalmente não tomam tempo algum e são consideradas partes inerentes de se fazer alguma outra coisa.

**Atividade Restrita:** Em algumas situações, tu podes estar incapaz de executar tua cota completa de ações. Em tais casos, estás restrito a fazer somente uma única ação padrão ou de movimento (mais ações livres normalmente). Tu não podes fazer uma ação de rodada completa (apesar de poderes começar ou completar uma ação de rodada completa usando uma ação padrão; vé abaixo).

**Tabela 8-2: Ações em Combate**

Ação Padrão	Ataque de Oportunidade <sup>1</sup>
Atacar (corpo-a-corpo)	Não
Atacar (à distância)	Sim
Atacar (desarmado)	Sim
Acender tocha com fósforos	Sim
Ativar item mágico (exceto poção ou óleo)	Não
Atropelar	Não
Baixar resistência a magia	Não
Beber poção ou aplicar óleo	Sim
Concentrar-se para manter uma magia ativa	Não
Defesa total	Não
Cancelar magia	Não
Encontrar	Sim
Escapar de agarrao	Não
Estabilizar alguém (vê a perícia Cura)	Sim
Expulsar ou fascinar morto-vivo	Não
Fintar	Não
Conjurá magia (1 ação padrão de tempo de execução)	Sim
Ler pergaminho	Sim
Preparar (dispara ação padrão)	Não
Prestar auxílio	Talvez <sup>2</sup>
Quebrar arma (atacar)	Sim
Quebrar objeto (atacar)	Talvez <sup>3</sup>
Sacar arma escondida (vê a perícia Prestidigitação)	Não
Usar habilidade extraordinária	Não
Usar habilidade similar a magia	Sim
Usar habilidade sobrenatural	Não
Usar perícia que leva 1 ação	Geralmente
Ação de Movimento	Ataque de Oportunidade <sup>1</sup>
Mover-se	Sim
Abrir ou fechar uma porta	Não
Carregar besta de mão ou leve	Sim
Controlar montaria amedrontada	Sim
Direcionar ou redirecionar magia ativa	Não
Embainhar arma	Sim
Levantar-se de caído	Sim
Montar ou desmontar montaria	Não
Mover objeto pesado	Sim
Pegar item	Sim
Preparar ou soltar escudo <sup>4</sup>	Não
Recuperar item armazenado	Sim
Sacar arma <sup>4</sup>	Não

### Ação de Rodada Completa

	Ataque de Oportunidade <sup>1</sup>
Ataque completo	Não
Acender tocha	Sim
Carregar besta pesada ou de repetição	Sim
Corrida	Sim
Desferir golpe de misericórdia	Sim
Escapar de rede	Sim
Extinguir chamas	Não
Investida <sup>5</sup>	Não
Preparar para arremessar arma de espiro	Sim
Recuar <sup>5</sup>	Não
Travar/destravar arma em manopla de segurança	Sim
Usar perícia que leva 1 rodada	Normalmente
Usar magia de toque em até seis amigos	Sim
Ação Livre	Ataque de Oportunidade <sup>1</sup>
Encerrar concentração em magia	Não
Falar	Não
Jogar-se no chão	Não
Conjurar magia acelerada	Não
Largar item	Não
Preparar componentes mágicos para conjurar magia	Não <sup>6</sup>
Não-Ação	Ataque de Oportunidade <sup>1</sup>
Esperar	Não
Passo de ajuste (1,5 m.)	Não
Tipos de Ação Variáveis	Ataque de Oportunidade <sup>1</sup>
Agarrar <sup>7</sup>	Sim
Derrubar oponente <sup>7</sup>	Sim
Desarmar <sup>7</sup>	Sim
Usar talento <sup>8</sup>	Varia

<sup>1</sup> Independente da ação, se te moveres para fora de um quadrado ameaçado, tu geralmente provoca um ataque de oportunidade. Esta coluna indica sempre que a própria ação, não o movimento, provoca um ataque de oportunidade.

<sup>2</sup> Se ajudares alguém a executar uma ação que normalmente provocaria um ataque de oportunidade, então a ação de ajudar ao próximo também provoca um ataque de oportunidade.

<sup>3</sup> Se o objeto está sendo segurado, carregado ou usado por uma criatura, sim. Caso contrário, não.

<sup>4</sup> Se tiveres um bônus base de ataque de +1 ou maior, tu podes combinar uma destas ações com um movimento regular. Se tiveres o talento Combater com Duas Armas, tu podes sacar duas armas leves ou de uma mão no tempo que normalmente levaria para sacares apenas uma.

<sup>5</sup> Pode ser usada como ação padrão se tu estiveres limitado a fazer apenas uma única ação numa rodada.

<sup>6</sup> A menos que o componente seja um item extremamente grande ou desajeitado.

<sup>7</sup> Estas formas de ataque substituem um ataque corpo-a-corpo, não uma ação. Como ataques de corpo-a-corpo, eles podem ser usados uma vez num ataque ou ação de investida, uma ou mais vezes numa ação de ataque total, ou mesmo como um ataque de oportunidade.

<sup>8</sup> A descrição do talento define o efeito.

### Ações Padrão

#### Ataque

Fazer um ataque é uma ação padrão.

**Ataques Corpo-a-corpo:** Com uma arma corpo-a-corpo normal, tu podes atingir qualquer oponente a 1,5 m. (opONENTES a 1,5 m. são considerados adjacentes a ti). Algumas armas corpo-a-corpo são de alcance, como indicado em suas descrições. Com uma arma de alcance típica, tu podes atingir oponentes a 3 m., mas não podes atingir inimigos adjacentes (aqueles a 1,5 m.).

**Ataques Desarmado:** Atingir e causar dano usando socos, chutes e cabeçadas é muito parecido com atacar com uma arma corpo-a-corpo, exceto pelo seguinte:

**Ataques de Oportunidade:** Atacar desarmado provoca um ataque de oportunidade do personagem que tu atacas, desde que ele esteja armado. O ataque de oportunidade vem antes

de teu ataque. Um ataque desarmado não provoca ataques de oportunidade de outros inimigos nem provoca um ataque de oportunidade de um inimigo desarmado.

Um personagem desarmado não pode fazer ataques de oportunidade (mas vê *Ataques Desarmados “Armados”* abaixo).

**Ataques Desarmados “Armados”:** Às vezes o ataque desarmado de um personagem ou criatura conta como um ataque armado. O monge, um personagem com o talento *Ataque Desarmado Aprimorado*, um conjurador entregando uma magia de ataque de toque e uma criatura com armas físicas naturais, todos contam como sendo armados.

Nota que estar armado conta tanto ofensiva quanto defensivamente (o personagem pode fazer ataques de oportunidade).

**Dano do Ataque Desarmado:** O ataque desarmado de um personagem médio causa 1d3 pontos de dano (mais seu modificador de Força, como normal). O ataque desarmado de um personagem Pequeno causa 1d2 pontos de dano, enquanto o ataque desarmado de um personagem Grande causa 1d4 pontos de dano. Todo o dano de ataques desarmados é dano não-lethal. Ataques desarmados contam como armas leves (para propósitos de penalidades de ataque com duas armas e assim por diante).

**Causando Dano Letal:** Tu podes especificar que teu ataque desarmado causará dano letal antes que faças tua jogada de ataque, mas sofres -4 de penalidade em tua jogada de ataque. Se tens o talento *Ataque Desarmado Aprimorado*, tu podes causar dano letal com um ataque desarmado sem sofrer a penalidade na jogada de ataque.

**Ataques à Distância:** Com uma arma de ataque à distância, tu podes atirar ou arremessar em qualquer alvo que esteja ao alcance máximo da arma e na tua linha de visão. O alcance máximo para uma arma de arremesso é cinco incrementos de alcance. Para armas de projéteis, ele é dez incrementos de alcance. Algumas armas de ataque à distância têm alcances máximos menores, como especificado em suas descrições.

**Jogadas de Ataque:** Uma jogada de ataque representa tua tentativa de atingir teu oponente.

Tua jogada de ataque é igual a 1d20 + teu bônus de ataque com a arma que estás usando. Se o resultado é maior ou igual à CA do alvo, tu atinges e causas dano.

**Sucessos e Fracassos Automáticos:** Um 1 natural (resultado de 1 em 1d20) numa jogada de ataque é sempre um fracasso. Um 20 natural (resultado de 20 em 1d20) é

sempre um sucesso. Um 20 natural é também uma ameaça – um possível acerto decisivo.

**Jogadas de Dano:** Se o resultado da jogada de ataque iguala ou excede a CA do alvo, o ataque atinge e causa dano. Joga o dano apropriado para tua arma. O dano é subtraído dos pontos de vida atuais do alvo.

**Ataques Múltiplos:** Um personagem que possa fazer mais que um ataque por rodada precisa usar a ação de ataque total (vê *Ações de Rodada Completa* abaixo) para conseguir fazer mais que um.

**Atirando ou Arremessando em Combate Corpo-a-Corpo:** Se tu atirares com uma arma de ataque à distância ou arremessares uma num alvo engajado em combate corpo-a-corpo com um amigo, tu sofres -4 de penalidade na jogada de ataque. Dois personagens estão engajados em combate corpo-a-corpo se são inimigos e um ameaça o outro (Um personagem inconsciente ou imobilizado de uma outra forma não é considerado engajado a menos que esteja realmente sendo atacado).

Se teu alvo (ou a parte dele em que tu estás mirando, caso seja um alvo grande) está pelo menos 3 m. distante do mais próximo dos personagens amistosos, tu consegues evitar a penalidade de -4, mesmo se a criatura que tu estás mirando está engajada em combate corpo-a-corpo com um personagem amigo.

**Tiro Preciso:** Se tens o talento Tiro Preciso, tu não sofres essa penalidade.

**Lutar na Defensiva como Ação Padrão:** Tu podes escolher lutar defensivamente quando atacando. Se o fazes, tu sofres -4 de penalidade em todos os ataques numa rodada para receber +2 de bônus de esquiva na CA para a mesma rodada.

## Conjurando Magias

A maioria das magias requer 1 ação padrão para ser conjurada. Tu podes conjurar tal magia tanto antes quanto depois de fazer uma ação de movimento.

**Nota:** Tu mantens teu bônus de Destreza na CA enquanto conjurando.

**Componentes da Magia:** Para conjurar uma magia com componentes verbais (V), é preciso falar com voz firme. Se tu estás amordaçado ou na área de uma magia *silêncio*, tu não podes conjurar tal magia. Um conjurador que foi ensurdecido tem 20% de chance de desperdiçar qualquer magia que tente conjurar se aquela magia tiver algum componente verbal.

## Sucessos Decisivos

Quando fazes uma jogada de ataque e obténs um 20 natural (resultado de 20 em 1d20), tu acertas, independente da Classe de Armadura de teu alvo, e ainda consegues uma ameaça. O acerto pode ser um acerto decisivo (ou “decisivo”). Para descobrir se é ou não um acerto decisivo, tu fazes imediatamente uma jogada decisiva – outra jogada de ataque com todos os mesmos modificadores da jogada de ataque que acabaste de fazer. Se a jogada decisiva também resultar em acerto contra a CA do alvo, teu acerto original é um decisivo (a jogada decisiva só precisa atingir para te garantir um decisivo. Ela não precisa resultar num 20 novamente). Se a jogada decisiva errar, então teu acerto é um acerto regular.

Um acerto decisivo significa que tu jogas teu dano mais que uma vez, com todos os teus bônus usuais, e soma as jogadas. A menos que especificado em contrário, a margem de ameaça de uma jogada de ataque é 20 e o multiplicador é x2.

**Exceção:** Dano adicional, que não faz parte do dano normal da arma, não é multiplicado quando tu consegues um acerto decisivo.

**Margem de Ameaça Aumentada:** Às vezes tua margem de ameaça é maior que 20. Isto é, tu podes conseguir uma ameaça com um número menor. Em tais casos, uma jogada menor que 20 não é um acerto automático. Qualquer jogada que não resulte num acerto não é uma ameaça.

**Multiplicador de Decisivo Aumentado:** Algumas armas causam mais que o dobro de dano num acerto decisivo.

**Magias e Acertos Decisivos:** Uma magia que exija uma jogada de ataque pode obter um acerto decisivo. Um ataque mágico que não exija uma jogada de ataque não pode obter um acerto decisivo.

Para conjurar uma magia com componentes gestuais (G), tu precisas gesticular livremente com pelo menos uma mão. Tu não podes conjurar uma magia desse tipo enquanto preso, agarrando ou com ambas as mãos cheias ou ocupadas.

Para conjurar uma magia com componentes materiais (M), de foco (F) ou de foco divino (FD), tu precisas ter o material adequado, como descrito pela magia. A menos que esses materiais sejam elaborados, prepará-los é uma ação livre. Para componentes materiais e focos cujos preços não estejam listados, tu podes assumir que os possui se estiveres com tua bolsa de componentes de magia.

Algumas magias têm como componente pontos de experiência (XP) e impõem um custo em pontos de experiência para ti. Nenhuma magia pode recuperar o XP perdido. Tu não podes gastar tanto XP que te faça perder um nível, portanto tu não podes conjurar uma magia a menos que tenhas XP suficiente de reserva. Entretanto, tu podes, ao ganhar XP suficiente para alcançar um novo nível, gastar imediatamente tal XP ao conjurar uma magia ao invés de mantê-lo para avançar um nível. O XP é gasto quando tu conjuras a magia, independente se a conjuração foi ou não bem-sucedida.

**Concentração:** Tu precisas te concentrar para conjurar uma magia. Se não podes te concentrar tu não podes conjurar uma magia. Se tu começas a conjurar uma magia, mas algo interfere com tua concentração, tu precisas de um sucesso num teste de Concentração ou perdes a magia. A CD do teste depende do que está ameaçando tua concentração (vê a perícia Concentração). Se falhares, a magia falha sem nenhum efeito. Se tu preparas a magia, ela é perdida na preparação. Se tu conjuras à vontade, ela conta contra teu limite diário de magias mesmo se não conseguiste lançá-la com sucesso.

**Concentração para Manter uma Magia:** Algumas magias requerem concentração contínua para mantê-las funcionando. Concentrar-se para manter uma magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Qualquer coisa que podia quebrar tua concentração quando conjurando uma magia pode te impedir de te concentrar para mantê-la. Se tua concentração se quebra, a magia se encerra.

**Tempo de Execução:** A maioria das magias tem um tempo de execução de 1 ação padrão. Uma magia conjurada dessa maneira tem efeito imediatamente.

**Ataques de Oportunidade:** Geralmente, se conjurares uma magia, tu provocas ataques de oportunidade dos inimigos ameaçantes. Se sofreres dano de um ataque de oportunidade, tu precisas de um sucesso num teste de Concentração (CD 10 + pontos de dano sofridos + nível da magia) ou perdes a magia. Magias que requerem somente uma ação livre para conjurar não provocam ataques de oportunidade.

**Conjurar na Defensiva:** Conjurar uma magia enquanto na defensiva não provoca ataques de oportunidade. Mas requer, entretanto, um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para sair. Falha indica que tu perdes a magia.

**Magias de Toque em Combate:** Muitas magias têm um alcance de toque. Para usar essas magias, tu conjuras a magia e então tocas o alvo, na mesma rodada ou a qualquer momento depois. Na mesma rodada que tu conjuras a magia, tu podes também tocar (ou tentar tocar) o alvo. Tu podes usar teu movimento antes de conjurar a magia, depois de tocar o alvo ou entre conjurar a magia e tocar o alvo. Tu podes tocar automaticamente um amigo ou usar uma magia em ti

mesmo, mas para tocar um oponente, tu precisas de um sucesso numa jogada de ataque.

**Ataques de Toque:** Tocar um oponente com uma magia de toque é considerado um ataque armado e, portanto, não provoca ataques de oportunidade. Entretanto, o ato de conjurar uma magia provoca ataques de oportunidade. Ataques de toque vêm em dois tipos: ataques de toque corpo-a-corpo e ataques de toque à distância. Tu podes conseguir acertos decisivos com ambos os tipos de ataque. A CA de teu oponente contra um ataque de toque não inclui qualquer bônus de armadura, de escudo ou de armadura natural. Seu modificador de tamanho, modificador de Destreza e bônus de deflexão (se houver) se aplicam normalmente.

**Manter Carregada:** Se tu não descarregares a magia na rodada que a conjurares, tu podes manter a carga indefinidamente. Tu podes continuar a fazer ataques de toque rodada após rodada. Tu podes tocar um amigo com uma ação padrão ou até seis amigos como uma ação de rodada completa. Se tocares qualquer coisa ou qualquer um, mesmo que involuntariamente, enquanto mantendo uma carga a magia descarrega. Se conjurares outra magia, a magia de toque se dissipa. Alternativamente, tu podes fazer um ataque desarmado normal (ou um ataque com uma arma natural) enquanto mantendo uma carga. Nesse caso, tu não és considerado armado e provoca ataques de oportunidade como é normal pelo ataque (se teu ataque desarmado ou arma natural não provoca ataques de oportunidade, esse ataque também não o faz). Se o ataque atingir, tu causas dano normal pelo teu ataque desarmado ou arma natural, e a magia descarrega. Se o ataque errar, tu ainda estás mantendo a carga.

**Cancelar uma Magia:** Cancelar uma magia ativa é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

### Ativar Item Mágico

Muitos itens mágicos não precisam ser ativados. Entretanto, certos itens mágicos precisam ser ativados, especialmente poções, pergaminhos, varinhas, bastões e cajados. Ativar um item mágico é uma ação padrão (a menos que a descrição do item diga o contrário).

**Itens de Complemento de Magia:** Ativar um item de complemento de magia é o equivalente a conjurar uma magia. Isso requer concentração e provoca ataques de oportunidade. Tu perdes a magia se tua concentração é quebrada e tu podes tentar ativar o item enquanto na defensiva, como quando conjurando uma magia.

**Itens de Gatilho de Magia, Palavra de Comando ou Ativados pelo Uso:** Ativar qualquer desses tipos de itens não requer concentração e não provoca ataques de oportunidade.

### Usar Habilidade Especial

Usar uma habilidade especial é normalmente uma ação padrão, mas se realmente é uma ação padrão, uma ação de rodada completa ou uma não-ação é definido pela habilidade.

**Habilidades Similares a Magia (SM):** Usar uma habilidade similar a magia funciona como conjurar uma magia no fato de requerer concentração e provocar ataques de oportunidade. Habilidades similares a magia podem ser rompidas. Se tua concentração é quebrada, a tentativa de usar uma habilidade falha, mas a tentativa conta como se tu tivesses usado a habilidade. O tempo de execução de uma

habilidade similar a magia é 1 ação padrão, a menos que a descrição da habilidade diga o contrário.

**Usar uma Habilidade Similar a Magia na Defensiva:** Tu podes tentar usar uma habilidade similar a magia na defensiva, assim como ao conjurar uma magia. Se o teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) falhar, tu não podes usar a habilidade, mas a tentativa conta como se tu tivesses usado a habilidade.

**Habilidades Sobrenaturais (Sob):** Usar uma habilidade sobrenatural é normalmente uma ação padrão (a menos que definido em contrário pela descrição da habilidade). Seu uso não pode ser rompido, então ela não requer concentração e não provoca ataques de oportunidade.

**Habilidades Extraordinárias (Ext):** Usar uma habilidade extraordinária é normalmente uma não-ação porque a maioria das habilidades extraordinárias ocorre automaticamente de forma reativa. Aquelas habilidades extraordinárias que são ações normalmente são ações padrão que não podem ser rompidas, não requerem concentração e não provocam ataques de oportunidade.

## Defesa Total

Tu podes te defender com uma ação padrão. Tu recebes +4 de bônus de esquiva na CA por 1 rodada. Tua CA aumenta no início dessa ação. Tu não podes combinar defesa total com lutar defensivamente ou com o benefício do talento Especialista em Combate (já que ambos requerem que tu declares um ataque ou ataque total). Tu não podes fazer ataques de oportunidade enquanto usando defesa total.

## Iniciar/Terminar Ação de Rodada Completa

A ação padrão “iniciar ação de rodada completa” te permite iniciar a empreender uma ação de rodada completa, que tu podes completar na próxima rodada usando outra ação padrão. Tu não podes usar esta ação para iniciar ou completar um ataque total, investida, corrida ou recuo.

## Ações de Movimento

Com a exceção de perícias específicas de movimento, a maioria das ações de movimento não requerem um teste.

### Deslocamento

A mais simples das ações de movimento é se mover à taxa de teu deslocamento. Se fizeres esse tipo de ação de movimento durante teu turno, tu não podes também dar um passo de ajuste (1,5 m.).

Muitos modos não padronizados de movimento são cobertos sob esta categoria, incluindo escalar (até um quarto de teu deslocamento) e nadar (até um quarto de teu deslocamento).

**Escalada Acelerada:** Tu podes escalar metade de teu deslocamento como uma ação de movimento aceitando -5 de penalidade em teu teste de Escalar.

**Rastejar:** Tu podes rastejar 1,5 m. como uma ação de movimento. Rastejar implica ataques de oportunidade de quaisquer atacantes que te ameacem em qualquer ponto enquanto rastejas.

### Sacar/Embaixar Arma

Sacar uma arma para que tu possas usá-la em combate ou deixá-la de lado para que tu tenhas uma mão livre, requer uma ação de movimento. Esta ação também se aplica a

objetos semelhantes a armas, como varinhas, que estejam a fácil alcance. Se tua arma ou objeto semelhante a arma está armazenado numa mochila ou de outra forma fora de alcance fácil, trata essa ação como recuperar um item armazenado.

Se tiveres um bônus base de ataque de +1 ou maior, tu podes sacar uma arma como uma ação livre combinada com um movimento regular. Se tiveres o talento Combater com Duas Armas, tu podes sacar duas armas leves ou de uma mão no tempo que normalmente levarias para sacar apenas uma.

Sacar munição para usar com uma arma de ataque à distância (tais como flechas, viroles, balas de estilingue ou shurikens) é uma ação livre.

## Preparar/Soltar Escudo

Amarrar um escudo no teu braço para receber seu bônus de escudo na CA ou desamarrar e largar um escudo para que tu possas usar tua mão do escudo para outro propósito, requer uma ação de movimento. Se tiveres um bônus base de ataque de +1 ou maior, tu podes preparar ou soltar um escudo como uma ação livre combinada com um movimento regular.

Largar um escudo carregado (mas não vestido) é uma ação livre.

## Manipular Item

Na maioria dos casos, mover ou manipular um item é uma ação de movimento.

Isso inclui recuperar ou pôr de lado um item armazenado, pegar um item, mover um objeto pesado e abrir uma porta. Exemplos desse tipo de ação, assim como quando eles implicam num ataque de oportunidade, são dados na [Tabela 8-2](#).

## Direcionar/Redirecionar Magia

Algumas magias te permitem redirecionar o efeito para novos alvos ou áreas depois de lançadas. Redirecionar uma magia requer uma ação de movimento e não provoca ataques de oportunidade nem requer concentração.

## Levantar-se

Levantar-se da posição de caído requer uma ação de movimento e provoca ataques de oportunidade.

## Montar/Desmontar (Montaria)

Montar ou desmontar de uma montaria requer uma ação de movimento.

**Montar ou Desmontar Acelerado:** Tu podes montar ou desmontar com uma ação livre com teste de Cavalgar com CD 20 (tua penalidade de armadura, se houver, se aplica a esse teste). Se falhares no teste, montar ou desmontar é uma ação de movimento ao invés (tu não podes tentar um montar acelerado ou desmontar acelerado a menos que possas montar ou desmontar como uma ação de movimento na rodada atual).

## Ações de Rodada Completa

Uma ação de rodada completa requer uma rodada inteira para se completar. Portanto, ela não pode ser casada com uma ação padrão ou de movimento, apesar de que se ela não envolver movimento de qualquer distância, tu podes dar um passo de ajuste (1,5 m.).

## Ataque Total

Se tiveres mais que um ataque por rodada porque teu bônus base de ataque é alto o suficiente, porque tu lutás com duas armas ou com uma arma dupla ou por alguma outra razão especial, tu precisas usar uma ação de rodada completa para ter acesso a teus ataques adicionais. Tu não precisas especificar os alvos de teus ataques antes do tempo. Tu podes ver o resultado de um ataque antes de designar o próximo.

O único movimento que tu podes fazer durante um ataque total é um passo de ajuste (1,5 m.). Tu podes dar o passo antes, depois ou entre teus ataques.

Se tiveres ataques múltiplos porque teu bônus base de ataque é alto o suficiente, tu precisas fazer os ataques em ordem do maior bônus para o menor. Se tu estás usando duas armas, tu podes escolher com qual atacar primeiro. Se tu estás usando uma arma dupla, tu podes escolher com qual parte da arma atacar primeiro.

**Decidindo entre um Ataque e um Ataque Total:** Depois de teu primeiro ataque, tu podes decidir fazer uma ação de movimento ao invés de fazer teus ataques restantes, dependendo do resultado de teu primeiro ataque. Se tu já deste um passo de ajuste (1,5 m.), tu não podes usar tua ação de movimento para mover-te a qualquer distância, mas tu ainda podes usar um tipo diferente de ação de movimento.

**Lutar na Defensiva como Ação de Rodada Completa:** Tu podes escolher lutar defensivamente quando fizeres uma ação de ataque total. Se o fizeres, tu sofres -4 de penalidade em todos os ataques numa rodada para receber +2 de bônus de esquiva na CA durante a mesma rodada.

**Trespssar:** O ataque adicional concedido pelos talentos Trespssar ou Trespssar Maior pode ser pego sempre que eles se aplicarem. Esta é uma exceção ao limite de número de ataques que tu podes fazer quando não usando uma ação de ataque total.

## Conjurar uma Magia

Conjurar uma magia que leva 1 rodada é uma ação de rodada completa. Ela tem efeito exatamente antes do início de teu turno na rodada posterior a que começaste conjurar a magia. Tu então ages normalmente depois que a magia é completada.

Uma magia que leve 1 minuto para conjurar tem efeito exatamente antes de teu turno 1 minuto depois (e para cada dessas 10 rodadas, tu estás conjurando uma magia como uma ação de rodada completa). Essas ações precisam ser consecutivas e ininterruptas ou a magia falha automaticamente.

Quanto tu começas uma magia que leva 1 rodada ou mais para conjurar, tu precisas continuar as invocações, gestos e concentração até antes de teu turno na próxima rodada (pelo menos). Se perderes a concentração depois de começar uma magia e antes de completá-la, tu perdes a magia.

Tu somente provocas ataques de oportunidade quando começas a conjurar uma magia, mesmo que tu precisas continuar conjurando-a por pelo menos uma rodada completa. Enquanto conjurando uma magia, tu não ameaças qualquer quadrado ao redor de ti.

Com exceção do apontado acima, esta ação é idêntica a ação de conjurar uma magia descrita sob *Ações Padrão*.

**Conjurando com Metamagia:** Feiticeiros e bardos precisam de mais tempo para conjurar uma magia metamágica (melhorada por um talento metamágico) que uma magia regular. Se o tempo normal de execução da magia

é de 1 ação padrão, conjurar uma versão metamágica da magia é uma ação de rodada completa para um feiticeiro ou bardo. Nota que isso não é igual a uma magia com tempo de execução de 1 rodada — a magia tem efeito na mesma rodada que tu começas a conjurar e tu não precisas continuar as invocações, gestos e concentração até o próximo turno. Para magias com tempo de execução maior, leva-se uma ação de rodada completa adicional para conjurar a magia metamágica.

Clérigos precisam de mais tempo para conjurar de forma espontânea uma versão metamágica de uma magia de cura ou infligir ferimentos. Conjurar espontaneamente uma versão metamágica de uma magia com um tempo de execução de 1 ação padrão é uma ação de rodada completa e magias com tempo de execução maiores levam uma ação de rodada completa adicional para conjurar.

## Usar Habilidade Especial

Usar uma habilidade especial é, normalmente, uma ação padrão, mas algumas podem ser ações de rodada completa, como definido pela habilidade.

## Recuar

Recuar de um combate corpo-a-corpo é uma ação de rodada completa. Quando tu recuas, podes te mover até o dobro de teu deslocamento. O quadrado de onde partes não é considerado ameaçado por qualquer oponente que possas ver e, portanto, inimigos visíveis não recebem ataques de oportunidade contra ti quando tu dejas o quadrado (inimigos invisíveis ainda recebem ataques de oportunidade contra ti e tu não podes recuar de um combate se estiveres cego). Tu não podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) durante a mesma rodada na qual recuaste.

Se, durante o processo de recuo, tu saíres de um quadrado ameaçado (outro além daquele no qual começaste), inimigos recebem ataques de oportunidade normalmente.

Tu não podes recuar usando uma forma de movimento para a qual tu não tens um deslocamento definido.

Nota que a despeito do nome desta ação, tu não tens realmente que deixar o combate inteiramente.

**Recuo Restrito:** Se tu estás limitado a fazer somente uma ação padrão a cada rodada, tu podes recuar com uma ação padrão. Nesse caso, tu podes mover até teu deslocamento (ao invés de até o dobro dele).

## Corrida

Tu podes correr com uma ação de rodada completa (se o fizeres, tu não podes dar também um passo de ajuste). Quando tu corres, podes te mover até quatro vezes teu deslocamento em linha reta (ou três vezes se estiveres com armadura pesada). Tu perdes qualquer bônus de Destreza para a CA a menos que tenhas o talento Corrida.

Tu podes correr por um número de rodadas igual ao teu valor de Constituição, mas depois disso tu precisas fazer um teste de Constituição (CD 10) para continuar correndo. Tu precisas fazer o teste novamente a cada rodada que continuares correndo e a CD desse teste aumenta em 1 para cada teste que tenhas feito. Quando tu falhas nesse teste, tu deves parar de correr. Um personagem que tenha corrido até seu limite precisa descansar por 1 minuto (10 rodadas) antes de correr novamente. Durante o período de descanso, um personagem não pode se mover mais rápido que uma ação de movimento normal.

Tu não podes correr atravessando terreno difícil ou se não podes ver para onde estás indo.

Uma corrida representa um deslocamento de por volta de 20 km/h para um humano não sobrecarregado.

### Percorrer Terreno Difícil

Em algumas situações, mover-te pode ser tão difícil que tu não tens deslocamento suficiente mesmo para te moveres 1,5 m. (um único quadrado). Em tais casos, tu podes gastar uma ação de rodada completa para mover 1,5 m. (1 quadrado) em qualquer direção, até diagonalmente. Mesmo que isso pareça um passo de ajuste (1,5 m.), não é e, portanto, provoca ataques de oportunidade normalmente.

### Ações Livres

Ações livres não tomam qualquer tempo, apesar de haver limites ao número de ações livres que tu podes executar num turno. Ações livres raramente implicam em ataques de oportunidade. Algumas ações livres comuns estão descritas abaixo.

#### Soltar um Item

Largar um item em teu espaço ou num quadrado adjacente é uma ação livre.

#### Jogar-se ao chão

Jogar-se para uma posição de caído em teu espaço é uma ação livre.

#### Falar

Em geral, falar é uma ação livre que tu podes executar mesmo quando não é teu turno. Falar mais que algumas sentenças está geralmente além do limite de uma ação livre.

#### Terminar Concentração

Tu podes cessar a concentração em uma magia ativa como uma ação livre.

#### Conjurá Magia Acelerada

Tu podes conjurar um magia acelerada (vê o talento Acelerar Magia) ou qualquer magia cujo tempo de execução é designado como uma ação livre, como uma ação livre. Somente uma magia dessas pode ser conjurada numa rodada e tais magias não contam contra teu limite normal de uma magia por rodada. Conjurá uma magia com tempo de execução de uma ação livre não provoca ataques de oportunidade.

### Ações Diversas

#### Passo de Ajuste (1,5 m.)

Tu podes te mover 1,5 m. em qualquer rodada quando não executas qualquer outro tipo de movimento. Dar esse passo de ajuste (1,5 m.) nunca provoca ataques de oportunidade. Tu não podes dar mais que um passo de ajuste (1,5 m.) numa rodada e tu não podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) na mesma rodada em que te moveste qualquer distância.

Tu podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) antes, durante ou depois de tuas outras ações na rodada.

Tu só podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) se teu movimento não está obstruído por terreno difícil ou escuridão. Qualquer criatura com um deslocamento de 1,5 m. ou menor não pode dar um passo de ajuste (1,5 m.), já que se mover mesmo que apenas 1,5 m. exige uma ação de movimento para criatura tão lenta.

Tu não podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) usando uma forma de movimento para a qual tu não tenhas um deslocamento listado.

#### Usar Talento

Certos talentos te permitem executar ações especiais em combate. Outros talentos não requerem ações por si só, mas concedem bônus quando tentando fazer algo que tu já consigas fazer. Alguns talentos não são destinados a serem usados na estrutura de combate. As descrições individuais dos talentos te dizem o que é necessário saber sobre eles.

#### Usar Perícia

A maioria dos usos de perícias são ações padrão, mas alguns podem ser ações de movimento, ações de rodada completa, ações livres ou alguma outra coisa totalmente diferente.

As descrições individuais das perícias te dizem que tipos de ações são requeridas para executar perícias.

## Ferimentos e Morte

Teus pontos de vida medem o quanto difícil é para tu morrer. Não importa quantos pontos de vida tu perdes, teu personagem não é impedido de forma alguma até que teus pontos de vida caiam a 0 ou menos.

#### Perda de Pontos de Vida

A maneira mais comum de teu personagem se ferir é sofrer dano letal e perder pontos de vida.

**O que os PV Representam:** Pontos de vida significam duas coisas no mundo de jogo: a habilidade de sofrer castigo físico e prosseguir e a habilidade de transformar um golpe sério em um menos sério.

**Efeitos da Perda de Pontos de Vida:** Dano não te atrasa até que teus pontos de vida atuais cheguem a 0 ou menos. Com 0 pontos de vida, tu estás incapacitado.

De -1 a -9 pontos de vida, tu estás morrendo.

Com -10 ou menos, tu estás morto.

**Dano Maciço:** Se tu alguma vez receberes um único ataque que cause 50 pontos de dano ou mais e ele não te matar imediatamente, precisas fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se esse teste falhar, tu morres independente de teus pontos de vida atuais. Se tu sofreres 50 pontos de dano ou mais de múltiplos ataques, com nenhum deles causando 50 ou mais pontos de dano por si só, a regra de dano maciço não se aplica.

#### Incapacitado (0 Pontos de Vida)

Quando teus pontos de vida atuais caírem para exatamente 0, tu estás incapacitado.

Tu podes fazer apenas uma única ação de movimento ou padrão a cada turno (mas não ambos, nem podes executar ações de rodada completa). Tu podes executar ações de movimento sem te ferir mais, mas tu executares qualquer ação padrão (ou qualquer outra ação extenuante), tu sofres 1

ponto de dano depois de completar o ato. A menos que tua atividade aumente teus pontos de vida, tu estás agora com -1 pontos de vida e estás morrendo.

Cura que aumente teus pontos de vida acima de 0 te deixa totalmente funcional novamente, como se tu nunca tivesse sido reduzido a 0 ou menos pontos de vida.

Tu também podes te tornar incapacitado quando te recuperando de morrendo. Nesse caso, é um passo em direção à recuperação e tu podes ter menos que 0 pontos de vida (vê *Estabilizar Personagens e Recuperação*, abaixo).

### Morrendo (-1 até -9 Pontos de Vida)

Quando os pontos de vida atuais de teu personagem caírem entre -1 e -9 inclusive, ele está morrendo.

Um personagem morrendo cai inconsciente imediatamente e não pode fazer ações.

Um personagem morrendo perde 1 ponto de vida a cada rodada. Isso continua até que o personagem morra ou se torne estável (vê abaixo).

### Morto (-10 Pontos de Vida ou Menos)

Quando os pontos de vida atuais de teu personagem caírem para -10 ou menos ou se ele sofrer dano maciço (vê acima), ele está morto. Um personagem também pode morrer por sofrer dano de habilidade ou dreno de habilidade que reduza sua Constituição a 0.

### Estabilizar Personagens e Recuperação

No próximo turno depois que um personagem é reduzido a entre -1 e -9 pontos de vida e em todos os turnos subsequentes, jogue d% para ver quando o personagem morrendo se torna estável. Ele tem 10% de chances de se tornar estável. Se não se tornar, ele perde 1 ponto de vida (um personagem que está inconsciente ou morrendo não pode usar qualquer ação especial que mude a posição de iniciativa na qual sua ação ocorre).

Se os pontos de vida do personagem caírem a -10 ou menos, ele está morto.

Tu podes impedir um personagem morrendo de perder quaisquer pontos de vida e torná-lo estável com um teste de Cura (CD 15).

Se qualquer tipo de cura curar o personagem morrendo mesmo que de 1 único ponto de dano, ele pára de perder pontos de vida e se torna estável.

Cura que aumente os pontos de vida do personagem morrendo a 0 o torna consciente e incapacitado. Cura que aumente seus pontos de vida a 1 ou mais o torna totalmente funcional novamente, como se ele nunca tivesse sido reduzido a 0 ou menos pontos de vida. Um conjurador mantém a capacidade de conjuração que ele tinha antes de cair abaixo de 0 pontos de vida.

Um personagem estável que tenha sido atendido por um curandeiro ou que tenha sido magicamente curado eventualmente fica consciente e recupera pontos de vida naturalmente. Se o personagem não tiver ninguém para cuidar dele, entretanto, sua vida ainda está sob perigo e ela ainda pode escapar.

**Recuperando-se com Auxílio:** Uma hora depois de atendido, um personagem morrendo se torna estável, joga d%. Ele tem 10% de chance de se tornar consciente, ficando assim incapacitado (como se tivesse 0 pontos de vida). Se ele permanecer inconsciente, tem a mesma chance de reviver e

ficar incapacitado a cada hora. Mesmo se inconsciente, ele recupera pontos de vida naturalmente. Ele estará de volta ao normal quando seus pontos de vida avançarem a 1 ou mais.

**Recuperando-se sem Auxílio:** Um personagem gravemente ferido deixado por conta própria normalmente morre. Ele tem uma pequena chance, entretanto, de recuperar-se sozinho.

Um personagem que se torne estável sozinho (fazendo uma jogada de 10% enquanto morrendo) e que não tenha ninguém para cuidar dele ainda perde pontos de vida, apesar de numa taxa menor. Ele tem 10% de chances a cada hora de ficar consciente. Cada vez que ele perde sua chance horária de ficar consciente, ele perde 1 ponto de vida. Ele também não recupera pontos de vida através de cura natural.

Mesmo que fique consciente e incapacitado, um personagem sem ajuda ainda não recupera pontos de vida naturalmente. Ao invés, cada dia ele tem 10% de chance de começar a recuperar PV naturalmente (começando naquele dia); caso contrário, perde 1 ponto de vida.

Uma vez que um personagem sem ajuda comece a recuperar pontos de vida naturalmente, ele não corre mais perigo de perder pontos de vida naturalmente (mesmo se seu total de pontos de vida atuais for negativo).

### Cura

Depois de sofrer dano, tu podes recuperar pontos de vida por meio de cura natural ou mágica. Em qualquer caso, tu não podes recuperar pontos de vida além de teu total cheio normal de pontos de vida.

**Cura Natural:** Com uma noite completa de descanso (8 horas ou mais de sono), tu recuperas 1 ponto de vida por nível de personagem. Qualquer interrupção significativa durante teu descanso te impede de curar-te aquela noite.

Se te submeteres a um repouso completo por um dia e uma noite inteiros, tu recuperas duas vezes teu nível de personagem em pontos de vida.

**Cura Mágica:** Várias habilidades e magias podem restaurar pontos de vida.

**Limites da Cura:** Tu nunca podes recuperar mais pontos de vida do que perdeste. Cura mágica não aumentará teus pontos de vida atuais além de teu total cheio normal de pontos de vida.

**Curando Dano de Habilidade:** Dano de habilidade é temporário, assim como dano de pontos de vida. Dano de habilidade retorna a uma taxa de 1 ponto por noite de descanso (8 horas) por cada valor de habilidade afetado. Um repouso completo (24 horas) restaura 2 pontos por dia para cada valor de habilidade afetado.

### Pontos de Vida Temporários

Certos efeitos dão a um personagem pontos de vida temporários. Quando um personagem ganha pontos de vida temporários, anota seu total de pontos de vida atuais. Quando os pontos de vida temporários se forem, os pontos de vida do personagem caem para seu total de pontos de vida atuais. Se os pontos de vida do personagem estão abaixo de seus pontos de vida atuais naquele momento, todos os pontos de vida temporários já foram perdidos e o total de pontos de vida do personagem não diminui mais.

Quando os pontos de vida temporários são perdidos, eles não podem ser restaurados como pontos de vida reais, mesmo através de magia.

**Aumento de Constituição e Pontos de Vida Atuais:** Um aumento no valor de Constituição do personagem, mesmo que um aumento temporário, pode lhe dar mais pontos de vida (um aumento efetivo em pontos de vida), mas esses não são pontos de vida temporários. Eles podem ser restaurados e não são perdidos primeiro como os pontos de vida temporários.

## Dano Não-Letal

**Causar Dano Não-Letal:** Certos ataques causam dano não-lletal. Outros efeitos, como calor ou exaustão, também causam dano não-lletal. Quando tu sofres dano não-lletal, vai anotando o total de quanto dano acumulaste. *Não deduza o dano não-lletal de teus pontos de vida atuais.* Ele não é um dano “real”. Ao invés, quando teu dano não-lletal igualar teus pontos de vida atuais, tu estás nocauteado e quando ele excede teus pontos de vida atuais, tu cais inconsciente. Não importa se o dano não-lletal excede ou igualou teus pontos de vida atuais porque o dano não-lletal subiu ou porque teus pontos de vida atuais baixaram.

**Causar Dano Não-Letal com Arma de Dano Letal:** Tu podes usar uma arma corpo-a-corpo que causa dano letal para causar dano não-lletal, mas sofres -4 de penalidade em tua jogada de ataque.

**Causar Dano Letal com Arma de Dano Não-Letal:** Tu podes usar uma arma que causa dano não-lletal, incluindo um ataque desarmado, para causar dano letal, mas sofres -4 de penalidade em tua jogada de ataque.

**Nocauteado e Inconsciente:** Quando teu dano não-lletal iguala teus pontos de vida atuais, tu estás nocauteado. Tu podes fazer somente uma ação padrão ou uma ação de movimento em cada rodada. Tu cessas de estar nocauteado quando teus pontos de vida atuais uma vez mais excederem teu dano não-lletal.

Quando teu dano não-lletal excede teus pontos de vida atuais, tu cais inconsciente. Enquanto inconsciente, tu estás indefeso.

Conjuradores inconscientes mantêm quaisquer habilidades de conjuração que tinham antes de ficar inconscientes.

**Curar Dano Não-Letal:** Tu curas dano não-lletal à taxa de 1 ponto de vida por hora por nível de personagem.

Quando uma magia ou um poder mágico curar danos de pontos de vida, ela também remove uma quantidade igual de dano não-lletal.

## Movimento, Posição e Distância

Miniaturas estão na escala de 30 mm. – uma miniatura de um humano de 1,8 m. de altura tem aproximadamente 30 mm. de altura. Um quadrado na grade de batalha tem 1 polegada (2,54 cm.) de lado, representando uma área de 1,5 m. por 1,5 m.

### Movimento Tático

#### Límite de Movimentação

Teu deslocamento é determinado por tua raça e tua armadura (vê [Tabela 8-3: Deslocamento Tático](#)). Teu deslocamento quando sem armadura é teu deslocamento básico.

**Carga:** Um personagem atrapalhado por carregar uma grande quantidade de equipamento, tesouro ou companheiros caídos talvez se move mais devagar que o normal.

**Movimento Difícil:** Terreno difícil, obstáculos ou visibilidade ruim podem dificultar o movimento.

**Movimento em Combate:** Geralmente, tu podes te mover teu deslocamento numa rodada e ainda fazer algo (uma ação de movimento e uma ação padrão). Se não fizeres nada além de te mover (isto é, se tu usares ambas as tuas ações numa rodada para te mover teu deslocamento), tu podes mover-te o dobro de teu deslocamento. Se gastares toda a rodada correndo, tu podes mover-te o quádruplo de teu deslocamento. Se fizeres algo que requeira uma rodada completa tu podes somente dar um passo de ajuste (1,5 m.).

**Bônus no Deslocamento:** Um bárbaro tem +3 m. de bônus no seu deslocamento (a menos que esteja usando armadura pesada). Monges experientes também têm deslocamento alto (a menos que estejam usando armadura de qualquer tipo). Em adição, muitas magias e itens mágicos podem afetar o deslocamento do personagem. Sempre aplica quaisquer modificadores ao deslocamento do personagem antes de ajustar o deslocamento do personagem baseado em armadura ou carga e lembra-te de que múltiplos bônus do mesmo tipo para o deslocamento do personagem não se acumulam.

**Tabela 8-3: Deslocamento Tático**

Raça	Sem Armadura ou Armadura Leve	Armadura Média ou Pesada
Humano, elfo, meio-elfo, meio-orc	9 m. (6 quadrados)	6 m. (4 quadrados)
Anão	6 m. (4 quadrados)	6 m. (4 quadrados)
Halfling, gномо	6 m. (4 quadrados)	4,5 m. (3 quadrados)

#### Calculando Distâncias

**Diagonais:** Quando medindo distância, a primeira diagonal conta como 1 quadrado, a segunda como 2 quadrados, a terceira como 1 quadrado, a quarta como 2 quadrados e assim por diante.

Tu não podes mover-te diagonalmente passando uma esquina (mesmo usando um passo de ajuste (1,5 m.)). Tu podes mover-te diagonalmente passando uma criatura, mesmo um oponente. Tu também podes mover-te diagonalmente passando outros obstáculos intransitáveis, como buracos.

**Criatura mais Próxima:** Quando é importante determinar o quadrado ou criatura mais próxima de uma localização, se dois quadrados ou criaturas estão igualmente próximas, determina aleatoriamente qual conta como mais próximo jogando um dado.

#### Atravessando um Quadrado

**Aliado:** Tu podes te mover através de um quadrado ocupado por um personagem amistoso, a menos que estejas investindo. Quando te moves através de um quadrado ocupado por um personagem amistoso, aquele personagem não te fornece cobertura.

**Oponente:** Tu não podes te mover através de um quadrado ocupado por um oponente, a menos que o oponente esteja indefeso. Tu podes mover-te através de um quadrado ocupado por um oponente indefeso sem penalidade (algumas criaturas, particularmente as muito grandes, podem representar um obstáculo mesmo quando

indefesas. Em tais casos, cada quadrado que moves através conta como 2 quadrados).

**Terminando o Movimento:** Tu não podes terminar teu movimento no mesmo quadrado que outra criatura a menos que ela esteja indefesa.

**Atropelar:** Durante teu movimento, tu podes tentar mover-te através de um quadrado ocupado por um oponente.

**Acrobacia:** Um personagem treinado pode tentar fazer uma acrobacia através de um quadrado ocupado por um oponente (vê a perícia Acrobacia).

**Criatura Muito Pequena:** Uma criatura Minúscula, Diminuta ou Miúda pode mover-se para ou através de um quadrado ocupado. A criatura provoca ataques de oportunidade quando o faz.

**Espaço Ocupado por Criatura Três Categorias de Tamanho Maior ou Menor:** Qualquer criatura pode mover-se através de um quadrado ocupado por uma criatura com três categorias de tamanho maior que ela.

Uma criatura grande pode mover-se através de um quadrado ocupado por uma criatura com três categorias de tamanho menor que ela.

**Exceções:** Algumas criaturas quebram as regras acima. Uma criatura que preenche completamente o quadrado que ocupa não pode ter seu quadrado cruzado, mesmo com a perícia Acrobacia ou habilidades especiais similares.

## Terrenos e Obstáculos

**Terreno Accidentado:** Terreno accidentado atrapalha o movimento. Cada quadrado de terreno difícil conta como 2 quadrados de movimento (cada movimento diagonal em um quadrado de terreno difícil conta como 3 quadrados). Tu não podes correr ou investir através de terreno difícil.

Se tu ocupas quadrados com diferentes tipos de terreno, tu podes mover-te tão rápido quanto o terreno mais difícil que ocupas te permite.

Criaturas voando e incorpóreas não são atrapalhadas por terreno difícil.

**Obstáculos:** Como terreno difícil, obstáculos podem atrapalhar o movimento. Se um obstáculo atrapalha o movimento, mas não o impede completamente, cada quadrado obstruído ou obstáculo entre quadrados conta como 2 quadrados de movimento. Tu deves pagar esse custo para cruzar a barreira, em adição ao custo de mover-te para o quadrado do outro lado. Se tu não tens movimento suficiente para cruzar a barreira e mover-te para o quadrado do outro lado, tu não podes cruzar a barreira. Alguns obstáculos podem também exigir um teste de perícia para serem cruzados.

Por outro lado, alguns obstáculos bloqueiam totalmente o movimento. Um personagem não pode se mover através de um obstáculo bloqueador.

Criaturas voando e incorpóreas podem evitar a maioria dos obstáculos.

**Esgueirando:** Em alguns casos, tu podes precisar comprimir-te dentro ou através de uma área que não é tão larga quanto o espaço que tu ocupas. Tu podes comprimir-te através ou dentro de um espaço que é pelo menos metade da largura de teu espaço normal. Cada movimento dentro ou através de um espaço estreito conta como se ele fosse 2 quadrados e enquanto comprimido num espaço estreito tu sofres -4 de penalidade em jogadas de ataque e -4 de penalidade na CA.

Quando uma criatura Grande (que normalmente ocupa quatro quadrados) comprime-se em um espaço que tem um quadrado de largura, a miniatura da criatura ocupa dois quadrados, centralizada na linha entre eles. Para criaturas maiores, centraliza a criatura do mesmo modo na área em que ela se comprime.

Uma criatura pode comprimir-se ao passar um oponente enquanto movendo-se, mas ela não pode terminar seu movimento em um quadrado ocupado.

Para comprimir-te através ou dentro de um espaço menos que a metade da largura do teu espaço, tu precisas usar a perícia Arte da Fuga. Tu não podes atacar enquanto usando Arte da Fuga para comprimir-te através ou dentro de um espaço estreito, sofres -4 de penalidade na CA e perdes qualquer bônus de Destreza na CA.

## Regras de Movimentos Especiais

Essas regras cobrem situações de movimentos especiais.

### Terminando Movimento Accidentalmente num Espaço Ilegal:

Algumas vezes um personagem termina seu movimento enquanto se movendo através de um espaço onde a ele não é permitido parar. Quando isso acontece, coloca tua miniatura na última posição legal ocupada ou na posição legal mais próxima, se houver uma posição legal assim tão próxima.

**Movimentação Obstruída:** Quando teu movimento é atrapalhado de alguma maneira, o custo de teu movimento normalmente dobra. Por exemplo, cada quadrado de movimento através de terreno difícil conta como 2 quadrados e cada movimento diagonal através de tal terreno conta como 3 quadrados (assim como dois movimentos diagonais normalmente fazem).

Se o custo do movimento é dobrado duas vezes, então cada quadrado conta como 4 quadrados (ou 6 quadrados no caso de movimento diagonal). Se o custo de movimento é dobrado três vezes, então cada quadrado conta como 8 quadrados (12 se diagonal) e assim por diante. Esta é uma exceção à regra geral de que dois dobros é igual a um triplo.

**Movimento Mínimo:** Apesar das penalidades de movimento, tu podes usar uma ação de rodada completa para mover 1,5 m. (1 quadrado) em qualquer direção, mesmo diagonalmente (essa regra não te permite mover através de terreno intransitável ou quando todo movimento é proibido). Tal movimento provoca ataques de oportunidade normalmente (apesar da distância coberta, esse movimento não é um passo de ajuste (1,5 m.)).

## Criaturas Maiores e Menores em Combate

Criaturas menores que Pequeno ou maiores que Médio têm regras especiais relacionadas a posicionamento.

**Criaturas Minúsculas, Diminutas e Miúdas:** Criaturas muito pequenas ocupam menos que 1 quadrado de espaço. Isso significa que mais de uma criatura dessas pode caber em um único quadrado. Uma criatura Miúda ocupa normalmente um espaço de 75 cm. de lado, portanto cabem quatro num único quadrado. 25 criaturas Diminutas ou 100 criaturas Minúsculas podem caber em um único quadrado. Criaturas que ocupem menos de 1 quadrado de espaço normalmente têm um alcance natural de 0 m., o que significa que eles não podem alcançar quadrados adjacentes. Eles precisam entrar no quadrado do oponente para atacarem corpo-a-corpo. Isso provoca ataques de oportunidade do oponente. Tu podes atacar em teu próprio quadrado se

precisas, então tu podes atacar tais criaturas normalmente. Já que não têm alcance natural, elas não ameaçam os quadrados ao redor delas. Tu podes passar por elas sem provocar ataques de oportunidade. Elas também não podem flanquear um inimigo.

**Criaturas Enormes, Imensas e Colossais:** Criaturas muito grandes ocupam mais de um quadrado.

Criaturas que ocupam mais que 1 quadrado normalmente têm um alcance natural de 3 m. ou mais, significando que elas podem alcançar alvos mesmo se não estiverem em um quadrado adjacente.

Diferente de quando um personagem usa uma arma de alcance, uma criatura com alcance natural maior que o normal (mais de 1,5 m.) ainda ameaça quadrados adjacentes a ela. Uma criatura com alcance natural maior que o normal normalmente recebe um ataque de oportunidade contra ti se te aproximes dela, porque precisas entrar e te mover dentro de seu alcance antes de poder atacá-la (esse ataque de oportunidade não é provocado se deres um passo de ajuste (1,5 m.)).

Criaturas Grandes ou maiores usando armas de alcance podem atingir até o dobro de seu alcance natural mas não podem golpear no seu alcance natural ou menos.

**Tabela 8-4: Tamanho de Criatura e Escala**

Tamanho de Criatura	Espaço <sup>1</sup>	Alcance Natural <sup>1</sup>
Minúsculo	15 cm.	0
Diminuto	30 cm.	0
Miúdo	75 cm.	0
Pequeno	1,5 m.	1,5 m.
Médio	1,5 m.	1,5 m.
Grande (alto)	3 m.	3 m.
Grande (longo)	3 m.	1,5 m.
Enorme (alto)	4,5 m.	4,5 m.
Enorme (longo)	4,5 m.	3 m.
Imenso (alto)	6 m.	6 m.
Imenso (longo)	6 m.	4,5 m.
Colossal (alto)	9 m.	9 m.
Colossal (longo)	9 m.	6 m.

1 Esses valores são típicos para criaturas do tamanho indicado. Existem algumas exceções.

## Modificadores de Combate

**Tabela 8-5: Modificadores de Jogadas de Ataque**

Atacante está ...	Corpo-a-Corpo	À Distância
Abalado ou assustado	-2	-2
Caído	-4	-3
Comprimindo-se através de um espaço	-4	-4
Em terreno mais alto	+1	+0
Enredado	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>
Flanqueando defensor	+2	—
Invisível	+2 <sup>2</sup>	+2 <sup>2</sup>
Ofuscado	-1	-1

1 Um personagem enredado também sofre -4 de penalidade na Destreza, que pode afetar sua jogada de ataque.

2 O defensor perde qualquer bônus de Destreza para CA. Esse bônus não se aplica se o alvo estiver cego.

3 A maioria das armas de ataque à distância não podem ser usadas se o atacante estiver caído, mas tu podes usar uma besta ou shuriken enquanto caído sem penalidade.

**Tabela 8-6: Modificadores de Classe de Armadura**

Defensor está...	Corpo-a-Corpo	À Distância
Agarrando (mas o atacante não está)	+0 <sup>1</sup>	+0 <sup>1,3</sup>
Ajoelhado ou sentado	-2	+2
Aterrorizado	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>
Atordoado	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>
Atrás de cobertura	+4	+4
Caído	-4	+4
Camuflado ou invisível	— Vê Camuflagem —	—
Cego	-2 <sup>1</sup>	-2 <sup>1</sup>
Desprevenido (como quando surpreso, equilibrando, escalando)	+0 <sup>1</sup>	+0 <sup>1</sup>
Enredado	+0 <sup>2</sup>	+0 <sup>2</sup>
Espremendo-se através de um espaço	-4	-4
Imobilizado	-4 <sup>4</sup>	+0 <sup>4</sup>
Indefeso (como quando paralisado, dormindo ou preso)	-4 <sup>4</sup>	+0 <sup>4</sup>

1 O defensor perde qualquer bônus de Destreza para CA.

2 Um personagem enredado sofre -4 de penalidade na Destreza.

3 Joga aleatoriamente para ver qual combatente tu atinges. Aquele defensor perde qualquer bônus de Destreza para CA.

4 Trata a Destreza do defensor como 0 (modificador -5). Ladinhos podem atacar furtivamente defensores indefesos ou imobilizados.

## Cobertura

Para determinar quando teu alvo tem cobertura de teu ataque à distância, escolhe um canto de teu quadrado. Se qualquer linha desse canto até qualquer canto do quadrado do alvo passar através de um quadrado ou borda que bloqueie a linha de efeito ou forneça cobertura, ou através de um quadrado ocupado por uma criatura, o alvo tem cobertura (+4 para CA).

Quando fazendo um ataque corpo-a-corpo contra um alvo adjacente, teu alvo tem cobertura se qualquer linha de teu quadrado até o quadrado do alvo passar através de uma parede (incluindo uma parede baixa). Quando fazendo um ataque corpo-a-corpo contra um alvo que não está adjacente a ti (como com um arma de alcance), usa as regras para determinar cobertura de ataques à distância.

**Obstáculos Baixos e Cobertura:** Um obstáculo baixo (como uma parede não maior que metade de tua altura) fornece cobertura, mas somente para criaturas a 9 m. (6 quadrados) dela. O atacante pode ignorar a cobertura se ele está mais perto do obstáculo que seu alvo.

**Cobertura e Ataques de Oportunidade:** Tu não podes executar um ataque de oportunidade contra um oponente com cobertura em relação a ti.

**Cobertura e Testes de Reflexos:** Cobertura te garante +2 de bônus em testes de Reflexo contra ataques que se originem ou explodam de um ponto do outro lado de tua cobertura. Nota que efeitos de dispersão podem se estender ao redor de cantos, negando assim esse bônus de cobertura.

**Cobertura e Testes de Esconder-se:** Tu podes usar cobertura para fazer um teste de Esconder-se. Sem cobertura, tu normalmente precisas de camuflagem (vê abaixo) para fazer um teste de Esconder-se.

**Cobertura Leve:** Criaturas, mesmo teus inimigos, podem fornecer cobertura contra ataques à distância, te dando +4 de bônus na CA. Entretanto, tais coberturas leves não fornecem bônus em testes de Reflexos, nem te permitem fazer um teste de Esconder-se.

**Criaturas Grandes e Cobertura:** Qualquer criatura com um espaço maior que 1,5 m. (1 quadrado) determina

cobertura contra ataques corpo-a-corpo ligeiramente diferente de criaturas menores. Tal criatura pode escolher qualquer quadrado que ocupe para determinar se um oponente tem cobertura contra seus ataques corpo-a-corpo. Similarmente, quando fazendo um ataque corpo-a-corpo contra tal criatura, tu podes escolher qualquer dos quadrados que ela ocupe para determinar se ela tem cobertura contra ti.

**Cobertura Total:** Se tu não tens linha de efeito até teu alvo ele é considerado como tendo cobertura total de ti. Tu não podes fazer um ataque contra um alvo que tenha cobertura total.

**Diferentes Graus de Cobertura:** Em alguns casos, a cobertura pode fornecer um bônus maior na CA e em testes de Reflexo. Em tais situações, o bônus normal de cobertura na CA e em testes de Reflexo pode dobrar (para +8 e +4, respectivamente). Uma criatura com essa cobertura melhorada recebe efetivamente Evasão Aprimorada contra qualquer ataque no qual o bônus de teste de Reflexo se aplicaria. Além disso, a cobertura melhorada fornece +10 de bônus em testes de Esconder-se.

## Camuflagem

Para determinar se teu alvo tem camuflagem de seu ataque à distância, escolhe um canto de seu quadrado. Se qualquer linha desse canto até qualquer canto do quadrado do alvo passar através de um quadrado ou borda que forneça camuflagem, o alvo tem camuflagem.

Quando fazendo um ataque corpo-a-corpo contra um alvo adjacente, seu alvo tem camuflagem se seu espaço está inteiramente dentro de um efeito que garanta camuflagem. Quando fazendo um ataque corpo-a-corpo contra um alvo que não está adjacente a ti, usa as regras para determinar camuflagem de ataque à distância.

Em adição, alguns efeitos mágicos fornecem camuflagem contra todos os ataques, independente se qualquer camuflagem pertinente exista.

**Chance de Erro por Camuflagem:** Camuflagem dá ao alvo de um ataque bem-sucedido 20% de chance de que o atacante tenha errado o ataque por causa da camuflagem. Se o atacante acertar o ataque, o alvo camuflado deve rolar a porcentagem de chance de erro para evitar ser atingido. Múltiplas condições de camuflagem não se acumulam.

**Camuflagem e Testes de Esconder-se:** Tu podes usar camuflagem para fazer um teste de Esconder-se. Sem camuflagem, tu normalmente precisas de cobertura para fazer um teste de Esconder-se.

**Camuflagem Total:** Se tiveres linha de efeito para um alvo mas não linha de visão, ele é considerado como tendo camuflagem total de ti. Tu não podes atacar um oponente que tenha camuflagem total, apesar de poderes atacar um quadrado que imaginas que ele ocupe. Um ataque bem-sucedido em um quadrado ocupado por um inimigo com camuflagem total tem 50% de chances de erro (ao invés dos normais 20% para um oponente com camuflagem).

Tu não podes executar um ataque de oportunidade contra um oponente com camuflagem total, mesmo se tu sabes qual quadrado ou quadrados o oponente ocupa.

**Ignorando Camuflagem:** Camuflagem nem sempre é efetiva. Uma área sombria ou escura não fornece qualquer camuflagem contra um oponente com visão no escuro. Personagens com visão na penumbra podem ver claramente por uma distância maior com a mesma fonte de luz que outros personagens. Apesar de invisibilidade fornecer

camuflagem total, oponentes que enxerguem ainda podem fazer testes de Observar para notar a localização de um personagem invisível. Um personagem invisível recebe +20 de bônus em testes de Esconder-se enquanto se movendo ou +40 enquanto imóvel (mesmo que teus oponentes não possam te ver, eles podem imaginar onde estás através de outras dicas visuais).

**Diferentes Graus de Camuflagem:** Certas situações podem fornecer mais ou menos que camuflagens típicas, modificando as chances de erro de acordo.

## Flanquear

Quando fazendo um ataque corpo-a-corpo, tu recebes +2 de bônus de flanquear se teu oponente é ameaçado por um personagem ou criatura amistosos a ti na borda oposta ou canto oposto do oponente.

Quando em dúvida sobre se dois personagens amistosos flanqueiam um oponente no meio, traça uma linha imaginária entre o centro dos dois personagens amistosos. Se a linha passar através de bordas opostas do espaço do oponente (incluindo cantos daquelas bordas), então o oponente está flanqueado.

**Exceção:** Se um flanqueador ocupar mais que 1 quadrado, ele recebe o bônus de flanquear se qualquer quadrado que ocupe contar para flanquear.

Somente uma criatura ou personagem que ameace o defensor pode ajudar um atacante a receber um bônus de flanquear.

Criaturas com um alcance de 0 m. não podem flanquear um oponente.

## Defensores Indefesos

Um oponente indefeso é alguém que está preso, dormindo, paralisado, inconsciente ou de outra maneira à tua mercê.

**Ataque Normal:** Um personagem indefeso sofre -4 de penalidade na CA contra ataques corpo-a-corpo, mas nenhuma penalidade na CA contra ataques à distância. Um defensor indefeso não pode usar qualquer bônus de Destreza na CA. De fato, seu valor de Destreza é tratado como se fosse 0 e seu modificador de Destreza na CA como se fosse -5 (e um ladino pode fazer ataques furtivos nele).

**Golpe de Misericórdia:** Como uma ação de rodada completa, tu podes usar uma arma corpo-a-corpo para desferir um golpe de misericórdia contra um oponente indefeso. Tu podes também usar um arco ou besta, desde que estejas adjacente ao alvo. Tu automaticamente atinges e consegues um acerto decisivo. Se o defensor sobreviver ao dano, ele precisa passar num teste de Fortitude (CD 10 + dano causado) ou morre. O ladino também ganha seu dano extra de ataque furtivo contra um oponente indefeso quando desferindo um golpe de misericórdia.

Desferir um golpe de misericórdia provoca ataques de oportunidade de oponentes que te ameacem.

Tu não podes desferir um golpe de misericórdia contra uma criatura que é imune a acertos decisivos. Tu podes desferir um golpe de misericórdia contra uma criatura com camuflagem total, mas fazê-lo exige duas ações de rodada completas consecutivas (uma para “encontrar” a criatura uma vez que tu terias determinado em que quadrado ela está e outra para desferir o golpe de misericórdia).

## Ataques Especiais

**Tabela 8-7: Ataques Especiais**

Ataque Especial	Descrição Resumida
Agarrar	Lutar com um oponente
Arremessararma de espirro	Arremessar recipiente com líquido perigoso no alvo
Atropelar	Passar por ou sobre um oponente conforme te moves
Combate Montado	Lutar enquanto estás sobre uma montaria
Derrubar	Derrubar um oponente
Desarmar	Derrubar ou arrancar uma arma da mão de teu oponente
Encontrão	Empurrar um oponente para trás 1,5 m. ou mais
Expulsar (fascinar) morto-vivo	Canalizar energia positiva (ou negativa) para expulsar (ou apavorar) morto-vivos
Fintar	Negar ao teu oponente seu bônus de Des na CA
Investida	Mover-te até duas vezes teu deslocamento e atacar com +2 de bônus
Lutar com duas armas	Lutar com uma arma em cada mão
Prestar auxílio	Concede a um aliado +2 de bônus em ataques ou CA
Quebrar	Atingir a arma ou escudo de um oponente

### Agarrar

#### Testes de Agarrar

Repetidamente num agarramento, tu precisas fazer testes resistidos de agarrar contra o oponente. Um teste de agarrar é como uma jogada de ataque corpo-a-corpo. Teu bônus de ataque para agarrar é: **BBA + mod. Força + mod. especial de tamanho**

**Modificador Especial de Tamanho:** O modificador especial de tamanho para o teste de agarrar é: Colossal +16, Imenso +12, Enorme +8, Grande +4, Médio +0, Pequeno -4, Miúda -8, Diminuto -12, Minúsculo -16. Usa esses números ao invés do modificador normal de tamanho que usas ao fazer uma jogada de ataque.

#### Iniciando um Agarramento

Para iniciar o agarramento, tu precisas pegar e segurar teu alvo. Iniciar o agarramento exige que acertes um ataque corpo-a-corpo. Se tiveres múltiplos ataques, podes tentar iniciar o agarramento várias vezes (com sucessivos menores bônus de ataque).

**Passo 1: Ataque de Oportunidade.** Tu provocas um ataque de oportunidade do alvo que estás tentando agarrar. Se o ataque de oportunidade causar dano, a tentativa de agarrar falha (certos monstros não provocam ataques de oportunidade quando tentam agarrar. O mesmo vale para personagens com o talento Agarrar Aprimorado). Se o ataque de oportunidade errar ou falhar em causar dano, prossegue para o Passo 2.

**Passo 2: Pegar (Segurar).** Tu fazes um ataque de toque corpo-a-corpo para pegar o alvo. Se falhares em atingir o alvo, a tentativa de agarrar falha. Se fores bem-sucedido, prossegue para o Passo 3.

**Passo 3: Segurar (Prender).** Faça um teste resistido de agarrar com uma ação livre.

Se fores bem-sucedido, tu e teu alvo estão agora agarrando e tu causas dano ao alvo como em um ataque desarmado.

Se perderes, tu falhas em iniciar o agarramento. Tu automaticamente perdes uma tentativa de segurar se o alvo é duas ou mais categorias de tamanho acima da tua.

No caso de empate, o combatente com o maior modificador de agarrar vence. Se ainda for um empate, joga novamente para resolver a situação.

**Passo 4: Manter o Agarramento.** Para manter o agarramento por mais rodadas, tu precisas mover-te para dentro do espaço do alvo (esse movimento é livre e não conta como parte de teu movimento numa rodada). Mover-te, como normal, provoca ataques de oportunidade de oponentes que te ameaçam, mas não de teu alvo.

Se tu não podes te mover para dentro do espaço de teu alvo, tu não podes manter o agarramento e precisas largar o alvo imediatamente. Para agarrar novamente, tu precisas começar do Passo 1.

#### Consequências de Agarrar

Enquanto estiveres agarrando, tua habilidade de atacar outros e defender-se é limitada.

**Sem Área Ameaçada:** Tu não ameaças quaisquer quadrados enquanto agarrando.

**Sem Bônus de Destreza:** Tu perdes teu bônus de Destreza na CA (se tens um) contra oponentes que não estás agarrando (tu ainda podes usá-lo contra oponentes que estás agarrando).

**Sem Movimento:** Tu não podes te mover normalmente enquanto agarrando. Tu podes, entretanto, fazer um teste de agarrar resistido (vê abaixo) para mover-te enquanto agarrando.

#### Ações durante Agarramento

Quando tu estás agarrando (independente de quem iniciou o agarramento), tu podes executar quaisquer das seguintes ações. Algumas destas ações tomam o lugar de um ataque (ao invés de ser um ação padrão ou uma ação de movimento). Se teu bônus base de ataque te permite múltiplos ataques, tu podes tentar uma destas ações ao invés de cada um desses ataques, com sucessivamente menores bônus base de ataque.

**Ativar Item Mágico:** Tu podes ativar um item mágico, desde que o item não exija um gatilho de complemento de magia. Tu não precisas fazer um teste de agarrar para ativar o item.

**Atacar o Oponente:** Tu podes fazer um ataque desarmado, de arma natural ou de arma leve contra outro personagem que estejas agarrando. Tu sofres -4 de penalidade em tais ataques. Tu não podes atacar com duas armas enquanto agarrando, mesmo se ambas forem leves.

**Conjurar Magia:** Tu podes tentar conjurar uma magia enquanto agarrando ou mesmo enquanto imobilizado (vê abaixo), desde que o tempo de execução não seja maior que 1 ação padrão, ela não tenha componentes gestuais e tu tenhas em mão quaisquer componentes materiais ou focos que possas precisar. Qualquer magia que exija ação precisa e cuidadosa é impossível de se conjurar enquanto agarrando ou sendo imobilizado. Se a magia é uma que possas conjurar enquanto agarrando, tu precisas de um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) ou perdes a magia. Tu não tens que fazer um teste bem-sucedido de agarrar para conjurar a magia.

**Causar Dano:** Enquanto agarrando, tu podes causar dano em teu oponente equivalente a um ataque desarmado. Faz

um teste resistido de agarrar ao invés de um ataque. Se venceses, tu causas dano não-letal como normal para teu ataque desarmado (1d3 pontos para atacantes Médios ou 1d2 pontos para atacantes Pequenos, mais modificador de Força). Se quiseres causar dano letal, tu sofres -4 de penalidade em teu teste de agarrar.

**Exceção:** Monges causam mais dano em um ataque desarmado que outros personagens e o dano é letal. Entretanto, eles podem escolher causar dano não-letal quando agarrando sem sofrer os usuais -4 de penalidade por trocar dano letal por dano não-letal.

**Sacar Arma Leve:** Tu podes sacar uma arma leve como uma ação de movimento com um teste bem-sucedido de agarrar.

**Escapar do Agarramento:** Tu podes escapar de um agarramento vencendo um teste resistido ao invés de fazer um ataque. Tu podes fazer um teste de Arte da Fuga ao invés de teu teste de agarrar se desejas, mas isso requer uma ação padrão. Se mais de um oponente está te agarrando, o resultado de teu teste de agarrar precisa derrotar todos os seus resultados dos testes individualmente para escapares (opONENTES NÃO precisam tentar te segurar se não quiserem). Se escapares, tu terminas a ação movendo-te para qualquer espaço adjacente ao teu(s) oponente(s).

**Deslocar-te:** Tu podes mover-te metade de teu deslocamento (trazendo todos os outros engajados no agarramento contigo) ganhando um teste resistido de agarrar. Isso requer uma ação padrão e tu precisas derrotar todos os outros resultados dos testes individualmente para mover o agarramento.

*Nota:* Tu recebes +4 de bônus em teu teste de agarrar para mover um oponente imobilizado, mas somente se ninguém mais estiver envolvido no agarramento.

**Apanhar Componente de Magia:** Tu podes pegar um componente de magia de tua bolsa enquanto agarrando usando uma ação de rodada completa. Fazê-lo não requer um teste bem-sucedido de agarrar.

**Imobilizar Oponente:** Tu podes segurar teu oponente imóvel por 1 rodada ganhando um teste resistido de agarrar (feito no lugar de um ataque). Uma vez que tenhas imobilizado teu oponente, tens algumas opções disponíveis (vê abaixo).

**Neutralizar uma Imobilização:** Se estiveres agarrando um oponente que tem outro personagem imobilizado, tu podes fazer um teste resistido de agarrar no lugar de um ataque. Se venceses, tu quebras o controle que o oponente tem sobre o outro personagem. O personagem ainda está agarrando, mas não está mais imobilizado.

**Usar Arma do Oponente:** Se teu oponente está segurando uma arma leve, tu podes usá-la para atacá-lo. Faça um teste resistido de agarrar (no lugar de um ataque). Se venceses, faça uma jogada de ataque com a arma com -4 de penalidade (fazê-lo não requer outra ação). Tu não ganhas posse da arma ao executar essa ação.

### Adversários Imobilizados

Tu podes tentar ferir teu oponente com um teste resistido de agarrar, tu podes tentar usar a arma de teu oponente contra ele ou tu podes tentar mover o agarramento (tudo descrito acima). Por opção, tu podes impedir um oponente imobilizado de falar.

Tu podes usar uma ação de desarmar para remover ou jogar para longe um objeto bem protegido por um oponente

imobilizado, mas ele recebe +4 de bônus em sua jogada para resistir tua tentativa (vê [Desarmar](#)).

Tu podes voluntariamente soltar um personagem imobilizado como uma ação livre; se o fizeres, tu não és mais considerado estar agarrando aquele personagem (e vice-versa).

Tu não podes sacar ou usar uma arma (contra o personagem imobilizado ou qualquer outro personagem), escapar do agarramento de outro, recuperar um componente de magia, imobilizar outro personagem ou quebrar a imobilização de outro enquanto tu estás imobilizando um oponente.

### Personagens Imobilizados

Quando um oponente te imobiliza, tu és mantido imóvel (mas não indefeso) por 1 rodada. Enquanto estás imobilizado, tu sofres -4 de penalidade na CA contra outros oponentes que não o que está te imobilizando. Por opção de teu oponente, tu podes também não ser capaz de falar. No teu turno, podes tentar escapar da imobilização fazendo um teste resistido de agarrar no lugar de um ataque. Tu podes fazer um teste de Arte da Fuga ao invés de teu teste de agarrar se quiseres, mas isso requer uma ação padrão. Se venceses, tu escapas da imobilização, mas ainda estás agarrando.

### Unindo-se a um Agarramento

Se teu alvo já está agarrando alguém, tu podes usar um ataque para iniciar um agarramento, como acima, exceto que o alvo não recebe um ataque de oportunidade contra ti e tua pegada tem sucesso automático. Tu ainda tens que ser bem-sucedido em um teste resistido de agarrar para fazer parte do agarramento.

Se há múltiplos oponentes envolvidos no agarramento, escolhes um contra quem faz o teste resistido de agarrar.

### Diversos Oponentes Agarrando

Vários combatentes podem estar em um único agarramento. Até quatro combatentes podem agarrar um único oponente em uma dada rodada. Criaturas que são um ou mais categorias de tamanho menores que ti contam como metade, criaturas que são uma categoria de tamanho maior que tu contam como dobro e criaturas duas ou mais categorias de tamanho maiores contam como quádruplo.

Quando estás agarrando com múltiplos oponentes, tu escolhes um oponente contra quem fazer um teste resistido. A exceção é uma tentativa para escapar do agarramento; para escapares com sucesso, teu teste de agarrar precisa derrotar os resultados dos testes de agarrar de cada oponente.

### Arremessar Projétil de Área

Uma arma de espirro é uma arma de ataque à distância que quebra no impacto, espirrando ou esparramando seu conteúdo sobre seu alvo e criaturas ou objetos próximos. Para atacar com uma arma de espirro, faça um ataque de toque à distância contra o alvo. Armas de arremesso não requerem Usar Arma, então tu não sofres -4 de penalidade por não saber usá-las. Um acerto causa dano direto ao alvo e dano de espirro em todas as criaturas a 1,5 m. do alvo.

Tu podes, ao invés, mirar em uma interseção de grade específica. Trata isso como um ataque à distância contra CA 5. Entretanto, se mirares na interseção de grade, criaturas em todos os quadrados adjacentes são atingidas pelo dano de

espirro e o dano direto não é causado a nenhuma criatura (tu não podes mirar em uma interseção de grade ocupado por uma criatura, como uma criatura Grande ou maior; nesse caso, tu estás mirando na criatura).

Se errares o alvo (seja mirando em uma criatura ou interseção de grade), joga 1d8. Isso determina a má direção do arremesso, com 1 sendo direto para trás em tua direção e 2 até 8 contando no sentido horário ao redor da interseção de grade ou criatura alvo. Depois conta um número de quadrados na direção indicada igual ao incremento de distância do arremesso.

Depois de determinar onde a arma aterrissa, ela causa dano de espirro a todas as criaturas em quadrados adjacentes.

## Atropelar

Tu podes tentar atropelar com uma ação padrão feita durante teu movimento (no geral, tu não podes fazer uma ação padrão durante um movimento; isso é uma exceção). Com atropelar, tu tentas passar por ou sobre teu oponente (e mover-te através de seu quadrado) enquanto te moves. Tu só podes atropelar um oponente que é uma categoria de tamanho maior que tu ou menor. Tu podes fazer somente uma tentativa de atropelar por rodada.

Se estiveres tentando atropelar um oponente, segue estes passos.

**Passo 1: Ataque de oportunidade.** Já que começas o atropelar movendo-te para o espaço do defensor, tu provocas um ataque de oportunidade dele.

**Passo 2: Oponente Evita?** O defensor tem a opção de simplesmente te evitar. Se o fizer, ele não sofre qualquer efeito maléfico e tu podes continuar te movendo (tu podes sempre mover-te através de um quadrado ocupado por alguém que te deixe fazê-lo). A tentativa de atropelar não conta contra tuas ações dessa rodada (exceto por qualquer movimento exigido para entrar no quadrado do oponente). Se teu oponente não te evitar, vai para o Passo 3.

**Passo 3: Oponente Bloqueia?** Se teu oponente te bloquear, faça um teste resistido de Força contra a Destreza ou Força do defensor (o que tiver maior modificador). Um combatente recebe +4 de bônus no teste para cada categoria de tamanho maior que Médio ou -4 de penalidade para cada categoria de tamanho menor que Médio. O defensor recebe +4 de bônus em seu teste se ele tem mais que duas pernas ou é/está de outra maneira mais estável que um humanoíde normal. Se vences, tu colocas o oponente como caído. Se perderes, o defensor pode imediatamente reagir e fazer um teste de Força resistido por teu teste de Destreza ou Força (incluindo os modificadores de tamanho listados acima, mas nenhum outros modificadores) para tentar te colocar como caído.

**Passo 4: Consequências.** Se tiveres sucesso em colocar teu oponente como caído, tu podes continuar teu movimento normalmente. Se falhares e fores colocado como caído, tu tens que mover-te 1,5 m. para trás no caminho que vieste, terminando teu movimento ali. Se falhares, mas não fores colocado como caído, tu tens que mover-te 1,5 m. para trás no caminho que vieste, terminando teu movimento ali. Se aquele quadrado está ocupado, tu ficas caído nele.

**Atropelar Aprimorado:** Se tens o talento Atropelar Aprimorado, teu alvo não pode escolher te evitar.

**Atropelar Montado (Pisotear):** Se tu tentas atropelar enquanto montado, tua montaria faz o teste de Força para

determinar o sucesso ou fracasso do ataque de atropelar (e aplica seu modificador de tamanho, ao invés do teu). Se tiveres o talento Pisotear e tentas atropelar enquanto montado, teu alvo não pode escolher te evitar e, se colocares teu oponente como caído com atropelar, tua montaria faz um ataque com o casco contra teu oponente.

## Combate Montado

**Cavalos em Combate:** Cavalos de guerra e pôneis de guerra servem prontamente como montarias de combate. Cavalos leves, pôneis e cavalos pesados, entretanto, são assustados pelo combate. Se não desmontares, tu precisas fazer um teste de Cavalgar CD 20 a cada rodada como uma ação de movimento para controlar tal montaria. Se bem-sucedido, tu podes executar uma ação padrão depois da ação de movimento. Se falhares, a ação de movimento se torna uma ação de rodada completa e tu não podes fazer nada mais até teu próximo turno.

Tua montaria age em tua vez na iniciativa conforme tu a controlas. Tu te moves ao deslocamento dela, mas a montaria usa sua ação para mover-se.

Um cavalo (não um pônei) é uma criatura Grande e, portanto, ocupa um espaço de 3 m. (2 quadrados) de lado. Para simplificar, assuma que tu compartilhas do espaço de tua montaria durante o combate.

**Combate Montado:** Com um teste de Cavalgar CD 5, podes guiar tua montaria com teus joelhos para conseguir usar ambas as mãos para atacar ou defender-te. Essa é uma ação livre.

Quando tu atacas uma criatura menor que tua montaria e que está a pé, tu recebes +1 de bônus em ataques corpo-a-corpo por estar em terreno mais alto. Se tua montaria mover-se mais que 1,5 m., tu podes fazer somente um único ataque corpo-a-corpo. Essencialmente, tu deves esperar até que a montaria chegue a teu inimigo antes de atacar, então tu não podes fazer um ataque total. Mesmo no deslocamento total de tua montaria, tu não sofres qualquer penalidade em ataques corpo-a-corpo enquanto montado.

Se tua montaria investe, tu também sofres a penalidade na CA associada à investida. Se fazes um ataque no final da investida, tu recebes o bônus obtido pela investida. Quando investindo a cavalo, tu causas o dobro de dano com uma lança (vê Investida).

Tu podes usar armas de ataque à distância enquanto tua montaria está fazendo um movimento duplo, mas com -4 de penalidade na jogada de ataque. Tu podes usar armas de ataque à distância enquanto tua montaria está correndo (deslocamento quadruplicado), com -8 de penalidade. Em qualquer caso, fazes a jogada de ataque depois que tua montaria completou metade de seu movimento. Tu podes fazer um ataque total com uma arma de ataque à distância enquanto tua montaria está se movendo. Da mesma forma, podes fazer ações de movimento normalmente.

**Conjurando Magias Montado:** Tu podes conjurar uma magia normalmente se tua montaria fizer até um movimento normal (seu deslocamento) antes ou depois que conjurares. Se tua montaria move-se tanto antes quanto depois de conjurares uma magia, então estás conjurando enquanto a montaria está se movendo e tu precisas fazer um teste de Concentração devido ao vigoroso movimento (CD 10 + nível da magia) ou perdes a magia. Se a montaria está correndo (deslocamento quadruplicado), tu podes conjurar uma magia quando tua montaria tiver movido até duas vezes seu

deslocamento, mas seu teste de Concentração é mais difícil devido ao movimento violento (CD 15 + nível da magia).

**Queda da Montaria em Batalha:** Se tua montaria cair, tu precisas passar num teste de Cavalgar CD 15 para fazer amortecer a queda e não sofrer dano. Se falhares no teste, sofres 1d6 pontos de dano.

**Cavaleiros Abatidos:** Se fores colocado inconsciente, tens 50% de chance de permanecer na sela (ou 75% se estiveres numa sela militar). Caso contrário, tu cais e sofres 1d6 pontos de dano.

Sem tu para guiá-la, tua montaria evita o combate.

## Derrubar

Tu podes tentar derrubar um oponente com um ataque desarmado corpo-a-corpo. Tu podes derrubar somente um oponente que seja uma categoria de tamanho maior que tu ou menor.

**Ataque Derrubar:** Faça um ataque desarmado de toque corpo-a-corpo contra teu alvo. Isso provoca um ataque de oportunidade de teu alvo como é normal para ataques desarmados.

Se seu ataque for bem-sucedido, faça um teste de Força resistido pelo teste de Destreza ou Força (aquele que tiver maior modificador) do defensor. Um combatente recebe +4 de bônus para cada categoria de tamanho que for maior que Médio e -4 de penalidade para cada categoria de tamanho que for menor que Médio. O defensor recebe +4 de bônus em seu teste se tem mais que duas pernas ou é/está de outra forma mais estável que um humanoíde normal. Se vences, tu derrubas o defensor. Se perderes, o defensor pode imediatamente reagir e fazer um teste de Força resistido por seu teste de Destreza ou Força para tentar te derrubar.

**Evitando Ataques de Oportunidade:** Se tens o talento Derrubar Aprimorado ou se estiveres derrubando com uma arma (vê abaixo), tu não provoca um ataque de oportunidade por fazer um ataque de derrubar.

**Derrubado (Caído):** Um personagem derrubado está caído. Levantar-se é uma ação de movimento.

**Derrubar Oponentes Montados:** Tu podes fazer um ataque de derrubar contra um oponente montado. O defensor pode fazer um teste de Cavalgar ao invés de seu teste de Destreza ou Força. Se fores bem-sucedido, tu puxas o cavaleiro de sua montaria.

**Derrubar com Armas:** Algumas armas podem ser usadas para fazer ataques de derrubar. Nesse caso, tu fazes um ataque de toque corpo-a-corpo com a arma ao invés de um ataque desarmado de toque corpo-a-corpo e não provoca um ataque de oportunidade. Se estiveres para ser derrubado durante tua própria tentativa de derrubar, tu podes largar a arma para evitar ser derrubado.

## Desarmar

Com um ataque corpo-a-corpo, tu podes tentar desarmar teu oponente. Se o fizeres com uma arma, tu derrubas a arma do oponente de suas mãos no chão. Se tentares desarmar enquanto desarmado, tu terminas com a arma em tua mão.

Se tu estás tentando desarmar uma arma corpo-a-corpo, segue os passos resumidos aqui. Se o item que estás tentando desarmar não é uma arma corpo-a-corpo, o defensor pode ainda se opor a ti com uma jogada de ataque, mas sofre uma penalidade e não pode tentar te desarmar em troca se tua tentativa falhar.

**Passo 1: Ataque de Oportunidade.** Tu provocas um ataque de oportunidade do alvo que tentas desarmar (se tiveres o talento Desarme Aprimorado, não provocas um ataque de oportunidade por fazer uma tentativa de desarmar). Se o ataque de oportunidade do defensor causar qualquer dano, tua tentativa de desarmar falha.

**Passo 2: Testes Resistidos.** Tu e o defensor fazeis jogadas de ataque resistidas com vossas respectivas armas. O portador de uma arma de duas mãos em uma tentativa de desarmar recebe +4 de bônus em sua jogada e o portador de uma arma leve sofre -4 de penalidade (um ataque desarmado é considerado uma arma leve, portanto tu sempre sofres a penalidade quando tentando desarmar um oponente usando um ataque desarmado). Se os combatentes são de tamanhos diferentes, o maior recebe um bônus na jogada de ataque de +4 para cada categoria de tamanho que forem diferentes. Se o item mirado não é uma arma corpo-a-corpo, o defensor sofre -4 de penalidade na jogada.

**Passo 3: Consequências.** Se derrotares o defensor, esse é desarmado. Se tentares a ação de desarmar enquanto desarmado, tu agora tens a arma. Se estiveres armado, a arma do defensor está no chão no quadrado do defensor.

Se falhares na tentativa de desarmar, o defensor pode reagir imediatamente e tentar te desarmar com o mesmo tipo de jogada resistida de ataque corpo-a-corpo. Sua tentativa não provoca um ataque de oportunidade de ti. Se ele falhar em sua tentativa de desarmar, tu não recebes uma tentativa de desarmar livre contra ele.

*Nota:* Um defensor usando manopla com cravos não pode ser desarmado. Um defensor usando uma arma amarrada a uma manopla de segurança recebe +10 de bônus para resistir a ser desarmado.

## Pegando Itens

Tu podes usar uma ação de desarmar para agarrar um item usado pelo alvo. Se quiseres ter o item em tua mão, o desarme precisa ser feito como um ataque desarmado.

Se o item é segurado abjetamente ou de outra forma fácil de agarrar ou arrancar, o atacante recebe +4 de bônus. Diferente de uma tentativa normal de desarmar, falhar na tentativa não permite ao defensor tentar te desarmar. Ademais, pegar um item funciona da mesma forma que uma tentativa de desarmar, como notado acima.

Tu não podes agarrar um item que está bem protegido a menos que tenhas imobilizado o usuário (vê Agarrar). Mesmo então, o defensor recebe +4 de bônus em sua jogada para resistir à tentativa.

## Encontrão

Tu podes dar um encontrão com uma ação padrão (um ataque) ou como parte de uma investida (vê Investida, abaixo). Quando dás um encontrão, tu tentas empurrar um oponente diretamente para trás ao invés de causar-lhe dano. Tu só podes dar um encontrão em um oponente que é uma categoria de tamanho maior que tu ou menor.

**Iniciar um Encontrão:** Primeiro, tu te moves para dentro do espaço do defensor. Fazê-lo provoca um ataque de oportunidade de cada oponente que te ameace, incluindo o defensor (se tens o talento Encontrão Aprimorado, tu não provoca um ataque de oportunidade do defensor). Qualquer ataque de oportunidade feito por qualquer um além do defensor contra ti durante um encontrão tem 25% de chance de acidentalmente atingir o defensor ao invés e qualquer

ataque de oportunidade de qualquer um além de ti contra o defensor da mesma forma tem 25% de chance de acidentalmente te atingir (quando alguém faz um ataque de oportunidade, faça a jogada de ataque e então joga para ver se a ataque errou o alvo).

Segundo, tu e o defensor fazeis testes resistidos de Força. Cada um adiciona +4 de bônus para cada categoria de tamanho que for maior que Médio ou -4 de penalidade para cada categoria de tamanho que for menor que Médio. Tu recebes +2 bônus se estiveres investindo. O defensor recebe +4 bônus se ele tem mais que duas pernas ou é/está excepcionalmente estável.

**Resultados do Encontrão:** Se derrotares o resultado do teste de Força do defensor, tu o empurras 1,5 m. para trás. Se quiseres te mover com o defensor, podes empurrá-lo 1,5 m. adicionais para cada 5 pontos que o resultado de teu teste for maior que o do defensor. Tu não podes, entretanto, exceder teu limite de deslocamento normal (Nota: o defensor provoca ataques de oportunidade se é movido. Assim como tu, se te moveres com ele. Ambos não provocam ataques de oportunidade um do outro, entretanto).

Se falhares em derrotar o resultado do teste de Força do defensor, tu te moves 1,5 m. direto para trás para onde estavas antes de te moveres para seu espaço. Se aquele espaço está ocupado, tu caídos nele.

## Expulsar ou Fascinar Morto-vivos

Clérigos bons e paladinos e alguns clérigos neutros podem canalizar energia positiva, que pode parar, expulsar (fugir) ou destruir morto-vivos. Clérigos maus e alguns clérigos neutros podem canalizar energia negativa, que pode parar, apavorar (fascinar) ou fortalecer morto-vivos. Independente do efeito, o termo geral para a atividade é “expulsar”. Quando tentando exercitar seu controle divino sobre essas criaturas, personagens fazem testes de expulsão.

### Testes de Expulsão

Expulsar morto-vivos é uma habilidade sobrenatural que um personagem pode executar com uma ação padrão. Ela não provoca ataques de oportunidade. Tu deves apresentar teu símbolo sagrado para expulsar morto-vivos. Expulsar é considerado um ataque.

**Límite Diário:** Tu podes tentar expulsar morto-vivos um número de vezes por dia igual a  $3 + \text{teu modificador de Carisma}$ . Tu podes aumentar esse número pegando o talento Expulsão Adicional.

**Alcance:** Tu expulsas o mais próximo morto-vivo expulsável primeiro e tu não podes expulsar morto-vivos a mais de 18 m. longe ou que tenham cobertura total relativa a ti. Tu não precisas de linha de visão para teu alvo, mas precisas de linha de efeito.

**Teste de Expulsão:** A primeira coisa que fazes é jogar um teste de expulsão para ver quão poderosa criatura podes expulsar. Esse é um teste de Carisma ( $1d20 + \text{teu modificador de Carisma}$ ). A [Tabela 8-8: Expulsando Morto-vivos](#) te dá os Dados de Vida do morto-vivo mais poderoso que podes afetar, relativo ao teu nível. Em uma dada tentativa de expulsar, tu não podes expulsar criaturas morto-vivas cujos Dados de Vida excedam o resultado dessa tabela.

**Dano de Expulsão:** Se tua jogada na [Tabela 8-8](#) é alto o suficiente para te deixar expulsar pelo menos algum dos morto-vivos numa área de 18 m., joga  $2d6 + \text{teu nível de clérigo} + \text{teu modificador de Carisma}$  para o dano de

expulsão. Esse é o total de Dados de Vida de morto-vivos que podes expulsar.

Se teu valor de Carisma é médio ou baixo, é possível jogar menos Dados de Vida de morto-vivos expulsos que o indicado na [Tabela 8-8](#).

Tu podes pular morto-vivos já expulsos que ainda estão no alcance, para que não percas tua capacidade de expulsão neles.

**Efeito e Duração da Expulsão:** Morto-vivos expulsos fogem de ti pelo melhor e mais rápido meio que estiver disponível a eles. Eles fogem por 10 rodadas (1 minuto). Se não puderem fugir, escondem-se (dando a quaisquer jogadas de ataque contra eles +2 de bônus). Se te aproximas menos que 3 m. deles, entretanto, eles superam a expulsão e agem normalmente (tu podes ficar a menos que 3 m. sem quebrar o efeito – só não podes te aproximar deles). Tu podes atacá-los com ataques à distância (de não menos que 3 m. de distância) e outros podem atacá-los de qualquer forma sem quebrar o efeito de expulsão.

**Destruindo Morto-vivos:** Se tiveres o dobro de níveis (ou mais) que os Dados de Vida do morto-vivo, tu destróis qualquer um que normalmente expulsarias.

### Tabela 8-8: Expulsando Morto-vivos

Resultado do Teste de Expulsão	Morto-vivo Mais Poderoso Afetado (Dados de Vida Máximo)
0 ou menor	Nível de clérigo - 4
1–3	Nível de clérigo - 3
4–6	Nível de clérigo - 2
7–9	Nível de clérigo - 1
10–12	Nível de clérigo
13–15	Nível de clérigo + 1
16–18	Nível de clérigo + 2
19–21	Nível de clérigo + 3
22 ou maior	Nível de clérigo + 4

## Clérigos Malignos e Morto-vivos

Clérigos maus canalizam energia negativa para fascinar (apavorar) ou comandar (controlar) morto-vivos ao invés de canalizar energia positiva para expulsá-los ou destruí-los. Um clérigo mau faz o equivalente a um teste de expulsão. Morto-vivos que seriam expulsos são fascinados ao invés e aqueles que seriam destruídos são comandados.

**Fascinado:** Uma criatura morto-viva fascinada cobra-se como se apavorada (jogadas de ataque contra a criatura recebem +2 de bônus). O efeito dura 10 rodadas.

**Comandado:** Uma criatura comandada está sob o controle mental do clérigo mau. O clérigo precisa fazer uma ação padrão para dar ordens mentais para um morto-vivo comandado. A qualquer momento, o clérigo pode comandar qualquer número de morto-vivos cujo total de Dados de Vida não excede seu nível. Ele pode voluntariamente renunciar ao comando de quaisquer morto-vivos comandados para comandar novos.

**Dissipar Expulsão:** Um clérigo mau pode canalizar energia negativa para dissipar o efeito de expulsão de um clérigo bom. O clérigo mau faz um teste de expulsão como se tentando fascinar um morto-vivo. Se o resultado do teste de expulsão é igual ou maior que o resultado do teste de expulsão do clérigo bom, o morto-vivo não está mais expulso. O clérigo mau joga o dano de expulsão de  $2d6 + \text{nível de clérigo} + \text{modificador de Carisma}$  para ver quantos Dados de Vida de morto-vivos ele pode afetar dessa maneira (como se estivesse fascinando-os).

**Fortalecendo Morto-vivos:** Um clérigo mau pode fortalecer criaturas morto-vivas contra expulsão em antecipação. Ele faz um teste de expulsão como se tentando fascinar o morto-vivo, mas o resultado de Dados de Vida da [Tabela 8-8](#) se torna os Dados de Vida efetivos das criaturas no que concerne a expulsão (desde que o resultado seja maior que os Dados de Vida atuais das criaturas). O apoio dura 10 rodadas. Um clérigo morto-vivo mau pode fortalecer a si mesmo dessa maneira.

### Clérigos Neutros e Morto-vivos

Um clérigo de tendência neutra pode ou expulsar morto-vivos mas não fasciná-los ou fascinar morto-vivos mas não expulsá-los. Vê *Expulsar ou Fascinar Morto-vivos* para mais informações.

Mesmo se um clérigo é neutro, canalizar energia positiva ainda é um ato bom e canalizar energia negativa é mau.

### Paladinos e Morto-vivos

Começando no 4º nível, paladinos podem expulsar morto-vivos como se fossem clérigos de três níveis a menos que seu nível real.

### Expulsando Outras Criaturas

Alguns clérigos têm a habilidade de expulsar criaturas além de morto-vivos. O resultado da expulsão é determinado normalmente.

### Fintar

Fintar é uma ação padrão. Para fintar, faça um teste de Blefar resistido por um teste de Sentir Motivação de seu alvo. O alvo pode adicionar seu bônus base de ataque em seu teste de Sentir Motivação. Se o resultado de seu teste de Blefar exceder o resultado do teste de Sentir Motivação do alvo, o próximo ataque corpo-a-corpo que fizeres contra o alvo não permite a ele usar seu bônus de Destreza na CA (se houver). Esse ataque precisa ser feito no ou antes de seu próximo turno.

Quando fintando dessa maneira contra um não-humanóide tu sofres -4 de penalidade. Contra uma criatura de Inteligência animal (1 ou 2), tu sofres -8 de penalidade. Contra uma criatura não inteligente, isso é impossível.

Fintar em combate não provoca ataques de oportunidade.

**Fintar como Ação de Movimento:** Com o talento Finta Aprimorada, tu podes tentar uma finta como uma ação de movimento ao invés de com uma ação padrão.

### Investida

Investida é uma ação especial de rodada completa que te permite mover até duas vezes seu deslocamento e atacar durante a ação. Entretanto, existem pesadas restrições em como tu podes te mover.

**Movimento Durante uma Investida:** Tu deves te mover antes de teu ataque, não depois. Tu deves te mover não menos que 3 m. (2 quadrados) e podes mover-te até o dobro de seu deslocamento diretamente em direção ao oponente intencionado.

**Caminho Livre:** Tu deves ter um caminho livre em direção ao oponente e nada pode impedir seu movimento (como terreno difícil ou obstáculos). Aqui está o que significa ter um caminho livre. Primeiro, tu deves mover para o espaço mais próximo a partir do qual podes atacar o oponente (se

esse espaço está ocupado ou de outra forma bloqueado, tu não podes investir). Segundo, se qualquer linha de teu espaço inicial até teu espaço final passar através de um quadrado que bloqueie movimento, diminua movimento ou contenha uma criatura (mesmo um aliado), tu não podes investir (criaturas indefesas não param uma investida).

Se não tens linha de visão para o oponente no início de seu turno, tu não podes investir contra ele.

Tu não podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) na mesma rodada que uma investida.

Se fores capaz de fazer apenas uma ação padrão ou ação de movimento em seu turno, tu ainda podes investir, mas só podes te mover até seu deslocamento (ao invés de até o dobro dele). Tu não podes usar essa opção a menos que estejas restrito a fazer somente uma ação padrão ou ação de movimento no seu turno.

**Atacando em Investida:** Depois de te mover, tu podes fazer um único ataque corpo-a-corpo. Tu recebes +2 de bônus na jogada de ataque e sofres -2 de penalidade na tua CA até o início de seu próximo turno.

O personagem investindo recebe +2 de bônus no teste de Força feito para fazer um encontrão contra um oponente (vê Encontrão, acima).

Mesmo se tiveres ataques extras, seja de bônus base de ataque alto o suficiente ou de usar múltiplas armas, tu só podes fazer um ataque durante a investida.

**Lanças e Investida:** Uma lança causa dano dobrado se empregada por um personagem montado em uma investida.

**Armas Preparadas contra Investidas:** Lanças, tridentes e certos outros tipos de armas perfurantes causam dano dobrado quando preparadas (postas em posição) e usadas contra um personagem investindo.

### Combater com Duas Armas

Se tu usas uma segunda arma em sua mão inábil, podes fazer um ataque extra por rodada com aquela arma. Tu sofres -6 de penalidade com seus ataques regulares com sua arma principal e -10 de penalidade para o ataque com sua mão inábil quando lutas dessa maneira. Tu podes reduzir essas penalidades de duas maneiras:

- Se tua arma na mão inábil é leve, as penalidades são reduzidas em 2 cada (um ataque desarmado é sempre considerado leve).

- O talento Combater com Duas Armas diminui a penalidade da mão principal em 2 e da mão inábil em 6.

A [Tabela 8-9: Penalidades por Combater com Duas Armas](#) resume a interação de todos esses fatores.

### Tabela 8-9: Penalidades por Combater com Duas Armas

Circunstâncias	Mão Principal	Mão Inábil
Penalidades normais	-6	-10
Arma na mão inábil é leve	-4	-8
Talento Combater com Duas Armas	-4	-4
Arma na mão inábil é leve e talento	-2	-2
Combater com Duas Armas		

**Armas Duplas:** Tu podes usar uma arma dupla para fazer um ataque extra com a ponta da arma na tua mão inábil como se estivesses lutando com duas. As penalidades são aplicadas como se a ponta na mão inábil da arma fosse uma arma leve.

**Armas de Arremesso:** As mesmas regras se aplicam quando tu arremessas uma arma de cada mão. Trata um

## Ações Especiais de Iniciativa

Aqui estão maneiras de mudar quando ages durante o combate alterando seu lugar na ordem de iniciativa.

### Prestar Auxílio

No combate corpo-a-corpo, tu podes ajudar um amigo a atacar ou defender distraindo ou interferindo com um oponente. Se estiveres em posição de fazer um ataque corpo-a-corpo em um oponente que está enfrentando um amigo em combate corpo-a-corpo, tu podes tentar ajudar seu amigo com uma ação padrão. Tu fazes uma jogada de ataque contra CA 10. Se fores bem-sucedido, seu amigo recebe +2 de bônus em sua próxima jogada de ataque contra aquele oponente ou +2 de bônus na CA contra o próximo ataque daquele oponente (tua escolha), desde que aquele ataque aconteça antes do início de seu próximo turno. Múltiplos personagens podem ajudar o mesmo amigo e bônus similares se acumulam.

Tu podes também usar essa ação padrão para ajudar um amigo de outras maneiras, como quando ele é afetado por uma magia ou para assistir o teste de perícia de outro personagem.

### Quebrar

Tu podes usar um ataque corpo-a-corpo com uma arma de corte ou concussão para atingir uma arma ou escudo que seu oponente está segurando. Se estiveres tentando quebrar uma arma ou escudo, segue os passos resumidos aqui (atacar objetos segurados além de armas ou escudos é coberto mais abaixo).

**Passo 1: Ataque de oportunidade.** Tu provocas um ataque de oportunidade do alvo cuja arma ou escudo estão tentando quebrar (se tiveres o talento Quebrar Aprimorado, não estás sujeito ao ataque de oportunidade por fazer a tentativa).

**Passo 2: Teste Resistido.** Tu e o defensor fazeis jogadas de ataque com as respectivas armas. O usuário de uma arma de duas mãos em uma tentativa de quebrar recebe +4 de bônus nessa jogada e o usuário de uma arma leve sofre -4 de penalidade. Se os combatentes são de tamanhos diferentes, o maior recebe bônus na jogada de ataque de +4 para cada categoria de tamanho diferente.

**Passo 3: Consequências.** Se derrotares o defensor, joga o dano e causa-o na arma ou escudo. Vê [Tabela 9-9: Dureza e PV de Armaduras, Armas e Escudos Comuns](#) para determinar quanto dano precisas causar para destruir a arma ou escudo.

Se falhares na tentativa de quebrar, tu não causas qualquer dano.

**Quebrando um Objeto Carregado ou Vestido:** Tu não usas uma jogada resistida de ataque para danificar um objeto carregado ou vestido. Ao invés, apenas fazes uma jogada de ataque contra a CA do objeto. A CA de um objeto carregado ou vestido é igual a 10 + seu modificador de tamanho + o modificador de Destreza do personagem que o carrega ou veste. Atacar um objeto carregado ou vestido provoca um ataque de oportunidade assim como atacar um objeto segurado o faz. Para tentar arrancar um item vestido por um defensor ao invés de danificá-lo, vê Desarmar. Tu não podes quebrar uma armadura vestida por outro personagem.

### Adiar Ação

Escolhendo adiar, tu não fazes nenhuma ação e então ages normalmente em qualquer posição de iniciativa que decidires agir. Quando adias, tu voluntariamente reduzes seu próprio resultado de iniciativa para o resto do combate. Quando tua nova e mais baixa posição de iniciativa é alcançada mais tarde na mesma rodada, podes agir normalmente. Tu podes especificar esse novo resultado de iniciativa ou apenas aguardar até algum momento mais tarde na rodada e então agir, fixando assim tua nova posição de iniciativa naquele ponto.

Tu nunca recebes de volta o tempo gasto esperando para ver o que vai acontecer. Tu não podes, entretanto, interromper a ação de ninguém (como pode com uma ação preparada).

**Consequências de Adiar na Iniciativa:** O resultado de tua iniciativa se torna o número no qual fizeste a ação adiada. Se alcançares tua próxima ação e ainda não executaste uma ação, tu não fazes uma ação adiada (apesar de poder adiar novamente). Se fizeres uma ação adiada na próxima rodada, antes de seu turno regular chegar, tua posição de iniciativa sobe para aquele novo ponto em ordem de batalha e tu não recebes tua ação regular naquela rodada.

### Preparar

Preparar uma ação te permite preparar para fazer uma ação mais tarde, depois que seu turno está terminado mas antes de seu próximo turno começar. Preparar é uma ação padrão. Ela não provoca ataques de oportunidade (apesar de que a ação que preparam pode fazê-lo).

**Preparando uma Ação:** Tu podes preparar uma ação padrão, uma ação de movimento ou uma ação livre. Para fazê-lo, especifica a ação que farás e as condições sob as quais desejas fazê-la. Então, a qualquer momento antes de tua próxima ação, tu podes fazer a ação preparada em resposta àquela condição. A ação ocorre logo antes da ação que a dispara. Se a ação que a disparou é parte das atividades de outro personagem, tu interrompes o outro personagem. Assumindo que ele ainda seja capaz de fazê-lo, ele continua suas ações depois que completares tua ação preparada. Teu resultado de iniciativa muda. Para o resto do encontro, teu resultado de iniciativa é o número no qual tu fizeste a ação preparada e tu ages imediatamente à frente do personagem cuja ação disparou tua ação preparada.

Tu podes dar um passo de ajuste (1,5 m.) como parte de tua ação preparada, mas somente se não te moveste qualquer outra distância durante a rodada.

**Consequências de Preparar na Iniciativa:** O resultado de tua iniciativa se torna o número no qual fizeste a ação preparada. Se alcançares tua próxima ação e ainda não executastes tua ação preparada, tu não fazes a ação preparada (apesar de poder preparar novamente). Se fizeres tua ação preparada na próxima rodada, antes de seu turno regular chegar, tua posição de iniciativa sobe para aquele novo ponto em ordem de batalha e tu não recebes tua ação regular naquela rodada.

**Distraindo Conjuradores:** Tu podes preparar um ataque contra um conjurador com o gatilho “se ele começar a conjurar uma magia”. Se causares dano ao conjurador, ele pode perder a magia que estava preparando para conjurar (como determinado pelo resultado de seu teste de Concentração).

**Preparando uma Contramágica:** Tu podes preparar uma contramágica contra um conjurador (normalmente com o gatilho “se ele começar a conjurar uma magia”). Nesse caso, quando o conjurador iniciar uma magia, tu recebes uma chance de identificá-la com um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Se fores bem-sucedido e conseguires conjurar aquela mesma magia (fores capaz de lançá-la e a tiveres preparada, se preparamas magias), tu podes conjurar a magia como uma contramágica e automaticamente arruinar a magia do outro conjurador. Usar contramágicas funciona mesmo se uma magia é divina e a outra arcana.

Um conjurador pode usar *dissipar magia* para anular a magia de outro conjurador, mas isso nem sempre funciona.

**Preparando Armas contra uma Investida:** Tu podes preparar certas armas perfurantes, posicionando-as para receber investidas. Uma arma desse tipo preparada causa o dobro de dano se conseguires atingir com ela contra um personagem investindo.

# Capítulo 9: Aventurando-se

## Capacidade de Carga

As regras para carga determinam quanto a armadura e o equipamento de um personagem o retardam. A carga é dividida em duas partes: carga da armadura e carga total.

**Carga da Armadura:** A armadura de um personagem define seu bônus máximo de Destreza na CA, penalidade de armadura em testes, deslocamento e deslocamento em corrida. A menos que teu personagem seja fraco ou esteja carregando muito equipamento, isso é tudo que tu precisas saber. O equipamento extra que teu personagem carrega não o retarda mais do que sua própria armadura.

Se teu personagem é fraco ou carrega muito equipamento, entretanto, tu precisas calcular tua carga segundo o peso. Fazer isso é muito importante quando teu personagem está tentando carregar algum objeto pesado.

**Peso:** Se tu queres determinar se o equipamento do teu personagem é pesado o bastante para retardá-lo mais do que sua própria armadura, soma o peso de todos os itens do personagem, incluindo a armadura, armas e equipamentos. Compara esse total com a Força do personagem na [Tabela 9-1: Capacidade de Carga](#). Dependendo de como o peso se compara com a capacidade de carga do personagem, ele pode estar com uma carga leve, média ou pesada. Como a armadura, a carga do personagem afeta seu bônus máximo de Destreza na CA, impõe uma penalidade em testes (que funciona como a penalidade de armadura), reduz o deslocamento do personagem e afeta o quanto rápido ele correr, como mostrado na [Tabela 9-2: Cargas](#). Uma carga média ou pesada conta como uma armadura média ou pesada para os propósitos de habilidades ou perícias que sofrem restrições por armadura. Carregar uma carga leve não traz penalidades para o personagem.

Se teu personagem estiver usando armadura, usa a pior penalidade (da armadura ou da carga) para cada categoria. As penalidades não acumulam.

**Levantar e Arrastar:** Um personagem pode erguer, acima de sua cabeça, o equivalente a sua carga máxima.

Um personagem pode erguer até o dobro de sua carga máxima, mas ficará se movendo desajeitadamente e com dificuldade. Enquanto sobrecarregado dessa maneira, o personagem perde quaisquer bônus de Destreza na CA e pode se mover somente 1,5 m. por rodada (como uma ação de rodada completa).

Um personagem pode geralmente empurrar ou arrastar pelo chão até cinco vezes sua carga máxima. Condições favoráveis podem dobrar esses números e circunstâncias ruins podem reduzi-los à metade ou menos.

**Criaturas Maiores ou Menores:** Os valores na [Tabela 9-1](#) são para criaturas Médias e bípedes. Um bípede maior pode carregar mais peso dependendo da sua categoria de tamanho, como a seguir: Grande x2, Enorme x4, Imenso x8, Colossal

x16. Uma criatura menor pode carregar menos peso dependendo de sua categoria de tamanho, como a seguir: Pequeno x3/4, Miúdo x1/2, Diminuto x1/4, Minúsculo x1/8.

Quadrúpedes podem carregar cargas mais pesadas do que personagens. Ao invés dos multiplicadores dados acima, multiplica o valor correspondente ao valor de Força da criatura na [Tabela 9-1](#) pelo modificador apropriado: Minúsculo x1/4, Diminuto x1/2, Miúdo x3/4, Pequeno x1, Médio x3/2, Grande x3, Enorme x6, Imenso x12, Colossal x24.

**Força Excepcional:** Para valores de Força não exibidos na [Tabela 9-1](#), escolhe o valor de Força entre 20 e 29 que tenha o mesmo número na casa das unidades que o valor de Força da criatura tem e multiplica os números nela por 4 para cada 10 pontos de Força que a criatura tiver acima do valor de Força escolhido.

**Tabela 9-1: Capacidade de Carga**

Valor de Força	Carga Leve	Carga Média	Carga Pesada
1	1,5 kg	2-3 kg	3,5-5 kg
2	3 kg	3,5-6,5 kg	7-10 kg
3	5 kg	5,5-10 kg	10,5-15 kg
4	6,5 kg	7-13 kg	13,5-20 kg
5	8 kg	8,5-16,5 kg	17-25 kg
6	10 kg	10,5-20 kg	20,5-30 kg
7	11,5 kg	12-23 kg	23,5-35 kg
8	13 kg	13,5-26,5 kg	27-40 kg
9	15 kg	15,5-30 kg	30,5-45 kg
10	16,5 kg	17-33 kg	33,5-50 kg
11	19 kg	19,5-38 kg	38,5-57,5 kg
12	21,5 kg	22-43 kg	43,5-65 kg
13	25 kg	25,5-50 kg	50,5-75 kg
14	29 kg	29,5-58 kg	58,5-87,5 kg
15	33 kg	33,5-66,5 kg	67-100 kg
16	38 kg	38,5-76,5 kg	77-115 kg
17	43 kg	43,5-86,5 kg	87-130 kg
18	50 kg	50,5-100 kg	100,5-150 kg
19	58 kg	58,5-116,5 kg	117-175 kg
20	66,5 kg	67-133 kg	133,5-200 kg
21	76,5 kg	77-153 kg	153,5-230 kg
22	86,5 kg	87-173 kg	173,5-260 kg
23	100 kg	100,5-200 kg	200,5-300 kg
24	116,5 kg	117-233 kg	233,5-350 kg
25	133 kg	133,5-266,5 kg	267-400 kg
26	153 kg	153,5-306,5 kg	307-460 kg
27	173 kg	173,5-346,5 kg	347-520 kg
28	200 kg	200,5-400 kg	400,5-600 kg
29	233 kg	233,5-466,5 kg	467-700 kg
+10		×4	×4
			×4

## Armadura e Carga para Outros Deslocamentos Básicos

A [Tabela 9-2](#) também traz as reduções nos deslocamentos para todos os deslocamentos básicos de 6 m. a 30 m. (de 3 m. em 3 m.).

**Tabela 9-2: Cargas**

Carga	Bônus Max. de Destreza	Penalidade	Deslocamento									Corrida
			(6 m.)	(9 m.)	(12 m.)	(15 m.)	(18 m.)	(21 m.)	(24 m.)	(27 m.)	(30 m.)	
Leve	Ilimitado	-	6 m.	9 m.	12 m.	15 m.	18 m.	21 m.	24 m.	27 m.	30 m.	x4
Média	+3	-3	4,5 m.	6 m.	9 m.	10,5 m.	12 m.	15 m.	16,5 m.	18 m.	21 m.	x4
Pesada	+1	-6	4,5 m.	6 m.	9 m.	10,5 m.	12 m.	15 m.	16,5 m.	18 m.	21 m.	x3

## Movimento

Existem três escalas de movimento, a seguir:

- Tática, para combate, medida em metros (ou quadrados) por rodada.
- Local, para explorar uma área, medida em metros por minuto.
- De viagem, para ir de um lugar para outro, medida em km./h ou km./dia.

**Tabela 9-3: Movimento e Distância**

	Deslocamento			
	4,5 m.	6 m.	9 m.	12 m.
<i>Uma Rodada (Tático)<sup>1</sup></i>				
Caminhada	4,5m.	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.
<i>Um Minuto (Local)</i>				
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.
<i>Uma Hora (de Viagem)</i>				
Caminhada	2,4 km	3,2 km	4,8 km	6,4
Marcha	4,8 km	6,4 km	9,6 km	12,8 km.
Corrida	—	—	—	—
<i>Um Dia (de Viagem)</i>				
Caminhada	19,3 km	25,7 km	38,6 km	51,4 km
Marcha	—	—	—	—
Corrida	—	—	—	—

<sup>1</sup> O movimento tático é frequentemente medido em quadrados na matriz de combate (1 quadrado = 1,5 m.) ao invés de metros.

**Modos de Movimento:** Enquanto se deslocando nas diferentes escalas de movimento, as criaturas geralmente caminham, marcham ou correm.

**Caminhar:** Uma caminhada representa um deslocamento sem pressa, mas direcionado, de 4,8 km./h para um humano com carga leve.

**Marcha:** Uma marcha é um passo de até 9,6 km./h para um humano com carga leve. Um personagem se movendo no dobro de seu deslocamento numa única rodada ou se movendo seu deslocamento na mesma rodada em que realiza uma ação padrão ou outra ação de movimento está marchando quando se move.

**Corrida (x3):** Se mover no triplo do deslocamento é um passo de corrida para um personagem usando armadura pesada. Isso equivale a 14,5 km./h para um humano correndo com uma armadura de batalha.

**Corrida (x4):** Se mover no quádruplo do deslocamento é um passo de corrida para um personagem usando armadura leve ou média ou nenhuma armadura. Isso equivale a 19 km./h para um humano com carga leve ou 13 km./h para um humano com uma cota de malha.

### Movimento Tático

Usa o movimento tático para o combate. Personagens geralmente não andam durante o combate — eles marcham ou correm. Um personagem que se move seu deslocamento e executa uma ação está marchando por aproximadamente metade da rodada e fazendo outra coisa na outra metade.

**Movimento Difícil:** Terrenos difíceis, obstáculos ou baixa visibilidade podem atrapalhar o movimento. Quando o movimento é atrapalhado, cada quadrado andado geralmente conta como dois quadrados, efetivamente

reduzindo a distância que um personagem pode cobrir num movimento.

### Tabela 9-4: Movimento Difícil

Condição	Custo Adicional de Movimento
Terreno Difícil	x2
Obstáculo <sup>1</sup>	x2
Baixa Visibilidade	x2
Intransponível	—

<sup>1</sup> Pode exigir um teste de perícia

Se mais de uma condição se aplicar, multiplique juntos todos os custos adicionais que se aplicam (essa é uma exceção à regra de multiplicação).

Em algumas situações, teu movimento pode estar tão difícil que não tens deslocamento suficiente para se mover nem mesmo 1,5 m. (1 quadrado) por rodada. Em tais casos, tu deves usar uma ação de rodada completa para se mover 1,5 m. (1 quadrado) em qualquer direção, mesmo que diagonal. Embora isso pareça um passo de ajuste, não é e, portanto, provoca ataques de oportunidade normalmente (tu não podes tirar vantagem desta regra para se mover através de terrenos intransponíveis ou quando estás impedido de fazer qualquer movimento).

Tu não podes correr ou fazer investidas através de qualquer quadrado que atrapalharia teu movimento.

### Movimento Local

Personagens explorando uma área usam movimento local, medido em metros por minuto.

**Caminhar:** Um personagem pode caminhar sem problemas na escala local.

**Marchar:** Um personagem pode marchar sem problemas na escala local. Vê Movimento de Viagem, abaixo, para movimento medido em km./h.

**Correr:** Um personagem com um valor de Constituição 9 ou maior pode correr por um minuto sem problemas. Geralmente, um personagem pode correr por um minuto ou dois antes de precisar descansar por um minuto.

### Movimento de Viagem

Personagens cobrindo longas distâncias usam o movimento de viagem. Este movimento é medido em km./h ou km./dia. Um dia representa 8 horas de tempo efetivo de viagem. Para embarcações a remo, um dia representa 10 horas remando. Para um navio a vela, representa 24 horas.

**Caminhar:** Um personagem pode caminhar 8 horas num dia de viagem sem problemas. Caminhar por mais tempo do que isso pode cansá-lo (vê Marcha Forçada, abaixo).

**Marcha:** Um personagem pode marchar por 1 hora sem problemas. Marchar por uma segunda hora antes de ter dormido normalmente causa 1 ponto de dano não-lethal e a cada hora adicional causa duas vezes o dano sofrido na hora anterior de marcha. Um personagem que sofra qualquer dano não-lethal de marcha fica fatigado.

Um personagem fatigado não pode correr ou fazer investida e sofre -2 de penalidade na Força e Destreza. Eliminar o dano não-lethal também elimina a fatiga.

**Correr:** Um personagem não pode correr por um período prolongado de tempo.

Tentativas de correr e descansar ciclicamente funcionam efetivamente como uma marcha.

**Terreno:** O terreno através do qual o personagem viaja afeta a distância que ele pode cobrir numa hora ou num dia (vê [Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem](#)). Uma estrada larga é um caminho reto, grande e pavimentado. Uma estrada pequena é tipicamente uma trilha de chão batido. Uma trilha parece com uma estrada pequena, exceto que permite apenas que se viaje em fila indiana e não presta para um grupo viajando com veículos. Terrenos sem trilha são áreas selvagens sem caminhos marcados.

**Tabela 9-5: Terreno e Movimento de Viagem**

Terreno	Estrada Larga	Estrada Pequena ou 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
Planícies	x1	x1	x3/4
Pântano	x1	x3/4	x1/2
Tundra Gelada	x1	x3/4	x3/4

**Marcha Forçada:** Num dia de caminhada normal, um personagem caminha por 8 horas. O resto do dia é gasto fazendo e desfazendo o acampamento, descansando e comendo.

Um personagem pode caminhar por mais do que 8 horas num dia fazendo marcha forçada. Para cada hora de marcha forçada além das 8 horas, um teste de Constituição (CD 10, +2 por hora extra) é necessário. Se falhar no teste, o personagem sofre 1d6 pontos de dano não-lethal. Um personagem que sofra qualquer dano não-lethal devido à marcha forçada fica fatigado. Eliminar o dano não-lethal também elimina a fatiga. É possível para um personagem marchar até desmaiá se exigir demais de si.

**Tabela 9-6: Montarias e Veículos**

Montaria	Por Hora	Por Dia
Montaria (Carga Carregada)		
Cavalo leve ou cavalo de guerra leve	9,6 km	77,2 km
Cavalo leve (75,5 – 225 kg) <sup>1</sup>	6,4 km	51,4 km
Cavalo de guerra leve (115,5 – 345 kg) <sup>1</sup>	6,4 km	51,4 km
Cavalo pesado ou cavalo de guerra pesado	8 km	64,3 km
Cavalo pesado (100,5 – 300 kg) <sup>1</sup>	5,6 km	45 km
Cavalo de guerra pesado (150,5 – 450 kg) <sup>1</sup>	5,6 km	45 km
Pônei ou pônei de guerra	6,4 km	51,4 km
Pônei (38 – 112,5 kg) <sup>1</sup>	4,8 km	38,6 km
Pônei de guerra (50,5 – 150 kg) <sup>1</sup>	4,8 km	38,6 km
Burro ou mula	4,8 km	38,6 km
Burro (25,5 – 75 kg) <sup>1</sup>	3,2 km	25,7 km
Mula (115,5 – 345 kg) <sup>1</sup>	3,2 km	25,7 km
Cão de montaria	6,4 km	51,4 km
Cão de montaria (50,5 – 150 kg) <sup>1</sup>	4,8 km	38,6 km
Vagão ou Carroça	3,2 km	25,7 km
Embarcações		
Jangada (com vara ou rebocada) <sup>2</sup>	0,8 km	8 km
Barcaça (remo) <sup>2</sup>	1,6 km	16 km
Barco (remo) <sup>2</sup>	2,4 km	24 km
Navio (a vela)	3,2 km	77,2 km
Navio de Guerra (a remo e vela)	4 km	96,5 km
Navio Longo (a vela e a remo)	4,8 km	115,8 km
Galeão (a vela e a remo)	6,4 km	154,5 km

<sup>1</sup> Quadrúpedes podem carregar cargas mais pesadas do que personagens. Vê *Capacidade de Carga*, acima, para mais informações.

<sup>2</sup> Jangadas, barcos, e barcaças são usadas em lagos e rios. Se indo a favor da correnteza, soma o deslocamento da correnteza (geralmente 4,8 km/h) ao deslocamento da nau. Além das 10 horas a remo, a nau pode também flutuar outras 14 horas, se alguém guiá-la, então soma outros 67,5 km à distância diária de viagem. Essas naus não podem ser remadas contra qualquer correnteza significativa, mas podem puxadas ser contra a correnteza por animais de tração nas margens.

**Movimento Montado:** Uma montaria carregando um cavaleiro pode se mover em marcha. O dano que ela sofre quando fazendo isso, todavia, é dano letal ao invés de não-lethal. A criatura pode também ser conduzida numa marcha forçada, mas automaticamente falha nos testes de Constituição e, novamente, o dano que ela sofre é dano letal. Montarias também podem ficar fatigadas quando sofrem qualquer dano devido à marcha ou marcha forçada.

Vê [Tabela 9-6: Montarias e Veículos](#) para deslocamentos montados e deslocamentos para veículos puxados por animais.

**Movimento na Água:** Vê [Tabela 9-6](#) para saber os deslocamentos de veículos aquáticos.

## Movimento em Três Dimensões

### Movimento Tático Aéreo

Uma vez que o movimento se torne tridimensional e envolva virar em pleno ar e manter um mínimo de velocidade para se manter voando, as coisas ficam mais complexas. A maioria das criaturas voadoras precisa desacelerar ao menos um pouco para fazer uma curva e muitas são limitadas a curvas realmente grandes e devem manter um mínimo de deslocamento para frente. Cada criatura voadora tem uma manobrabilidade, como mostrado na [Tabela 9-7: Manobrabilidade](#). A explicação do significado das manobras vem abaixo.

**Deslocamento Mínimo para Frente:** Se uma criatura voadora não consegue manter seu deslocamento mínimo para frente, ela deve pousar no final de seu deslocamento. Se ela estiver muito acima do solo para pousar, ela cai, descendendo 45 m. na primeira rodada da queda. Se nessa distância ela chegar ao solo, ela sofre o dano da queda. Se ainda não atingir o solo, ela deve gastar seu próximo turno se recuperando da perda de velocidade. Ela deve passar num teste de Reflexos CD 20 para recuperar a velocidade. Do contrário, ela cai outros 90 m. Se atingir o solo, ela sofre o dano da queda. Se não, ela tem outra chance de se recuperar no seu próximo turno.

**Pairar:** A habilidade de ficar no mesmo lugar enquanto voando.

**Recuar:** A habilidade de mover-se para trás sem precisar virar-se.

**Inversão:** Uma criatura de manobrabilidade boa pode gastar 1,5 m. de seu deslocamento para inverter o sentido de seu movimento.

**Curva:** O quanto a criatura pode virar depois de cobrir uma dada distância.

**Curva Sem Deslocamento:** Uma criatura de manobrabilidade boa ou média pode gastar um pouco de seu deslocamento para fazer a curva sem precisar sair do lugar.

**Curva Máxima:** O quanto a criatura pode virar independente do espaço que tenha para manobrar.

**Ângulo Ascendente:** O ângulo em que a criatura pode subir.

**Deslocamento Ascendente:** O quanto rápido a criatura pode subir.

**Ângulo Descendente:** O ângulo em que a criatura pode descer.

**Deslocamento Descendente:** Uma criatura voadora pode voar para baixo o dobro de seu deslocamento normal.

**Entre Ascendente e Descendente:** Um criatura de manobrabilidade média ou pior deve voar uma distância

mínima após descer ou antes de subir. Qualquer criatura voadora pode descer depois de ter subido sem ter de percorrer uma distância mínima.

## Evasão e Perseguição

No movimento rodada-a-rodada, pela simples contagem dos quadrados, é impossível para um personagem escapar de alguém mais rápido sem circunstâncias que interfiram. Da mesma forma, um personagem rápido não tem problemas para escapar de alguém mais lento.

Quando os deslocamentos de dois determinados personagens são iguais, há um jeito simples de resolver a perseguição: Se uma criatura está perseguindo outra, ambos estão se movendo no mesmo deslocamento e a perseguição perdurará por pelo menos algumas rodadas. Fazem os rolam testes resistidos de Destreza para ver quem é o mais rápido ao longo das rodadas. Se a criatura sendo perseguida vencer, ela escapa. Do contrário, o perseguidor alcança a criatura fugindo.

Algumas vezes, a perseguição ocorre em grandes distâncias e pode durar o dia inteiro, com os dois lados se vendo apenas ocasionalmente à distância. No caso de uma longa perseguição, um teste resistido de Constituição feito pelos dois grupos determina quem conseguiu manter o passo por mais tempo. Se a criatura perseguida vencer, ela foge. Se não, o perseguidor correu até sua presa, vencendo pelo cansaço.

## Movimento no Tabuleiro

Em geral, quando os personagens não estão engajados num combate medido em rodadas, eles conseguem se mover para qualquer lugar e de qualquer maneira que tu puderes imaginar que pessoas reais conseguiriam. Um quadrado de 1,5 m., por exemplo, poderia conter vários personagens; eles só não podem lutar efetivamente nesse pequeno espaço. As regras para movimento são importantes para combate, mas fora do combate elas poderiam trazer empecilhos desnecessários às atividades dos personagens.

## Exploração

### Visão e Luz

Anões e meio-orcs têm visão no escuro, mas todos os demais precisam de luz para enxergar. Vê [Tabela 9-8: Fontes de Luz](#) para o raio que cada fonte de luz ilumina e o quanto ela dura.

Numa área bem iluminada, todos os personagens podem enxergar claramente. Uma criatura não pode se esconder numa área bem iluminada a menos que esteja invisível ou

**Tabela 9-7: Manobrabilidade**

	Perfeita
Deslocamento mínimo para frente	Nenhum
Pairar	Sim
Recuar	Sim
Inversão	Livre
Curva	Qualquer
Curva sem deslocamento	Qualquer
Curva máxima	Qualquer
Ângulo ascendente	Qualquer
Deslocamento ascendente	Total
Ângulo descendente	Qualquer
Deslocamento descendente	Dobro
Entre descendente e ascendente	0

**Manobrabilidade**

Boa	Média	Ruim	Desajeitado
Nenhum	Metade	Metade	Metade
Sim	Não	Não	Não
Sim	Não	Não	Não
-1,5 m.	Não	Não	Não
90° / 1,5 m.	45° / 1,5 m.	45° / 1,5 m.	45° / 3 m.
+90° / -1,5 m.	+45° / -1,5 m.	Não	Não
Qualquer	90°	45°	45°
Qualquer	60°	45°	45°
Metade	Metade	Metade	Metade
Qualquer	Qualquer	45°	45°
Dobro	Dobro	Dobro	Dobro
0	1,5 m.	3 m.	6 m.

encontre cobertura.

Numa área de penumbra, um personagem pode enxergar parcialmente. Criaturas nessa área estão camufladas em relação ao personagem. Uma criatura numa área de penumbra pode fazer um teste de Esconder-se para se camuflar.

Em áreas de escuridão, criaturas sem visão no escuro estão efetivamente cegas. Além dos efeitos óbvios, uma criatura cega tem 50% de chance de errar em combate (todos os oponentes têm camuflagem total), perde quaisquer bônus de Destreza na CA, sofre -2 de penalidade na CA, se move na metade do deslocamento e sofre -4 de penalidade em testes de Procurar e na maior parte dos testes de perícia baseados em Força e Destreza.

Personagens com visão na penumbra (elfos, gnomos e meio-elfos) podem enxergar objetos no dobro da distância permitida pelo raio de iluminação de uma dada fonte. Dobra o raio efetivo da iluminação e da penumbra para tais personagens.

Personagens com visão no escuro (anões e meio-orcs) podem enxergar normalmente em áreas iluminadas assim como em áreas escuras até 18 m. Uma criatura não pode se esconder num raio de 18 m. de um personagem com visão no escuro a menos que esteja invisível ou encontre cobertura.

**Tabela 9-8: Fontes de Luz**

Objeto	Luz	Penumbra	Duração
Vela	n/a <sup>1</sup>	1,5 m.	1 hr.
Chama contínua	6 m.	12 m.	Permanente
Lanterna comum	4,5m.	9 m.	6 h/100 ml
Lanterna furta-fogo <sup>2</sup>	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
<i>luz contínua</i>	6 m.	12 m.	Permanente
<i>globos de luz</i> (tochas)	6 m. (cada)	12 m. (cada)	1 min.
<i>luz do dia</i>	18 m.	36 m.	30 min.
<i>luz</i>	6 m.	12 m.	10 min.

<sup>1</sup> Uma vela não provê iluminação, só penumbra.

<sup>2</sup> Uma lanterna furta-fogo ilumina um cone, não um raio.

### Quebrando e Invadindo

Quando tentando quebrar um objeto, tu tens duas opções: com uma arma ou com força bruta.

#### Quebrando um Objeto

Para se quebrar uma arma ou escudo com uma arma de corte ou concussão se executa o ataque especial quebrar. Quebrar um objeto é muito parecido com quebrar uma arma ou um escudo, exceto que tua jogada de ataque é resistida pela CA do objeto. Geralmente, tu podes quebrar um objeto somente com uma arma de concussão ou corte.

**Classe de Armadura:** É mais fácil acertar objetos do que

criaturas porque eles geralmente não se movem, mas muitos são duros o bastante para desconsiderar algum dano de cada golpe. A Classe de Armadura de um objeto é igual a 10 + modificador de tamanho + modificador de Destreza. Um objeto inanimado não somente tem Destreza 0 (-5 de penalidade na CA), mas também -2 de penalidade adicional na CA. Além disso, se usares uma ação de rodada completa para preparar o golpe, acertas automaticamente com uma de corpo-a-corpo e +5 de bônus na jogada de ataque com uma arma de ataque à distância.

**Dureza:** Cada objeto tem dureza – um número que representa o quanto ela resiste a dano. Sempre que um objeto sofre dano, subtrai sua dureza do dano. Somente o dano que excede sua dureza é subtraído dos pontos de vida do objeto (vê [Tabela 9-9: Dureza e Pontos de vida de Armaduras, Armas e Escudos comuns](#); [Tabela 9-10: Dureza e Pontos de Vida de Materiais](#); e [Tabela 9-12: Dureza e Pontos de Vida de Objetos](#)).

**Pontos de Vida:** O total de pontos de vida de um objeto depende do material em que ele foi confeccionado e do tamanho dele (vê [Tabela 9-9](#); [Tabela 9-10](#); e [Tabela 9-12](#)). Quando os pontos de vida de um objeto chegam a 0, ele foi destruído.

Objetos muito grandes têm totais de pontos de vida separados para cada uma de suas partes.

**Ataques de Energia:** Ataques de ácido e sônicos causam dano na maior parte dos objetos assim como nas criaturas; role o dano e aplique-o normalmente. Ataques de eletricidade e fogo causam metade do dano normal em objetos; divide o dano causado por 2 antes de descontar a dureza. Ataques de frio causam um quarto do dano na maior parte dos objetos; divide o dano causado por 4 antes de descontar a dureza.

**Dano de Arma de Ataque à Distância:** Objetos sofrem metade do dano de armas de ataque à distância (a menos que seja uma arma de sírio ou algo similar). Divide o dano causado por 2 antes de descontar a dureza do objeto.

**Armas Ineficazes:** Certas armas simplesmente não conseguem causar dano em certos objetos.

**Imunidade:** Objetos são imunes a dano não-lethal e acertos decisivos. Mesmo objetos animados, que de outro modo são considerados criaturas, têm essas imunidades por que são construtos.

**Armaduras, Escudos e Armas Mágicas:** Cada +1 de bônus de melhoria soma 2 à dureza e +10 ao total de pontos de vida do item.

**Vulnerabilidade a Certos Ataques:** Certos ataques são especialmente eficazes contra alguns objetos. Em tais casos, o ataque causa o dobro do dano normal e pode ignorar a dureza do objeto.

**Objetos Danificados:** Um objeto danificado permanece totalmente funcional até que seus pontos de vida sejam reduzidos a 0, a partir desse ponto ele está destruído. Objetos danificados (mas não destruídos) podem ser reparados com a perícia Ofício.

**Testes de Resistência:** Itens não mágicos ou que não estejam sob a guarda de alguém nunca fazem testes de resistência. Presume-se que eles sempre falham e seus testes de resistência, então eles sempre são afetados por magias. Um item sob a guarda de um personagem (agarrado, tocado ou vestido) faz testes de resistência como se fosse o personagem (i. e., usando os bônus de resistência do personagem).

Itens mágicos sempre fazem teste de resistência. Os bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade de um item mágico são iguais a 2 + metade do nível do conjurador. Um objeto mágico sob guarda pode usar tanto seus bônus de resistência ou os de seu possuidor, o que for maior.

**Objetos Animados:** Objetos animados contam como criaturas para fins de determinar sua Classe de Armadura (não os trate como objetos inanimados).

### Quebrando Itens

Quando um personagem tenta quebrar alguma coisa antes pelo impacto do que causando dano, usa um teste de Força (ao invés de uma jogada de ataque e de dano, como com o ataque especial quebrar) para ver se consegue. A CD depende mais da construção do item do que do material.

Se um item perdeu metade ou mais de seus pontos de vida, a CD para quebrá-lo cai em 2.

Criaturas maiores ou menores ganham bônus ou penalidade devido ao tamanho no teste de Força para arrombar portas, como a seguir: Minúsculo -16, Diminuto -12, Miúdo -8, Pequeno -4, Grande +4, Enorme +8, Imenso +12, Colossal +16.

Um pé de cabra ou aríete portátil aumenta as chances do personagem arrombar uma porta.

**Tabela 9-9: Dureza e PV de Armaduras, Armas e Escudos Comuns**

Arma ou Escudo	Dureza	PV <sup>1</sup>
<i>Lâmina</i>		
leve	10	2
de uma mão	10	5
de duas mãos	10	10
<i>Arma</i>		
leve (cabô de metal)	10	10
de uma mão (cabô de metal)	10	20
leve (cabô de madeira)	5	2
de uma mão (cabô de madeira)	5	5
de duas mãos (cabô de madeira)	5	10
de projétil	5	5
<i>Armadura</i>	especial <sup>2</sup>	bônus na CA x5
Broquel <sup>1</sup>	10	5
Escudo leve de madeira	5	7
Escudo pesado de madeira	5	15
Escudo leve de aço	10	10
Escudo pesado de aço	10	20
Escudo de corpo	5	20

<sup>1</sup> Os valores de PV dados são para armaduras, armas e escudos Médios. Divide por 2 para cada categoria de tamanho menor que Médio ou multiplica por 2 para cada categoria de tamanho maior que Médio.

<sup>2</sup> Varia segundo o material; vé [Tabela 9-10](#).

**Tabela 9-10: Dureza e Pontos de Vida de Materiais**

Material	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 pele	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 9-11: Tamanho e CA de Objetos**

Tamanho	Modificador CA	Tamanho	Modificador CA
Colossal	-8	Pequeno	+1
Imenso	-4	Miúdo	+2
Enorme	-2	Diminuto	+4
Grande	-1	Minúsculo	+8
Médio	+0		

**Tabela 9-12: Dureza e Pontos de Vida de Objetos**

Objeto	Dureza	PVs	CD de Quebra
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 9-13: CD para Quebrar ou Arrombar**

Teste de Força para	CD
Derrubar porta simples	13
Derrubar porta comum	18
Derrubar porta reforçada	23
Romper amarras de corda	23
Dobrar barras de ferro	24
Derrubar porta com barras	25
Romper algemas	26
Derrubar porta de ferro	28
Condição	Ajuste de CD <sup>1</sup>
Cerrar portal	+5
Tranca arcana	+10

<sup>1</sup> Se ambos se aplicarem, usa o maior número

# Capítulo 10: Magia

Uma magia é um efeito com uma única utilização. Existem dois tipos de magias: arcana (conjuradas por bardos, feiticeiros e magos) e divinas (conjuradas por clérigos, druidas e rangers e paladinos experientes). Alguns conjuradores selecionam suas magias de uma lista restrita de magias conhecidas, enquanto outros têm acesso a um grande leque de opções.

A maioria dos conjuradores prepara suas magias com antecedência – seja com grimório ou com orações e meditação – mas alguns conjuram suas magias diretamente e sem preparação. Com exceção dessas duas maneiras de aprender e preparar magias, as magias 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.

## Conjurando Magias

Independentemente se o personagem utiliza magias arcana ou divinas, e independentemente se ele prepara magias com antecedência ou as selecionada no momento da conjuração, conjurar uma magia funciona da mesma maneira.

## Escolhendo Uma Magia

Primeiro tu terás que decidir a magia que desejas conjurar. Se fores um clérigo, druida, paladino ou ranger experiente ou um mago, deverás escolher a magia desejada da tua lista de magias preparadas anteriormente que ainda não foram conjuradas (vê *Preparando Magias Arcanas* e *Preparando Magias Divinas*). Se fores um bardo ou um feiticeiro, tu poderás selecionar qualquer magia que conheças, desde que sejas capaz de conjurar magias daquele nível ou de nível superior.

Para conjurar uma magia, tu deves estar apto a falar (caso a magia exija componente verbal), gesticular (se a magia exigir componente gestual) e manipular os componentes materiais ou o foco da magia (se houver). Adicionalmente, tu deves te concentrar para conjurar a magia.

Se a magia tiver diversas versões, tu escolhes a versão que desejas no momento da conjuração. Tu não precisas preparar (ou aprender, em caso de um bardo ou feiticeiro) cada versão específica da magia.

Uma vez que tenhas conjurado a magia que preparaste, não poderás lançá-la de novo até que tu a prepares de novo (se tu tiveres preparado várias cópias de uma única magia, poderás conjurar cada cópia uma única vez.). Se tu fores um bardo ou feiticeiro, conjurar uma magia reduz o limite diário de magias disponíveis para aquele nível, mas poderás conjurar a mesma magia diversas vezes, até exaurir todo o teu limite diário do nível pertinente.

## Concentração

Para conjurar uma magia, tu precisas de concentração. Se qualquer distração interromper tua concentração enquanto estiveres conjurando a magia, tu deverás passar num teste de Concentração ou a magia será perdida. Quanto maior for a

distração e o nível da magia que estiveres tentando conjurar, maior será a CD. Se falhares no teste, perdes a magia como se a conjuração tivesse sido concluída, mas sem gerar nenhum efeito.

**Ferimento:** Se enquanto estiveres tentando conjurar uma magia sofreres algum dano, tu precisas passar num teste de Concentração (CD 10 + pontos de dano sofridos + nível da magia que estás conjurando). Se falhares no teste, perdes a magia sem gerar nenhum efeito. A distração somente afetará se ocorrer entre o início e o término da conjuração (para as magias com tempo de execução de uma rodada completa ou mais) ou em resposta à tua própria ação de conjurar (como um ataque de oportunidade provocado pela magia ou uma ação preparada).

Se estiveres sofrendo dano contínuo, somente metade do dano atrapalhará tua concentração enquanto estiveres conjurando a magia. Tu precisas passar num teste de Concentração (CD 10 + metade do último dano contínuo sofrido + nível da magia que estiveres conjurando). Se o último dano que sofreste for o efeito final de uma magia ofensiva, então a distração terminou e não será capaz de te atrapalhar. Danos sucessivos não contam como dano contínuo.

**Magia:** Se fores afetado por uma magia enquanto tentas conjurar uma magia, deverás passar num teste de Concentração ou perderás a magia que estás tentando conjurar. Se a magia que te afeta causa dano em ti, a CD é 10 + pontos de dano sofridos + nível da magia que estás conjurando.

Se a magia interfere ou te distrai de outra maneira, a CD será idêntica à CD do teste de resistência + o nível da magia que estás tentando conjurar. Para uma magia que não oferece teste de resistências, usa a CD do teste de resistência que ela deveria ter (10 + nível da magia + modificador de habilidade do conjurador).

**Agarrando ou Imobilizado:** Enquanto estiveres agarrando ou imobilizado, tu podes conjurar apenas magias sem componentes gestuais e cujos componentes materiais (se houver) estejam em tuas mãos. Mesmo assim, deverás passar num teste de Concentração (CD 20 + nível da magia que estás conjurando) ou perderás a magia.

**Movimento Vigoroso:** Se tu estiveres montado em uma montaria em movimento, em uma carroça atravessando um terreno acidentado, em um pequeno barco cruzando águas turbulentas, na cabine de um navio durante uma tempestade ou estiveres desequilibrado de qualquer forma, precisas passar num teste de Concentração (CD 10 + nível da magia que estás conjurando) ou perderás a magia.

**Movimento Violento:** Se estiveres em um cavalo à galope, sobre uma carroça desgovernada, em um pequeno barco navegando em corredeiras ou numa tempestade, no convés de um navio durante uma tempestade ou correndo o risco de ser derrubado em função do movimento, precisas passar num teste de Concentração (CD 15 + nível da magia que estás conjurando) ou perderás a magia.

**Clima Ruim:** Tu precisas de um teste de Concentração para tentar conjurar uma magia em clima ruim. Para as tempestades de chuva ou neve, a CD é 5 + nível da magia que estás conjurando. Para uma chuva de granizo ou uma

tempestade de areia, a CD é  $10 +$  nível da magia que estás conjurando. Em ambos os casos, perderás a magia se falhares no teste de Concentração. Se o clima ruim é causado por um efeito mágico, usa as regras de Magia, descritas acima.

**Conjurando na Defensiva:** Se quiseres conjurar uma magia sem provocar ataques de oportunidade, precisas passar num teste de Concentração (CD  $15 +$  nível da magia que estás conjurando). Perderás a magia se falhares.

**Enredado:** Se queres conjurar uma magia enquanto estiveres preso em uma rede, uma bolsa de cola ou sendo afetado por magias de efeitos similares, precisas realizar um teste de Concentração CD 15 para conjurar a magia. Perderás a magia se falhares.

## Contramágicas

É possível conjurar qualquer magia como contramágica. Ao fazeres isso, estás usando a energia de uma magia para destruir a energia de um efeito contrário ou idêntico conjurado por outro personagem. Contramágicas funcionam mesmo quando uma magia é divina e a outra é arcana.

**Como Contramágicas Funcionam:** Para usares uma contramágica, tu precisas selecionar um oponente como o alvo da contramágica, usando uma ação preparada. Ao fazeres isso, decides adiar tua ação até que teu alvo tente conjurar uma magia. (ainda podes mover teu deslocamento, já que preparar é uma ação padrão.).

Quando o alvo de tua contramágica tentar conjurar uma magia, faça um teste de Identificar Magia ( $CD 15 +$  nível da magia). Esse teste é uma ação livre. Se passares no teste, conseguirás identificar corretamente a magia que o oponente está conjurando e poderás tentar neutralizá-la. Se falhares no teste, não poderás identificar o efeito e a manobra não poderá ser concluída.

Para completares a ação, deverás conjurar a magia adequada para a contramágica. Como regra geral, uma magia pode ser anulada somente por outra idêntica. Se fores capaz de conjurar a mesma magia e a tiveres preparado (se fores um conjurador que prepara magias), tu a conjuras, alterando-a ligeiramente para que produza um efeito de contramágica. Se o alvo estiver no alcance, as duas magias automaticamente se neutralizam sem nenhum outro resultado.

**Contramágicas em Magias Metamágicas:** Talentos metamágicos não são considerados para determinar se uma magia pode ou não ser anulada.

**Exceções Específicas:** Algumas magias específicas podem anular outras, em especial quando geram efeitos diametralmente opostos.

**Dissipar Magia como Contramágica:** Tu podes usar *dissipar magia* como contramágica, descartando a tua necessidade de identificar a magia do teu alvo. No entanto, *dissipar magia* nem sempre funciona como contramágica (vê a descrição da magia).

## Nível de Conjurador

O poder de uma magia quase sempre depende do teu nível de conjurador, que, para a maioria das classes conjuradoras, é igual ao teu nível de classe na classe utilizada para conjurar a magia.

Tu podes conjurar uma magia usando um nível de conjurador inferior ao teu, mas o nível de conjurador que escolheres deve alto o suficiente para que possas conjurar a

magia em questão e todas as características que dependem de nível consideram o nível selecionado.

Quando uma característica de classe, um poder concedido de um domínio ou outra habilidade especial determinar um ajuste do teu nível de conjurador, esse ajuste não afeta somente os efeitos baseados no nível de conjurador (como alcance, duração e dano), mas também teu teste de nível de conjurador para superar Resistência a Magia de teu alvo e o nível de conjurador usado em testes de dissipar (tanto no teste de dissipar quanto na CD do teste).

## Falha da Magia

Caso tentes conjurar uma magia em condições em que as características da magia não possam ser atendidas, a conjuração fracassa e a magia é perdida.

Magias também falham se tua concentração é quebrada e podem falhar caso estejas usando armadura enquanto tentas conjurar uma magia com componentes gestuais.

## O Resultado da Magia

Uma vez que tenhas descoberto quais as criaturas (ou objetos ou áreas) são afetadas e essas criaturas tiverem realizado seus testes de resistência (caso seja permitido), poderás aplicar os efeitos da magia que conjuraste.

## Efeitos Especiais de Magias

Muitos efeitos especiais das magias são tratados de acordo com a escola da magia em questão. Outras características especiais das magias são encontradas através das escolas de magia.

**Ataques:** Algumas descrições de magia se referem a um ataque. Todas as ações ofensivas de combate, mesmo aquelas que não provocam dano, são consideradas ataques. As tentativas de expulsar ou fascinar morto-vivos também são consideradas ataques. Todas as magias que podem ser resistidas com testes de resistência, que causam dano ou que de outra forma prejudicam adversários são consideradas ataques. Magias que invocam criaturas ou outros aliados não são consideradas ataques, porque as magias em si não prejudicam ninguém.

**Tipos de Bônus:** Normalmente, um bônus tem um tipo que indica como a magia concede o bônus. O aspecto mais importante dos tipos de bônus é que dois bônus do mesmo tipo geralmente não se acumulam. Com exceção dos bônus de esquiva, com a maioria dos bônus de circunstância e dos bônus raciais apenas o bônus maior funciona (vê *Combinando Efeitos Mágicos*, abaixo). O mesmo princípio se aplica às penalidades – somente a pior é considerada quando existem duas ou mais penalidades do mesmo tipo.

**Ressuscitando os Mortos:** Várias magias têm o poder de reviver personagens mortos.

Quando uma criatura morre, sua alma abandona seu corpo, deixa o Plano Material, viaja pelo Plano Astral e entra no plano 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:** Qualquer criatura trazida de volta à vida normalmente perde um nível de experiência. O novo total de XP do personagem equivale à metade entre o valor mínimo necessário para seu nível atual (o reduzido) e a quantidade necessária para atingir o próximo nível. Quando um

personagem de primeiro 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 através de desejo ou *milagre*. Um personagem ressuscitado conseguirá recuperar o nível perdido acumulando pontos de experiência em suas aventuras ou, caso seja um personagem de 1º nível, poderá elevar normalmente sua Constituição nos níveis que fornecem um aumento de valor numa habilidade.

**Impedindo a Ressurreição:** Inimigos podem tomar algumas medidas para dificultar a ressurreição de um personagem. Esconder o corpo impedirá a conjuração de *reviver os mortos* ou *ressurreição* para aquele personagem. Lançar *aprisionar a alma* neutraliza qualquer tipo de ressurreição, a não ser que a alma seja libertada primeiro.

**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 voltar nessas condições.

## Combinando Efeitos Mágicos

Magias ou efeitos mágicos normalmente funcionam conforme indicado em suas descrições, não importando a quantidade de magias ou efeitos mágicos diferentes que estejam atuando 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:** Magias que concedem bônus ou penalidades em jogadas de ataque, dano, testes de resistência ou outras características não se acumulam.

Geralmente, dois bônus do mesmo tipo não se acumulam, mesmo que sejam provenientes de magias diferentes (ou de efeitos que não magias; vé *Tipos de Bônus*, acima).

**Tipos de Bônus Diferentes:** Os bônus e as penalidades de duas magias diferentes se acumulam quando tiverem tipos diferentes. Um bônus que não tenha tipo especificado se acumula com qualquer tipo de bônus.

**Mesmo Efeito com Intensidades Diferentes:** Quando duas ou mais magias idênticas estiverem afetando uma mesma área ou alvo, mas tiverem intensidades diferentes, somente a maior é aplicada.

**Mesmo Efeito com Resultados Diferentes:** A mesma magia é capaz de produzir efeitos diferentes quando conjurada sobre um único alvo diversas vezes. Geralmente, a última magia da seqüência 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 Torna Outro Irrelevante:** Algumas vezes, uma magia é capaz de tornar uma magia anterior irrelevante. Ambas as magias se encontram ativas, mas uma se torna inútil por conta da outra, de alguma maneira.

**Diversos Efeitos de Controle Mental:** Alguns efeitos mágicos que estabelecem um controle mental tornam os outros irrelevantes, como uma magia que remova do alvo a capacidade de agir. Os efeitos de controle mental que não neutralizam a capacidade do alvo de agir normalmente não interferem entre si. Se uma criatura estiver sob o controle mental de duas ou mais criaturas, ela tende a obedecer a cada uma da melhor forma possível, limitada pelo controle que

cada efeito oferece. Se a criatura controlada receber ordens conflitantes, os controladores devem realizar um teste resistido de Carisma para determinar qual será obedecido.

**Magias com Efeitos Contrários:** Magias com efeitos contrários afetam os alvos normalmente, com todos os bônus, penalidades ou modificadores se acumulando na ordem em que se aplicam. Algumas magias negam ou anulam umas as outras. Esse é um efeito especial indicado na descrição da magia.

**Efeitos Instantâneos:** Duas ou mais magias com duração instantânea se acumulam quando afetam o mesmo alvo.

## Descrições de Magias

A descrição de cada magia obedece a um formato padronizado. Cada categoria de informação é explicada a seguir.

### Nome

A primeira linha de qualquer descrição de magia traz o nome pelo qual a magia é comumente conhecida.

### Escola (Sub-Escola)

Abaixo do nome está a linha que indica a escola de magia (e sub-escola, se apropriado) a qual a magia pertence.

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 (*desejo*, *desejo restrito*, *marca arcana*, *permanência* e *prestidigitação*) é universal e não pertence a nenhuma escola.

### Abjuração

Abjurações são magias de proteção. Elas criam barreiras físicas ou mágicas, anulam habilidades mágicas ou físicas, causam dano a invasores ou banem o alvo da magia para outro plano de existência.

Se uma magia de abjuração estiver ativa a menos de 3 m. de outra durante um período de 24 horas ou mais, os campos arcanos interferem entre si, criando flutuações de energia parcialmente visíveis. A CD de um teste de Procurar para encontrar essas flutuações é reduzida em 4 pontos.

Se uma magia de abjuração cria uma barreira para manter determinados tipos de criatura afastados, é impossível utilizar tal barreira para empurrar os alvos. Se forças a barreira contra as criaturas, sentirás a barreira sendo pressionada. Se continuares a forçar, a magia dissipará.

### Adivinhação

As magias de adivinhação te permitem aprender segredos esquecidos há muito tempo, prever o futuro, encontrar coisas escondidas e neutralizar magias ilusórias.

Muitas magias de adivinhação afetam uma área em forma de cone que se desloca e se estende na direção que desejas. O cone define a área que será analisada a cada rodada. Se estudares a mesma área por várias rodadas, geralmente poderás obter informações adicionais, conforme na descrição da magia.

**Vidência:** Uma magia de vidência cria um sensor mágico invisível, que transmite informações a ti. Exceto quando especificado o contrário, o sensor possui a mesma acuidade sensorial que tu. Esse nível de acuidade inclui qualquer magia ou habilidade que afetem a ti, mas não magias que

emanam de ti. Apesar disso, o sensor é considerado um órgão sensorial independente e separado de ti, portanto funcionará normalmente mesmo que tu estejas cego, surdo ou sejas afetado por qualquer debilidade sensorial. Uma criatura com valor de Inteligência 12 ou superior é capaz de perceber o sensor se passar num teste de inteligência (CD 20). É possível dissipar o sensor como qualquer magia ativa.

Revestimentos de chumbo e proteções mágicas bloqueiam as magias de observação e tu percebes que a magia foi bloqueada.

### Conjuração

Cada magia de conjuração pertence a uma entre cinco sub-escolas. As conjurações trazem manifestações de objetos, criaturas ou alguma forma de energia até ti (sub-escola Invocação), realmente 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, mas não sempre, as criaturas que conjuras obedecem teus comandos.

Uma criatura (ou objeto) gerada ou teletransportada por meio de uma magia de conjuração não poderá aparecer dentro de outra criatura, objeto ou flutuando no espaço. São necessários um local aberto e uma superfície capaz de suportá-la. A criatura ou objeto surge dentro da área de alcance da magia, mas não precisa continuar limitada a essa área.

**Convocação:** Uma magia de convocação transporta uma criatura de outro plano para o local onde estejas. A magia concede à criatura a habilidade de retornar a seu plano de origem uma única vez, embora possa limitar as circunstâncias que permitam esse retorno. Uma criatura convocada pode ser morta; ela não desaparece e se refaz, como as criaturas obtidas por invocação (vê 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 em que designares (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 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.

**Invocação:** Uma magia de invocação traz instantaneamente uma criatura ou objeto ao local por ti designado. Quando a duração da magia terminar (ou ela for dissipada), a criatura invocada retornará de imediato para o local de onde foi retirada, mas 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 expiram. 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 a magia que gastaria XP, caso fosse uma magia.

**Teletransporte:** Uma magia de teletransporte transporta uma ou mais criaturas ou objetos por grandes distâncias. As variações mais poderosas são capazes de atravessar fronteiras astrais. Diferente das magias de invocação, o transporte envolve um único sentido (exceto quando especificado o contrário) e não é possível dissipá-lo.

O teletransporte é uma viagem instantânea através do Plano Astral. Qualquer coisa que bloqueie uma viagem astral também impedirá um teletransporte.

### Encantamento

As magias de encantamento afetam a mente das criaturas, influenciando ou controlando seu comportamento.

Todos os encantamentos são efeitos de ação mental. Existem dois tipos de magias de encantamento, que permitem que tu influencias teus alvos.

**Compulsão:** Uma compulsão obriga o alvo a agir de uma forma selecionada ou altera sua maneira de pensar. Algumas compulsões determinam as ações ou efeitos sobre a vítima, outras permitem que tu determines essas ações durante a conjuração ou ainda fornecem controle total sobre a vítima.

**Feitiços:** Um feitiço altera a forma como a vítima percebe a ti, normalmente fazendo-a considerar-te um bom amigo.

### Evocação

As magias de evocação manipulam a energia ou utilizam fontes ocultas de poder para gerar os efeitos desejados. Na verdade, elas criam algo a partir do nada. Muitas dessas magias produzem efeitos espetaculares e podem causar grandes quantidades de dano.

### Ilusão

As magias de ilusão enganam os sentidos ou a mente dos alvos. Elas obrigam as pessoas a verem coisas que não existem, ignorarem objetos ou criaturas existentes, ouvirem sons fantasmagóricos e lembrem-se de coisas que nunca aconteceram. As ilusões se dividem em cinco tipos: idéias, fantasmas, padrões, sensações e sombras.

**Idéia:** Uma ilusão do tipo idéia cria uma falsa sensação. Todas as criaturas afetadas têm uma sensação idêntica, não suas próprias versões ligeiramente diferenciadas (ela 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 comprehensível, a menos que a descrição da magia especifique o contrário. Caso seja possível, as palavras devem pertencer a um idioma que conheças. Se tentares duplicar um idioma desconhecido, a ilusão produzirá sons desconexos. Da mesma forma, serás incapaz de criar uma cópia visual de algo que desconheças.

Como as magias de idéia e sensação (vê abaixo) não são reais, elas são incapazes de gerar efeitos duradouros como outros tipos de ilusão. Elas não podem causar dano a objetos ou criaturas, suportar peso, alimentar um indivíduo ou produzir proteção contra intempéries. Por conseguinte, essas ilusões são úteis para confundir ou atrasar adversários e não para atacá-los diretamente.

A CA de uma ilusão da sub-escola Idéia é 10 + seu modificador de tamanho.

**Fantasma:** Uma ilusão do tipo fantasma cria imagens mentais, como um sonho, normalmente percebidas apenas por ti e pelo teu alvo (ou alvos). A impressão existe apenas na 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.

**Padrão:** Similar a uma magia de idéia, um padrão cria imagens visíveis, mas essas ilusões também afetam a mente dos alvos e observadores. Todas as ilusões do tipo padrão são efeitos de ação mental.

**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.

**Sombra:** Uma ilusão do tipo sombra cria alguma coisa parcialmente real, a partir de energias extradimensionais. Essas ilusões podem gerar efeitos reais. O dano causado por ilusões do tipo sombra é real.

**Teste de Resistências e Ilusões (Desacreditar):** As criaturas que encontram uma ilusão normalmente não podem realizar um teste de resistência para reconhecê-la até que a estudem cuidadosamente ou interajam com ela de alguma forma.

Obter sucesso num teste de resistência contra uma ilusão revela que ela é falsa, mas uma ilusão do tipo idéia ou fantasma permanece como uma imagem translúcida.

Um fracasso num teste de resistência indica que o personagem não percebeu a falsidade da ilusão. Um personagem que tenha provas que uma ilusão não é real não precisa realizar um teste de resistência. Se um observador desacreditar uma ilusão (obtiver sucesso no teste de resistência) 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 morto-vivos representam a grande essência desta escola.

## Transmutação

As magias de transmutação alteram as propriedades de uma criatura, objeto ou condições.

## [Descritor]

Um descritor de magia, se houver, aparecerá na mesma linha da escola e sub-escola da 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. Se o alvo da magia não consegue entender ou ouvir o que o conjurador de uma magia dependente de idioma fala, a magia fracassa.

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 a magia. Essa linha também indica se a magia pertence a algum domínio e, se pertencer, qual o domínio e o seu nível como magia de domínio. O nível de uma magia afeta a CD de qualquer teste de resistência permitido contra seus efeitos.

Os nomes das classes conjuradoras são abreviados da seguinte forma: bardo (brd), clérigo (clr), druida (drd), feiticeiro (fet), mago (mag), paladino (pal) e ranger (rgr).

Os domínios aos quais uma magia pode estar associada incluem: Água, Animais, Ar, Bem, Caos, Conhecimento, Cura, Destruição, Enganação, Fogo, Força, Guerra, Magia, Mal, Morte, Ordem, Plantas, Proteção, Sol, Sorte, Terra e Viagem.

## Componentes

Os componentes de uma magia são o que precisas fazer ou ter para conjurá-la. 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.

**Custo em XP (XP):** Algumas magias mais poderosas possuem um custo em XP, que é pago pelo conjurador da magia. Nenhuma magia é capaz de restaurar os XPs perdidos dessa maneira. É impossível gastar uma quantidade de XP que te obrigue a perder um nível, portanto não conseguiras conjurar uma magia a menos que possuas XP o bastante para pagar seu custo. Entretanto, quando adquirires os pontos de experiência necessários para alcançares um novo nível, tu podes usar esses pontos imediatamente para conjurar uma magia ao invés de avançar um nível normalmente. Os XPs são considerados exatamente como um componente material – são consumidos quando a magia é conjurada, independente se a conjuração foi ou não bem-sucedida.

**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. Assume que tens os focos de preços desprezíveis em tua bolsa de componentes mágicos.

**Foco Divino (FD):** Um foco divino é um item de importância espiritual. Para o clérigo ou o paladino, o foco divino será o símbolo sagrado apropriado às crenças do personagem.

Se a linha de componentes incluir F/FD ou M/FD, a versão arcana da magia exige um componente foco ou um componente material (a abreviação antes da barra) e a versão divina requer um foco divino (a abreviação depois da barra).

**Gestual (G):** Um componente gestual é um movimento preciso e delicado com ambas as mãos. Pelo menos uma das mãos precisa 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, seu preço será desprezível, logo, não deves te preocupar em manter um controle dos teus componentes materiais. Assume que tens tudo o que precisas em tua bolsa de componentes mágicos.

**Verbal (V):** Um componente verbal é um encantamento pronunciado. Para cumprir a exigência desse componente, o conjurador precisa poder falar em voz alta. A 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 tente conjurar.

## Tempo de Execução

A maioria das magias possui um tempo de execução de 1 ação padrão. Outras exigem 1 rodada ou mais, enquanto algumas requerem apenas uma ação livre.

Conjurar uma magia com tempo de execução de 1 rodada é considerado uma ação de rodada completa e seu efeito será ativado imediatamente antes do início do teu turno na rodada subsequente. Tu serás 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 tu estás conjurando uma magia de rodada completa por 10 rodadas consecutivas, conforme descrito acima para uma conjuração de 1 rodada). Essas ações devem ser consecutivas e ininterruptas ou a magia fracassa automaticamente.

Quando tu inicias a conjuração de uma magia que exige 1 rodada ou mais, deverás manter a concentração desde a rodada inicial até o começo de tua próxima rodada, no mínimo. Caso tua concentração seja interrompida antes de terminar a conjuração, a magia será perdida.

Uma magia com um tempo de execução de 1 ação livre não é considerada no limite normal de uma magia normal por rodada. No entanto, tu somente poderás conjurar essas magias uma vez a cada rodada. Conjurar uma magia com tempo de execução de 1 ação livre não provoca ataques de oportunidade.

Tu tomas todas as decisões necessárias da magia (alcance, alvo, área, efeito, visão, etc.) quando a magia entra em efeito.

## Alcance

O alcance de uma magia indica quanto longe de ti ela é capaz de alcançar, 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 afeta apenas a ti.

**Toque:** Tu deverás tocar a criatura ou objeto para afetá-lo. Uma magia de toque que causa dano pode obter um sucesso decisivo, similar a um ataque. Uma ameaça de sucesso decisivo é obtida com um resultado 20 em 1d20 e a magia causará o dobro do dano. Algumas magias de toque permitem que toques vários alvos. Poderás tocar tantos alvos quanto puderdes alcançar como descrito na magia, mas todos os alvos precisam ser tocados na mesma rodada em que terminas a conjuração da magia.

**Curto:** A magia alcança até 7,5 m. a partir de ti. O alcance máximo aumenta em 1,5 m. a cada dois níveis de conjurador.

**Médio:** A magia alcança até 30 m. + 3 m. por nível de conjurador.

**Longo:** A magia alcança até 120 m. + 12 m. por nível de conjurador.

**Ilimitado:** A magia alcança qualquer lugar dentro do 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 e magia, tu terás 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, como apropriado.

**Alvo ou Alvos:** Algumas magias exigem um alvo ou alvos. Tu conjuras essas magias sobre criaturas ou objetos, conforme indicado pela própria magia. Tu precisas ver ou tocar o alvo e deves especificá-lo. No entanto, não é necessário selecionar o alvo até que a conjuração seja concluída.

Quando tu fores o próprio alvo da magia (a descrição da magia terá a linha “Alvo: Tu”), não será possível realizar um teste de resistência e Resistência a Magia não será aplicada. As linhas “Testes de Resistência” e “Resistência a 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 pode ser realizada a qualquer momento (mesmo se estiveres desprevenido ou não for teu turno). As criaturas inconscientes são automaticamente consideradas voluntárias, mas os personagens que estiverem conscientes e imobilizados ou indefesos (amarrado, apavorado, agarrado, paralisado, imobilizado ou atordoado) não.

Algumas magias permitem que o efeito seja redirecionado para novos alvos ou áreas depois da conjuração. Redirecionar uma magia exige uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

**Efeito:** Algumas magias criam ou invocam objetos e criaturas em vez de afetar aquelas existentes. Tu precisas designar um local para ser a origem dessas invocações, seja enxergando-o ou definindo-o. O alcance determina a distância máxima que o efeito pode aparecer, mas caso ele seja móvel, conseguirá se deslocar desconsiderando o alcance da magia.

**Dispersão:** Alguns efeitos, principalmente as nuvens e neblinas, dispersam-se a partir de um ponto de origem, que deve ser uma intersecção de quadrados. O efeito pode se estender por curvas e em áreas que não consegues enxergar. Calcula a distância pela distância real percorrida, considerando as curvas que o efeito faça. Para determinar a distância máxima de uma magia de dispersão, conta os quadrados ao redor das paredes, não através delas. Da mesma forma que o movimento regular, não trace linhas diagonais nas esquinas. Deverás selecionar um ponto de origem para a magia, mas não é necessário ter linha de efeito (vê abaixo) para todas as partes do efeito.

**Raio:** Alguns efeitos são raios. Tu disparas um raio como se tivesses usando uma arma de ataque à distância, mas geralmente realizas um ataque de toque à distância em vez

de um ataque à distância regular. Similar ao disparo de uma flecha, tu serias capaz de atirar no escuro ou em uma criatura invisível e esperar atingir o alvo. Não é preciso que enxergues a criatura alvo, como nas magias de alvos pré-determinados. No entanto, outras criaturas ou obstáculos podem bloquear a linha de visão ou fornecer cobertura para a criatura que estejas visando.

Se uma magia de raio tiver uma duração, essa é a duração do efeito que o raio causa, não o tempo de existência do raio.

Se uma magia de raio causa dano, é possível obter um sucesso decisivo similar a um ataque com arma. Uma ameaça de sucesso decisivo é obtida com um resultado 20 em 1d20 e a magia causará o dobro do dano.

**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 definidas abaixo.

Não importa a forma da área, tu deverás escolher o ponto de origem da magia, embora não tenhas controle sobre as criaturas ou objetos que serão afetados. Para definir se uma criatura está na área da magia, calcula 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 do 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 está. Quando a área da magia terminar na intersecção mais próxima do quadrado (a partir do ponto de origem), qualquer coisa dentro do quadrado não é afetada.

**Cone, Cilindro, Linha ou Esfera:** Várias magias que afetam uma área têm um formato específico, como um cone, cilindro, linha ou esfera.

Uma magia em forma de cone é conjurada a partir de ti em um quarto de círculo na direção escolhida. Ela é disparada de uma das intersecções do teu quadrado e se amplia conforme se afasta dele. A maioria dos cones também são explosões ou emanações (vê abaixo) e não superam esquinas ou fazem curvas.

Quando conjuras uma magia em forma de cilindro, tu escolhes um ponto de origem. Esse ponto será o centro de um círculo horizontal e a magia será disparada a partir dele, preenchendo um cilindro. Uma magia em forma de cilindro ignora qualquer obstrução em sua área.

Uma magia em forma de linha é disparada a partir de ti em linha reta na direção selecionada. Ela se inicia numa das intersecções do quadrado onde estás e se estende até o limite de seu alcance ou até atingir uma barreira capaz de bloquear sua linha de efeito. Uma magia em forma de linha afeta todas as criaturas nos quadrados atravessados pela linha.

Uma magia em forma de esfera se expande a partir do ponto de origem e preenche uma área esférica. As esferas podem ser explosões, emanações ou dispersões.

**Criaturas:** Uma magia com essa área afeta diretamente as criaturas (como uma magia com alvos), mas é capaz de atingir todas as criaturas de um tipo em sua área de efeito, em vez de uma única criatura por ti selecionada. A área pode ser uma esfera de explosão, um cone de explosão ou qualquer área adequada.

Muitas magias afetam “criaturas vivas”, o que abrange todas as criaturas exceto construtos e morto-vivos. Criaturas

dentro da área de efeito da magia que não pertencem ao tipo apropriado descrito na magia não contam como criaturas afetadas.

**Explosão, Emanação ou Dispersão:** Muitas magias que afetam uma área funcionam como uma explosão, emanação ou dispersão. Em cada caso, tu escolhes o ponto de origem da magia e calcula seu efeito a partir desse ponto.

Uma magia de explosão afeta tudo o que estiver em sua área, inclusive as criaturas que não consegues ver. A magia não afeta criaturas com cobertura total em relação ao ponto de origem (em outras palavras, o seu efeito não faz curvas). A forma padrão de um efeito de explosão é uma esfera, embora algumas magias de explosão sejam especificamente descritas como um cone. A área de uma explosão determina quanto longe do ponto de origem o efeito da magia se extende.

Uma magia de emanação funciona como uma explosão, exceto que seu efeito continua a irradiar do ponto de origem enquanto a magia permanecer ativa. A maioria das emanações são cones ou esferas.

As magias de dispersão funcionam como uma explosão, mas fazem curvas. Tu escolhes o ponto de origem e a magia se dispersa até o limite do alcance em todas as direções. Calcula a área que o efeito da magia preenche adicionando qualquer curva que o efeito realizar.

**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 de Efeito terminar com um “(M)”, é possível alterar a forma da magia. Um efeito ou área moldado precisa ter uma dimensão mínima de 3 m. 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 afetados 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.

Deverás 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 que desejas conjurar.

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. Tal abertura significa que a parede de 1,5m contendo o buraco não é mais considerada uma obstrução para determinar a linha de efeito de uma magia.

## Duração

A duração da magia indica quanto tempo a energia mágica da magia permanece ativa.

**Duração Temporizada:** Muitas durações são medidas em rodadas, minutos, horas, etc. Quando o tempo indicado

acaba, a força da magia se dissipa e a magia termina. Se a duração da magia é variável, sua duração é determinada pelo Mestre em segredo (o conjurador não saberá por quanto tempo seu efeito mágico permanecerá).

**Instantânea:** A energia da magia surge e se dissipa no instante em que ela é conjurada, embora suas consequências geralmente sejam mais duradouras.

**Permanente:** A energia permanece ativa enquanto o efeito durar. Isso significa que a magia é vulnerável a *dissipar magia*.

**Concentração:** A magia permanece ativa enquanto tu estiveres concentrado nela. Concentrar-te para sustentar uma magia exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Qualquer coisa que possa quebrar tua concentração ao conjurar uma magia também podem fazê-lo enquanto manténs uma, fazendo a magia se encerrar. Tu não podes conjurar uma magia enquanto te manténs concentrado em outra.

Algumas vezes, uma magia permanece ativa durante algum tempo depois que tu paras de te concentrar. Fora isso, 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 criaturas diretamente, o resultado acompanha o alvo enquanto a magia permanecer ativa. Caso a magia gere um efeito, ele existirá durante o tempo de duração. O efeito pode se mover ou ficar imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se a magia afetar uma área, então ela permanece nessa área enquanto estiver ativa. As criaturas se tornam alvos da magia quanto entram na área e deixam de ser quando a abandonam.

**Magias de Toque e Mantendo Carregada:** Em muitos casos, se não descarregares uma magia de toque na rodada em que a conjuraste, podes manter a carga (adiando a ativação da magia) indefinidamente. Serás capaz de realizar ataques de toque a cada rodada até descarregares o efeito. Se outra magia for conjurada, a magia de toque será dissipada.

Algumas magias de toque permitem que toques diversos alvos como parte do efeito. Não serás capaz de manter essas magias carregadas – deverás tocar todos os alvos na mesma rodada em que concluir a conjuração.

**Descarregar:** Algumas magias possuem duração pré-determinada ou até serem ativadas ou descarregadas.

**(D) Dissipável:** Se a linha de Duração terminar com um "(D)", tu serás capaz de dissipar a magia quando desejas. Precisas 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 deves fazer é parar de te concentrar no teu 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 tem efeito sobre um alvo que obtenha sucesso no teste de resistência.

**Parcial:** A magia causa o efeito em seu alvo. Um teste de resistência bem-sucedido reduz o efeito.

**Metade:** Para as magias que causam dano, um teste de resistência bem-sucedido reduzirá o dano sofrido à metade (arredondado para baixo).

**Nenhum:** Nenhum teste de resistência é permitido.

**Desacredita:** Um teste bem-sucedido permite que o alvo ignore o efeito.

**(objeto):** A magia pode ser conjurada sobre objetos, que só poderão realizar um teste de resistência caso sejam mágicos ou estejam em contato direto (sendo usados, vestidos, agarrados, etc.) com uma criatura capaz de resistir ao efeito. Nesse caso, o objeto utiliza o teste de resistência da criatura, a menos que seu valor seja mais elevado. Isso não significa que a magia só possa ser conjurada sobre objetos. Algumas magias desse tipo podem ser conjuradas em criaturas ou objetos. O bônus dos testes de resistência de um item mágico é igual a 2 + metade do nível do conjurador do item.

**(inofensiva):** A magia é geralmente 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 tua classe de conjurador. Sempre usa o nível de magia que se aplica a tua classe.

**Sucessos no Teste de Resistência:** Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência contra uma magia sem efeitos físicos óbvios sentirá uma força hostil ou uma dormência, embora não consiga deduzir a natureza exata do ataque. Da mesma forma, quando uma criatura obtém sucesso no teste de resistência, tu sentes que a magia falhou. Tu não sentes quando uma criatura obteve sucesso num teste de resistência contra efeitos e magias de área.

**Fracassos e Sucessos Automáticos:** Um 1 natural (um resultado 1 em 1d20) num teste de resistência sempre é um fracasso e a magia causará dano aos itens expostos (vê *Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência*). Um 20 natural (um resultado 20 em 1d20) sempre é um sucesso.

**Fracassando Voluntariamente num Teste de Resistência:** Uma criatura pode fracassar voluntariamente num teste de resistência, aceitando o resultado da magia. Mesmo um personagem que tenha uma resistência especial à magia é capaz de suprimir essa característica.

**Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência:** A menos que seja especificado o contrário na descrição da magia, todos os objetos carregados ou usados pela criatura sempre resistem a um ataque mágico. No entanto, quando a criatura obtém um resultado 1 natural (uma falha crítica) em seu teste de resistência contra qualquer efeito, um item exposto será afetado (caso o ataque seja capaz de danificar objetos). Consulta a *Tabela: Itens Afetados por Ataques Mágicos*. Determina os quatro objetos carregados ou usados pela criatura mais prováveis de serem afetados e escolhe aleatoriamente um deles. O objeto selecionado deve realizar

um teste de resistência contra o ataque e sofrer qualquer dano causado pelo efeito.

Se o 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.

### Tabela: Itens Afetados por Ataques Mágicos

Ordem <sup>1</sup>	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

1 Na ordem de mais provável para menos provável de ser afetado

### Resistência a Magia

A Resistência a Magia é uma habilidade defensiva especial. Quando uma magia tua estiver sendo resistida por uma criatura com RM, tu deves fazer um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) e o resultado precisa igualar ou superar o nível de Resistência a Magia da vítima para afetá-la. A RM do defensor é similar a uma Classe de Armadura contra ataques mágicos. Inclua quaisquer ajustes de nível de conjurador que possuas (como os dos poderes concedidos de domínios) a esse teste de nível de conjurador.

A linha Resistência a Magia e o texto descritivo de uma magia indicam se a Resistência a 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 em um local.

Os termos “objeto” e “inofensiva” tem o mesmo significado para a RM e para os testes de resistência. Uma criatura com Resistência a Magia precisa suprimir voluntariamente sua RM (uma ação padrão) para ser afetada por uma magia descrita como “inofensiva”. Nesse caso, tu não precisas 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 diz “vê texto”, a explicação será encontrada nessa parte. Caso a magia seja baseada em outra magia, será preciso verificar a primeira descrição para obter a informação desejada.

## Magias Arcanas

Magos, feiticeiros e bardos conjuram magias arcana, que envolvem a manipulação direta de energias místicas. Comparadas com as magias divinas, as magias arcana têm mais chance de produzirem efeitos dramáticos.

### Preparando Magias de Mago

O nível do mago limita a quantidade de magias que ele pode preparar e conjurar. Um valor elevado de Inteligência permite ao mago preparar e conjurar algumas magias adicionais. É possível preparar a mesma magia mais de uma vez, mas cada preparação conta como uma magia 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, o mago precisa de tranqüilidade. Para descansar sua mente, ele deve dormir durante 8 horas. Não é necessário dormir cada minuto desse tempo, mas o mago 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 tranquilo de 8 horas antes de preparar qualquer magia.

**Magias Recentes/Interrupções do Descanso:** Se o 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 8 horas são consideradas no limite diário do mago.

**Ambiente de Preparação:** Para preparar qualquer magia, o mago deve se concentrar adequadamente e isso exige paz, tranqüilidade e conforto. Os arredores do mago não precisam ser 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 grimório e luz suficiente para ler. Existe uma exceção: o mago pode preparar *ler magias* sem o seu grimório.

**Tempo de Preparação de Magias:** Depois de descansar, o mago precisa estudar seu grimório para preparar as magias do dia. O processo de preparar todas as magias do seu limite diário toma 1 hora. Preparar uma quantidade inferior ao limite diário despende um tempo proporcionalmente menor, mas sempre exige 15 minutos, o mínimo requerido para atingir o estado mental próprio.

**Seleção e Preparação de Magias:** As únicas magias disponíveis ao mago, até preparar magias de seu grimório, são aquelas preparadas no dia anterior e que ainda não foram conjuradas. Durante o período de estudo, o personagem escolhe quais magias deseja preparar. Se o mago já tiver magias preparadas (do dia anterior) que ainda não foram usadas, ele pode descartar algumas ou todas para liberar espaço para novas magias.

Quando estiver preparando suas magias, o mago pode deixar parte de seu limite diário vazio. Depois, no mesmo dia, é possível repetir o processo de preparação em diversas ocasiões, caso o tempo e as circunstâncias permitam. Durante essas sessões extras de preparação, o mago será capaz de preencher os slots de magia que não foram utilizados, mas não poderá descartar uma magia preparada para substituí-la ou preencher o lugar de uma magia que já tenha conjurado naquele dia. Esse tipo de preparação requer uma mente descansada. Similar à primeira sessão do dia, essa preparação toma pelo menos 15 minutos, mas tomará mais tempo se o mago preparar mais de um quarto de suas magias.

**Slots de Magia:** As várias tabelas de classes de personagem indicam a quantidade de magias de cada nível que um personagem é capaz de conjurar em um dia. Essa abertura para as magias diárias chama-se “slot de magia”. Um conjurador sempre pode utilizar um slot de magia de nível maior para preparar uma magia de nível inferior. Um

conjurador que não tenha o valor de habilidade alto o suficiente para conjurar magias que de outra forma ele poderia ainda tem acesso aos slots para elas, mas será obrigado a preenchê-los com magias de nível menor.

**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 conjurá-la, ou até que ela seja descartada. Outros eventos, como efeitos de itens mágicos ou ataques especiais de monstros, também podem remover uma magia memorizada da mente de um personagem.

**Morte e Conservação de Magias Preparadas:** Se um conjurador morrer, todas as magias que havia preparado são apagadas de sua mente. Algumas magias poderosas (como *reviver os mortos, ressurreição ou ressurreição verdadeira*) podem recuperar a energia perdida quando ressuscitam o personagem.

## Escritos Mágicos Arcanos

Para armazenar uma magia arcana na forma escrita, um personagem utiliza caracteres complexos que descrevem as forças mágicas envolvidas. A escrita usa o mesmo sistema, não importa o idioma ou cultura nativa do mago. No entanto, cada conjurador utiliza o sistema de seu próprio modo. Os escritos mágicos de outro mago são incompreensíveis, mesmo para o 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 passar num teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia). Se fracassar, o personagem não será capaz de 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 ajudar 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). Caso o escrito mágico seja um pergaminho e o leitor for um conjurador arcana, ele pode tentar usá-lo.

## Magias de Mago e Grimórios Emprestados

Um mago pode usar grimórios emprestados para preparar as magias que ele já conhece e que estejam registradas em seu próprio grimório, mas o sucesso dessa preparação não é certo. Primeiro, o mago precisa decifrar a escrita do grimório (vê *Escritos Mágicos Arcanos*, acima). Depois que a magia do grimório emprestado for decifrada, o leitor precisa passar num 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 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 a um Grimório de Mago

Os magos podem adicionar novas magias ao seu grimório usando vários métodos. Se o 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 suas aventuras. Sempre que o mago adquirir um nível, ele receberá duas magias (à escolha do jogador) para adicionar ao seu grimório. Essas magias devem pertencer aos níveis que o mago possa conjurar. Se ele decidiu especializar-se em uma escola de magia, uma delas deve pertencer à sua escola especializada.

### Magias Copiadas de Outros Grimórios ou Pergaminhos:

O 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 arcana (vê *Escritos Mágicos Arcanos*, acima). Depois, o mago deve gastar um dia inteiro estudando a magia. No final do dia, ele deve passar num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). O mago que se especializou 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 passar no teste, o mago comprehende a magia e pode copiá-la para seu grimório (vê *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, magos cobram uma taxa pelo privilégio de copiar magias de seu grimório. Essa taxa geralmente equivale ao nível da magia x 50 po.

**Pesquisa Independente:** O mago também é capaz de pesquisar magias sozinho, duplicando as magias existentes ou criando uma inteiramente nova.

## Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório

Assim que o mago compreender a nova magia, ele poderá escrevê-la em seu grimório.

**Tempo:** O processo exige 24 horas, independente do nível da magia.

**Espaço no Grimório:** Uma magia ocupa uma página do grimório por nível. Uma magia de nível 0 (truque) ocupa uma única página. Um grimório tem 100 páginas.

**Custos e Materiais:** Os materiais para escrever uma magia (tintas especiais, canetas e outros suprimentos) custam 100 po por página.

Lembra-te que o mago não precisa pagar esses custos de tempo e dinheiro para as magias adquiridas quando adquire um nível de classe.

## Substituindo e Copiando Grimórios

O 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 no 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 mago, como se tivesse sido conjurada. Se o mago não tiver

magias preparadas, ele poderá prepará-las de um grimório emprestado e então escrevê-la no 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 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 arcana, mas não possuem grimórios e não preparam magias. O nível do feiticeiro ou bardo limita a quantidade de magias diárias que ele pode conjurar (vê a descrição dessas classes). Um valor alto de Carisma 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 suas mentes para conjurar suas magias. Eles precisam de 8 horas de descanso (como o mago) e, depois disso, de 15 minutos de concentração. O 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 recupera seu limite diário utilizado no dia anterior.

**Magias Recentes:** Assim como os magos, quaisquer magias conjuradas nas últimas 8 horas são consideradas no limite diário dos feiticeiros ou bardos.

**Adicionando Magias ao Repertório de Feiticeiros e Bardos:** O feiticeiro ou bardo receberá novas magias sempre que adquirir um nível de classe, mas nunca de outra forma. Quando seu feiticeiro ou bardo adquirir um nível, consulta a [Tabela 3-3: Magias Conhecidas de Bardo](#) ou a [Tabela 3-7: Magias Conhecidas de Feiticeiro](#) para determinar quantas magias da lista apropriada ele aprenderá. Com a permissão do Mestre, os feiticeiros e os bardos podem selecionar suas novas magias dentre magias novas ou incomuns que de alguma forma ganharam algum tipo de conhecimento durante suas aventuras.

## Magias Divinas

Os clérigos, druidas, paladinos experientes e rangers experientes podem conjurar magias divinas. Diferente das magias arcana, os efeitos divinos retiram seu poder de uma fonte divina. Os clérigos recebem suas magias de deuses ou de entidades divinas, a força divina da natureza concede poder aos druidas e aos rangers e 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 ao dos magos, com algumas diferenças. A habilidade

relevante para as magias divinas é a Sabedoria. Para preparar e conjurar uma magia divina, o conjurador precisa ter uma pontuação de Sabedoria igual a 10 + nível da magia.

**Momento do Dia:** O conjurador divino escolhe e prepara suas magias com antecedência, assim como os magos. Entretanto, o conjurador divino não precisa descansar para preparar suas magias. Em vez disso, ele escolhe um momento particular do dia para rezar e receber suas magias. Esse período é geralmente associado com algum evento diário. Se alguma situação impedir o conjurador de rezar no momento apropriado, ele precisará fazê-lo o mais rápido possível. Se não orar na primeira oportunidade, terá que esperar até o próximo dia para preparar suas magias.

**Escolha e Preparação de Magias:** O 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 do mago (1 hora), assim como as exigências de um local com relativa tranquilidade. Ele não precisa preparar todas as magias de uma vez. Entretanto, a mente do personagem somente é considerada descansada durante sua primeira preparação do dia, portanto ele não conseguirá preencher um slot que está vazio porque ele conjurou uma magia ou descartar uma magia previamente preparada.

Os conjuradores divinos não precisam de grimórios. No entanto, sua seleção de magias está limitada às aquelas existentes na lista de sua classe. Os clérigos, druidas, paladinos e rangers têm listas de magias diferentes. O 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. Com acesso a duas magias de domínio para 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 que possa conjurar. Se a magia de domínio não estiver na lista de magias de clérigo, ela só pode ser preparada como uma magia de domínio.

**Slots de Magia:** As tabelas de classes indicam a quantidade de magias de cada nível que um personagem é capaz de conjurar por dia.

Essas aberturas para as magias diárias são chamadas de “slots de magia”. Um conjurador sempre pode utilizar um slot de magia de nível maior para preparar uma magia de nível inferior. Um conjurador que não tenha valor suficiente de habilidade para conjurar as magias de nível maior ainda tem acesso aos slots, mas será obrigado a preenchê-los com magias do nível menor.

**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 Infligir Ferimentos:** O clérigo bom (ou o clérigo neutro de um deus bom) é capaz de conjurar espontaneamente a magia *curar ferimentos* ao invés de outra magia preparada do mesmo nível ou superior, mas nunca no lugar de uma magia de domínio. O clérigo mau (ou o clérigo neutro de um deus mau) pode conjurar espontaneamente a magia *infligir ferimentos* ao invés de outra magia preparada (exceto uma magia de domínio) do mesmo nível ou superior. O clérigo neutro de um deus neutro é capaz de converter espontaneamente as magias de *curar* como um clérigo bom ou as magias de *infligir ferimentos* como um clérigo mau, de acordo com a opção do jogador.

durante a criação do personagem. A energia divina da magia preparada é convertida na magia de *curar* ou *infligir ferimentos*, como se uma delas estivesse preparada para aquele dia.

**Conversão Espontânea de Magias Invocar Aliado da Natureza:** O druida é capaz de conjurar espontaneamente a magia *invocar aliado da natureza* ao invés de outra magia preparada do mesmo nível ou superior. A energia divina da magia preparada é convertida na magia *invocar aliado da natureza* como se ela estivesse preparada.

## Escritos Mágicos Divinos

As magias divinas podem ser escritas e decifradas como as magias arcana (vê *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:** O conjurador divino também é capaz de pesquisar magias sozinho, de forma similar ao mago. Somente o criador da magia conseguirá prepará-la e conjurá-la, a menos que decida compartilhá-la com os outros.

## Habilidades Especiais

### 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 aos de 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 à magia estão sujeitas à Resistência a Magia e podem ser neutralizadas com *dissipar magia*. Elas não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou neutralizada. As habilidades similares à magia não podem ser usadas como contramágica e não são anuladas por contramágica.

Algumas criaturas são efetivamente um tipo de feiticeiro. Elas conjuram magias arcana, como os feiticeiros, usando os componentes quando necessário. Na verdade, uma criatura pode ter habilidades similares à magia e também conjurar magias como um feiticeiro.

### Habilidades Sobre naturais

Essas habilidades não podem ser rompidas num combate, como as magias, e geralmente não provocam ataques de oportunidade. As habilidades sobrenaturais não estão sujeitas à Resistência a Magia, à contramágica ou a *dissipar magia*, mas também não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou neutralizada.

### Habilidades Extraordinárias

Essas habilidades não podem ser rompidas num combate, como as magias, e geralmente não provocam ataques de oportunidade. Os efeitos ou áreas que neutralizam ou dissipam as magias não afetam as habilidades extraordinárias. Elas não estão sujeitas a *dissipar magia* e funcionam normalmente em um campo antimagia. Na verdade, as habilidades extraordinárias não são qualificadas como mágicas, embora possam desrespeitar algumas leis da física.

### Habilidades Naturais

Nessa categoria se encontram as habilidades que uma criatura tem devido à sua natureza física. As habilidades naturais não são consideradas extraordinárias, sobrenaturais nem similares à magia.

# Capítulo 11: Magias

Um <sup>M</sup> ou <sup>F</sup> no final do nome de uma magia indica que ela necessita de componente material ou foco, respectivamente, que geralmente não está contido em uma bolsa de componentes mágicos. Um <sup>X</sup> indica que a magia exige custo em XP, a ser pago pelo conjurador.

**Ordem de Apresentação:** Tanto nas listas quanto nas descrições que as seguem, as magias são apresentadas em ordem alfabética por nome.

**Dado de Vida:** O termo “Dado de Vida” é usado como sinônimo de “nível de 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, não de classes, têm nível de personagem igual aos seus Dados de Vida.

**Nível de Conjurador:** Muitas vezes, o poder de uma magia depende do nível de conjurador, que é o nível do personagem na classe de conjurador. As criaturas que não tenham classe possuem um nível do conjurador igual 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 de conjurador.

**Criaturas e Personagens:** As palavras “criatura” e “personagem” são usadas como sinônimos nas descrições das magias.

## Magias de Bardo

### Magias de Bardo de Nível 0 (Truques)

**Abrir/Fehar:** Abre/fecha objetos pequenos ou leves.

**Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).

**Canção de Ninar:** O alvo fica sonolento; -5 nos testes de Observar e Ouvir e -2 nos testes de Vontade 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:** Tu sabes onde fica o Norte.

**Invocar Instrumento:** Invoca um instrumento à tua escolha.

**Ler Magia:** Decifra pergaminhos e grimórios.

**Luz:** Um objeto brilha como uma tocha.

**Mãos Mágicas:** Telecinese de 2,5 kg.

**Mensagem:** Conversação em voz baixa à distância.

**Pasmar:** Um humanoíde (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 Bardo de 1º Nível

**Alarme:** Protege uma área durante 2 horas/nível.

**Animar Cordas:** Faz com que uma corda se move a teu comando.

**Apagar:** Faz um escrito comum ou mágico desaparecer.

**Área Escorregadio:** Torna 3 m<sup>2</sup> ou um objeto escorregadio.

**Aura Mágica:** Altera a aura de um objeto.

**Boca Encantada<sup>M</sup>:** Emite um recado quando ativada.

**Causar Medo:** Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas.

**Compreender Idiomas:** Tu entendas todas as línguas faladas e escritas.

**Confusão Menor:** Uma criatura fica confusa durante 1 rodada.

**Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).

**Detectar Portas Secretas:** Revela portas secretas que estejam a menos de 18 m.

**Dissimular Tendência:** Esconde uma tendência por 24 h.

**Enfeitiçar Pessoa:** Torna uma pessoa amigável.

**Hipnotismo:** Fascina 2d4 DV de criaturas.

**Identificação<sup>M</sup>:** Determina as propriedades de um item mágico.

**Imagem Silenciosa:** Cria uma ilusão menor.

**Invocar Criaturas I:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Obscurecer Objeto:** Protege um objeto de adivinhações.

**Queda Suave:** Objetos ou criaturas caem lentamente.

**Recuo Acelerado:** Teu deslocamento aumenta em 9 m.

**Remover Medo:** Anula ou concede +4 nos testes contra medo para um alvo + um alvo para cada 4 níveis.

**Riso Histérico:** Alvo perde suas ações durante 1 rodada/nível.

**Servi Invisível:** Cria uma força invisível que obedece às suas ordens.

**Sono:** 4 DVs de criaturas caem em um sono parecido com um coma.

**Transformação Momentânea:** Muda a tua aparência.

**Ventriloquismo:** Projeta tua voz por 1 min./nível.

### Magias de Bardo de 2º Nível

**Acalmar Emoções:** Acalma criaturas, anulando efeitos de emoção.

**Agilidade do Gato:** Alvo recebe +4 em Destreza durante 1 min./nível.

**Alterar-se:** Assume a forma de uma criatura semelhante.

**Astúcia da Raposa:** O alvo recebe +4 em Inteligência durante 1 min./nível.

**Aterrorizar:** Até 6 DVs de criaturas ficam em pânico.

**Cativar:** Cativa todos em um raio de 30 m. + 3 m./nível.

**Cegueira/Surdez:** Torna o alvo cego ou surdo.

**Confundir Detecção:** Engana adivinhações sobre uma criatura ou um objeto.

**Curar Ferimentos Moderados:** Cura 2d8 de dano +1/nível (máx. +10).

**Despedaçar:** Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

**Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.

**Escuridão:** Cria 6 m. de raio de escuridão sobrenatural.

**Esplendor da Águia:** O alvo recebe +4 em Carisma durante 1 min./nível.

**Explosão Sonora:** Causa 1d8 de dano sônico aos alvos e pode atordoá-los.

**Fúria:** Concede +2 em Força e Constituição, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 na CA.

**Heroísmo:** Concede +2 em jogadas de ataque, testes de resistência e perícias.

**Idiomas:** Fala qualquer idioma.

**Imagen Menor:** Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.

**Imobilizar Pessoa:** Paralisa um humanóide por 1 rodada/nível.

**Invisibilidade:** O alvo fica invisível por 1 min./nível ou até que ele ataque.

**Invocar Criaturas II:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Invocar Enxames:** Invoca enxames de criaturas rastejantes ou voadoras.

**Localizar Objeto:** Sentes a direção de um objeto (específico ou tipo).

**Mensageiro Animal:** Envia um animal miúdo para um local específico.

**Nublar:** Ataques têm 20% de fracassar.

**Padrão Hipnótico:** Fascina (2d4 + nível) DVs de criaturas.

**Pasmar Monstro:** Uma criatura de 6 DVs 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 ti (1d4 +1/3 níveis, máx. 8).

**Retardar Veneno:** Impede que o veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.

**Silêncio:** Anula todo o som num raio de 4,5 m.

**Sugestão:** Força um alvo a seguir um curso de ação.

**Transe Animal:** Fascina 2d6 DVs de animais.

**Vento Sussurrante:** Envia uma mensagem curta a até 1,5 km/nível.

### Magias de Bardo de 3º Nível

**Boa Esperança:** O alvo recebe +2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícias e habilidades.

**Clarividência/Clariaudiência:** Ouve ou enxerga à distância durante 1 min./nível.

**Confusão:** Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

**Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 de dano +1/nível (máx +15).

**Desespero Esmagador:** Os alvos sofrem -2 nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência, perícia e de habilidade.

**Deslocamento:** Ataques têm 50% de chance de falhar.

**Dissipar Magia:** Cancela magias e efeitos mágicos.

**Enfeitiçar Monstro:** Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado.

**Escrita Ilusória<sup>M</sup>:** 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. de raio invisíveis.

**Falar com Animais:** Tu podes te comunicar com animais naturais.

**Forma Gasosa:** O alvo fica incorpóreo e pode voar lentamente.

**Imagen Maior:** Como *imagem silenciosa*, mas com som, cheiro e temperatura.

**Invocar Criaturas III:** Invoca um extraplanar para te auxiliar.

**Lentidão:** Um alvo/nível pode realizar apenas uma ação/rodada, -2 na CA, testes de Reflexos e jogadas de ataque.

**Loquacidade:** Tu ganhas +30 de bônus em testes de Blefar e suas mentiras podem escapar de 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 DVs ou menos.

**Montaria Fantasmagórica:** Cria um cavalo mágico que permanece por 1 hora/nível.

**Página Secreta:** Altera uma página para esconder teu verdadeiro conteúdo.

**Pequeno Refúgio:** Cria um abrigo para 10 criaturas.

**Piscar:** Tu apareces e desapareces aleatoriamente por 1 rodada/nível.

**Remover Maldição:** Liberta objeto ou criaturas de maldição.

**Selo da Serpente Sépia<sup>M</sup>:** Cria um símbolo no texto que imobilizará o leitor.

**Sono Profundo:** Coloca 10 DVs de criaturas para dormir.

**Velocidade:** Uma criatura/nível se move com mais rapidez, +1 nas jogadas de ataque, CA e em testes de Reflexos.

**Ver o Invisível:** Revela criaturas ou objetos invisíveis.

**Vidência<sup>F</sup>:** Espiona um alvo à distância.

### Magias de Bardo de 4º Nível

**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 de dano +1/nível (máx +20).

**Detectar Vidência:** Te alerta sobre espionagem mágica.

**Dominar Pessoa:** Controla humanóide por telepatia.

**Falar com Plantas:** Podes falar com plantas e criaturas do tipo planta.

**Grito:** Deixa todos no cone surdos e causa 5d6 por dano sônico.

**Imobilizar Monstro:** Como *imobilizar pessoa*, mas para qualquer criatura.

**Invisibilidade Maior:** Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar e continuar invisível.

**Invocar Criaturas IV:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Lendas e Histórias<sup>MF</sup>:** Descobre 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 Veneno:** Desintoxica veneno em uma criatura.

**Padrão Prismático:** Luz fascina 24 DVs de criaturas.

**Porta Dimensional:** Teletransporta-te a uma curta distância.

**Refúgio Seguro:** Cria uma cabana resistente.

**Repelir Invertebrados:** Insetos, aranhas e outros invertebrados 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 intrometidos de ouvirem uma conversa.

### Magias de Bardo de 5º Nível

**Andar nas Sombras:** Entre nas sombras para viajar rapidamente.

**Canção da Discórdia:** Obriga os alvos a se atacarem.

**Curar Ferimentos Leves em Massa:** Cura 1d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Despistar:** Te deixa invisível e cria uma duplicata ilusória.

**Dissipar Magia Maior:** Como dissipar magia, mas com +20 de bônus para o teste.

**Evocação das Sombras:** Imita evocação menor que 5º nível, mas apenas 20% real.

**Heroísmo Maior:** Concede +4 de bônus nas jogadas de ataque, testes de resistência, perícias; imunidade a medo; 1pv temporários.

**Imagen Persistente:** Como imagem maior, mas não é necessária concentração.

**Invocar Criaturas V:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Miragem Arcana:** Como terreno ilusório, mas com estruturas.

**Névoa Mental:** Os alvos na névoa recebem -10 em Sabedoria e em 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 afeta 1 alvo/nível.

**Visão Falsa<sup>M</sup>:** Engana uma observação com uma ilusão.

### Magias de Bardo de 6º Nível

**Analizar Encantamento<sup>E</sup>:** Revela aspectos mágicos do alvo.

**Animar Objetos:** Objetos atacam seus inimigos.

**Agilidade do Gato em Massa:** Como agilidade do gato, mas afeta 1 alvo/nível.

**Enfeitiçar Monstro em Massa:** Como enfeitiçar monstro, mas afeta todos num raio de 9 m.

**Curar Ferimentos Moderados em Massa:** Cura 2d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Esplendor da Águia em Massa:** Como esplendor da águia, mas afeta 1 alvo/nível.

**Ataque Visual:** Amedronta, adoenta e letargia um alvo.

**Encontrar o Caminho:** Mostra o caminho mais direto até um local.

**Astúcia da Raposa em Massa:** Como astúcia da raposa, mas afeta 1 alvo/nível.

**Tarefa/Missão:** Como missão menor, mas afeta qualquer criatura.

**Banquete dos Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus em combate.

**Dança Irresistível:** Obriga o alvo a dançar.

**Imagen Permanente:** Inclui visão, som e cheiro.

**Imagen Programada<sup>M</sup>:** Como imagem maior, mas disparada por um evento.

**Projetar Imagem:** Cópia ilusória que pode conversar e conjurar magias.

**Vidência Maior:** Como vidência, só que mais rápido e com duração maior.

**Grito Maior:** Brado devastador causa 10d6 por dano sônico; atordoa criaturas e danifica objetos.

**Invocar Criaturas VI:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Vibração Sônica:** Causa 2d10 de dano/rodada contra uma estrutura plana.

**Véu:** Muda a aparência de um grupo de criaturas.

## Magias de Clérigo

### Magias de Clérigo de Nível 0 (Preces)

**Conseitar:** 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 Veneno:** Detecta veneno em uma criatura ou objeto.

**Infligir Ferimentos Mínimos:** Ataque de toque, 1 ponto de dano.

**Ler Magia:** Decifra pergaminhos e grimórios.

**Luz:** Um objeto brilha como uma tocha.

**Orientação:** +1 para uma jogada de ataque, teste de resistência ou de perícia.

**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 recebe 1 pv temporário.

### Magias de Clérigo de 1º Nível

**Abençoar Água<sup>M</sup>:** Cria água benta.

**Amaldiçoar Água<sup>M</sup>:** Cria água profana.

**Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.

**Auxílio Divino:** Tu recebes +1 para cada 3 níveis em jogadas de ataque e dano.

**Bênção:** Aliados recebem +1 em jogadas de ataque e testes contra medo.

**Causar Medo:** Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas.

**Comando:** Um alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada.

**Compreender Idiomas:** Tu entedes todas as línguas faladas e escritas.

**Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).

**Desespero:** Um alvo recebe -2 em jogadas de ataque, dano e testes.

**Detectar Bem/Caos/Mal/Ordem:** Revela criaturas, magias ou objetos da tendência selecionada.

**Detectar Morto-vivos:** Revela morto-vivos a menos de 18 m.

**Escudo de Fé:** Aura concede +2 ou mais de bônus de deflexão.

**Escudo Entrópico:** Ataques à distância contra ti possuem 20% de chance de falhar.

**Infligir Ferimentos Leves:** Ataque de toque que causa 1d8 de dano +1/nível (máx. +5).

**Invisibilidade contra Morto-vivos:** Morto-vivos não podem perceber 1 alvo/nível.

**Invocar Criaturas I:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Maldição Menor:** Inimigos recebem -1 em jogadas de ataque e testes contra medo.

**Névoa Obscurecente:** Névoa espessa te envolve.

**Pedra Encantada:** Três pedras recebem +1 para ataques e causam 1d6+1 de dano.

**Proteção contra Bem/Caos/Mal/Ordem:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extrapланares.

**Remover Medo:** Anula ou concede +4 nos testes contra medo para um alvo + um alvo para cada 4 níveis.

**Santuário:** Oponentes não podem te atacar e vice-versa.

**Suportar Elementos:** Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

**Visão da Morte:** Detecta a situação de criaturas a menos de 9 m.

### Magias de Clérigo de 2º Nível

**Acalmar Emoções:** Acalma criaturas, anulando efeitos de emoção.

**Ajuda:** +1 em jogadas de ataque e testes contra medo, 1d8 pv temporários +1/nível (máx. +10).

**Arma Espiritual:** Arma mágica ataca sozinha

**Augúrio<sup>MF</sup>:** Descobre se uma ação será boa ou má.

**Cativar:** Cativa todos num raio de 30 m. + 3 m./nível.

**Condição:** Monitora condição e posição dos aliados.

**Consagrarm<sup>M</sup>:** Enche uma área com energia positiva enfraquecendo morto-vivos.

**Curar Ferimentos Moderados:** Cura 2d8 de dano +1/nível (máx. +10).

**Descanso Tranquílio:** Preserva um corpo.

**Despedaçar:** Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

**Dissimular Tendência:** Esconde uma tendência por 24 h.

**Drenar Força Vital:** Mata uma criatura ferida; tu recebes 1d8 pv temporários, +2 em Força e +1 nível.

**Encontrar Armadilhas:** Descobre armadilhas como um ladrão

**Escuridão:** Cria 6 m. de raio de escuridão sobrenatural.

**Esplendor da Águia:** O alvo recebe +4 em Carisma durante 1 min./nível.

**Explosão Sonora:** Causa 1d8 de dano sônico aos alvos e pode atordoá-los.

**Força de Touro:** O alvo recebe +4 em Força durante 1 min./nível.

**Imobilizar Pessoa:** Paralisa um humanóide por 1 rodada/nível.

**Infligir Ferimentos Moderados:** Ataque de toque causa 2d8 de dano +1/nível (máx. +10).

**Invocar Criaturas II:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Profanar<sup>M</sup>:** Enche uma área com energia negativa, fortalecendo morto-vivos.

**Proteger Outro<sup>F</sup>:** Sofres metade do dano dirigido ao alvo.

**Remover Paralisia:** Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou *Lentidão*

**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 Veneno:** Impede que o veneno cause dano ao alvo por 1 hora/ nível.

**Sabedoria da Coruja:** O alvo recebe +4 em Sabedoria por 1 min./nível

**Silêncio:** Anula todo o som num raio de 4,5 m.

**Tendência em Arma:** Arma se torna boa, má, leal ou caótica.

**Tornar Inteiro:** Repara um objeto

**Vigor do Urso:** O alvo recebe +4 em Constituição durante 1 min./nível.

**Zona de Silêncio:** Impede intrometidos de ouvirem uma conversa.

### Magias de Clérigo de 3º Nível

**Caminhar na Água:** O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.

**Cegueira/Surdez:** Torna o alvo cego ou surdo.

**Chama Contínua<sup>M</sup>:** Cria fogo ilusório.

**Círculo Mágico Contra Bem/Caos/Mal/Ordem:** Como as magias *proteção*, mas com 3 m. de raio e 10 min./nível.

**Criar Alimentos:** Alimenta três humanos (ou um cavalo)/nível.

**Criar Mortos Vivos Menor<sup>M</sup>:** Cria zumbis e esqueletos.

**Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 de dano +1/nível (máx. +15).

**Dissipar Magia:** Cancela magias e efeitos mágicos.

**Escuridão Profunda:** Objeto cria escuridão sobrenatural absoluta em raio de 18 m.

**Falar Com os Mortos:** Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.

**Infligir Ferimentos Sérios:** Ataque de toque que causa 3d8 de dano +1/nível (máx. +15).

**Invocar Criaturas III:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Localizar Objeto:** Sentes a direção de um objeto (específico ou tipo).

**Luz Cegante:** Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra morto-vivos.

**Luz do Dia:** Ilumina 18 m. de raio com uma luz brilhante.

**Mão Opífera:** Mão fantasmagórica guia uma pessoa a ti.

**Mesclar-se às Rochas:** Tu e teu equipamento se unem a pedra.

**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 aliados recebem +1 de bônus em várias jogadas e os inimigos sofrem -1 de penalidade.

**Praga:** Infecta um alvo com a doença escolhida.

**Proteção Contra Elementos:** Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia.

**Purgar Invisibilidade:** Dissipa invisibilidade em uma área de 1,5 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 criaturas de maldição.

**Respirar na Água:** Os alvos podem respirar sob a água.

**Rogar Maldição:** -6 numa habilidade; -4 em jogadas de ataque e testes; ou 50% de chance de perder cada ação.

**Roupa Encantada:** Armadura ou escudo recebe +1 de bônus de melhoria/4 níveis.

**Símbolo de Proteção<sup>M</sup>:** Inscrição fere os intrusos.

### Magias de Clérigo de 4º Nível

**Adivinhação<sup>M</sup>:** Dá conselho útil para ações especificamente propostas.

**Aliado Extraplanar Menor<sup>x</sup>:** Negocia serviços com um ser extraplanar de 6 DVs.

**Âncora Dimensional:** Impede movimento extradimensional.

**Andar no Ar:** O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de escala de 45 graus).

**Arma Mágica Maior:** +1 bônus/4 níveis (máx. +5).

**Controlar a Água:** Aumenta ou abaixa a água.

**Curar Ferimentos Críticos:** Cura 4d8 de dano +1/nível (máx. +20).

**Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas.

**Envenenamento:** Toque causa 1d10 de dano de Constituição, que se repete após 1 min.

**Enviar Mensagem:** Entrega uma mensagem curta em qualquer lugar, instantaneamente.

**Expulsão:** Força uma criatura a retornar ao 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 que causa 4d8 de dano +1/nível (máx. +20).

**Invertebrado Gigante:** Transforma centopéias escorpiões ou aranhas comuns em invertebrados gigantes.

**Invocar Criaturas IV:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Movimentação Livre:** O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.

**Neutralizar Veneno:** Desintoxica veneno em uma criatura.

**Poder Divino:** Recebes bônus de ataque, +6 em Força e 1 ponto de vida/nível.

**Proteção Contra a Morte:** Fornece imunidade contra magias de morte e efeitos de energia negativa.

**Repelir Invertebrados:** Insetos, aranhas e outros invertebrados se mantêm a 3 m de distância.

**Restauração<sup>M</sup>:** Recupera níveis negativos e valores de habilidade.

**Transferência de Poder Divino:** Transfere magias para o alvo.

### Magias de Clérigo de 5º Nível

**Arma do Rompimento:** Arma de combate corpo a corpo destrói morto-vivos.

**Cancelar Encantamento:** Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

**Coluna de Chamas:** Destroi inimigos através de fogo divino (1d6 de dano/nível).

**Comando Maior:** Como comando, mas afeta 1 alvo/nível.

**Comunhão<sup>x</sup>:** Divindade responde uma pergunta/nível (sim ou não, somente).

**Conspurcar<sup>M</sup>:** Profana um local.

**Curar Ferimentos Leves em Massa:** Cura 1d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Dissipar Bem/Caos/Mal/Ordem:** +4 de bônus contra ataques.

**Força dos Justos:** Teu tamanho aumenta e recebes bônus de combate.

**Infligir Ferimentos Leves em Massa:** Causa 1d8 de dano +1/nível a várias criaturas.

**Invocar Criaturas V:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**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<sup>Fx</sup>:** Remove a culpa dos pecados do alvo.

**Praga de Insetos:** Enxame de insetos ataca criaturas.

**Resistência a Magia:** O alvo recebe 12 + nível de RM.

**Reviver os Mortos<sup>M</sup>:** Restaura a vida de um alvo que morreu a menos de 1 dia/nível.

**Santificar<sup>M</sup>:** Santifica um local.

**Símbolo da Dor<sup>M</sup>:** Runa ativada causa dor às criaturas próximas.

**Símbolo do Sono<sup>M</sup>:** Runa ativada coloca as criaturas próximas para dormir.

**Viagem Planar<sup>F</sup>:** Até oito alvos viajam para outro plano.

**Vidência<sup>F</sup>:** Espiona alguém à distância.

**Visão da Verdade<sup>M</sup>:** Mostra todas as coisas em suas formas verdadeiras.

### Magias de Clérigo de 6º Nível

**Aliado Extraplanar<sup>x</sup>:** Como aliado extraplanar menor, mas até 12 DVs.

**Animar Objetos:** Objetos atacam seus inimigos.

**Banimento:** Expulsa 2 DVs/nível de criaturas extrapланares.

**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:** Tu e teus aliados se transformais em vapores e viajam rápido.

**Criar Morto-vivos:** Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs.

**Cúpula de Proteção Contra a Vida:** Cúpula de 3 m isola criaturas vivas.

**Cura Completa:** Cura 10 pv/nível, todas as doenças e problemas mentais.

**Curar Ferimentos Moderados em Massa:** Cura 2d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Destruir Morto-vivos<sup>M</sup>:** Destroi 1d4 DVs/nível de morto-vivos (máx. 20d4).

**Dissipar Magia Maior:** Como dissipar magia, mas com +20 no teste.

**Doença Plena:** Causa 10 pontos de dano/nível ao 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 de Touro em Massa:** Como força de touro, mas afeta 1 alvo/nível.

**Infligir Ferimentos Moderados em Massa:** Causa 2d8 de dano +1/nível contra diversas criaturas.

**Invocar Criaturas VI:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Palavra de Recordação:** Te teletransporta a um local determinado.

**Proibição<sup>M</sup>:** 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<sup>M</sup>:** 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<sup>M</sup>:** Runa ativada causa medo às 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 Clérigo de 7º Nível

**Blasfêmia:** Mata paralisa enfraquece ou deixa pasmo alvos bons ou neutros.

**Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.

**Curar Ferimentos Graves em Massa:** Cura 3d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Destruição<sup>F</sup>:** Mata alvo e destrói os restos.

**Didato:** Mata, paralisa, deixa lento ou ensurdece alvos caóticos ou neutros.

**Infligir Ferimentos Graves em Massa:** Causa 3d8 de dano +1/nível contra diversas criaturas.

**Invocar Criaturas VII:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Palavra do Caos:** Mata, deixa confuso, atordoado ou ensurdece alvos leais ou neutros.

**Palavra Sagrada:** Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos Neutros ou Maus.

**Passeio Etéreo:** Ficas etéreo durante 1 rodada/nível.

**Refúgio<sup>M</sup>:** Altera um item para que transporte seu usuário a ti.

**Regeneração:** Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. +35).

**Repulsão:** Criaturas não podem se aproximar de ti.

**Restauração Maior<sup>X</sup>:** Como *restauração*, mas restaura todos os níveis e valores de habilidades.

**Ressurreição<sup>M</sup>:** Restaura completamente um alvo morto.

**Símbolo da Fraqueza<sup>M</sup>:** Runa ativada enfraquece as criaturas próximas.

**Símbolo do Atordoamento<sup>M</sup>:** Runa ativada atordoado as criaturas próximas.

**Vidência Maior:** Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.

### Magias de Clérigo de 8º Nível

**Aliado Extraplanar Maior<sup>X</sup>:** Como *aliado extraplanar menor*, mas até 18 DVs.

**Aura Profana<sup>F</sup>:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias bondosas.

**Aura Sagrada<sup>F</sup>:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias malignas.

**Campo Antimagia:** Anula magia em uma área de 3 m.

**Criar Morto-vivos Maior<sup>M</sup>:** Cria sombras, aparições espelhos, ou devoradores.

**Curar Ferimentos Críticos em Massa:** Cura 4d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto.

**Escudo da Ordem<sup>F</sup>:** +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 de dano +1/nível contra diversas criaturas.

**Invocar Criaturas VIII:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Manto do Caos<sup>F</sup>:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias Leais.

**Símbolo da Insanidade<sup>M</sup>:** Runa ativada enlouquece as criaturas próximas.

**Símbolo da Morte<sup>M</sup>:** Runa ativada mata as criaturas próximas.

**Tempestade de Fogo:** Causa 1d6 de dano de fogo/nível.

**Terremoto:** Tremor intenso em 24 m de raio.

**Tranca Dimensional:** Bloqueia teletransporte e viagem planar durante 1 dia/nível.

### Magias de Clérigo de 9º Nível

**Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.

**Drenar Energia:** O alvo sofre 2d4 níveis negativos.

**Forma Etérea:** Viajas para o Plano Etéreo com companheiros.

**Implosão:** Mata 1 criatura/rodada.

**Invocar Criaturas IX:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Milagre<sup>X</sup>:** Pede a intervenção de uma divindade.

**Portal<sup>X</sup>:** Conecta dois planos para viagens ou invocações.

**Prender a Alma<sup>F</sup>:** Prende uma alma recentemente falecida para impedir a Ressurreição.

**Projeção Astral<sup>M</sup>:** Te projeta e a teus companheiros para o Plano Astral.

**Ressurreição Verdadeira<sup>M</sup>:** Como *ressurreição*, mas não é necessário o corpo.

**Tempestade da Vingança:** Tempestade de ácido, granizo e pedras.

## Domínios de Clérigo

### Domínio da Água

**Poder Concedido:** 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 igual a 3 + teu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

### Magias do Domínio da Água

**1 Névoa Obscurecente:** Névoa espessa te envolve.

**2 Névoa:** Névoa obscurece a visão.

**3 Respirar na Água:** Os alvos podem respirar sob a água.

**4 Controlar a Água:** Aumenta ou abaixa a 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<sup>\*</sup>:** Invoca vários elementais.

\*Somente como magia da água.

## Domínio dos Animais

Poder Concedido: Tu podes conjurar *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) DVs de animais.

**2 Imobilizar Animal:** Paralisa um animal durante 1 rodada/nível.

**3 Dominar Animal:** Animal alvo obedece a comandos mentais.

**4 Invocar Aliado da Natureza IV\***: Invoca uma criatura para te ajudar.

**5 Comunhão com a Natureza:** Aprende sobre um terreno de 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 te ajudar.

**9 Alterar Forma<sup>F</sup>:** Te transforma em qualquer criatura, podendo mudar de forma uma vez por rodada.

\*Pode invocar somente animais.

## Domínio do Ar

Poder Concedido: 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 igual a 3 + teu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

### Magias do Domínio do Ar

**1 Névoa Obscurecente:** Névoa espessa te envolve.

**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 escalada de 45 graus).

**5 Controlar os Ventos:** Muda a direção e a velocidade do vento.

**6 Corrente de Relâmpagos:** 1d6 de dano/nível; 1 raio secundário/nível que 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 da água.

## Domínio do Artífice

Poder Concedido: Concede +4 de bônus em testes de Ofício. Tu conjuras magias de Conjuração (criação) com +1 no nível de conjurador. (Se tu tiveres acesso a ambos os Domínios do Artífice e da Criação, tu conjuras magias de Conjuração (criação) com +3 no nível de conjurador).

### Magias do Domínio do Artífice

**1 Animar Cordas:** Faz com que uma corda se move a teu comando.

**2 Moldar Madeira:** Molda objetos de madeira para lhe servirem.

**3 Moldar Rochas:** Molda pedra em qualquer forma.

**4 Criar Itens Efêmeros:** Cria um objeto de pano ou madeira.

**5 Compor:** Transforma matéria prima em itens trabalhados.

**6 Criar Itens Temporários:** Como *criar itens efêmeros*, mas também pedra e metal.

**7 Endurecimento:** Aumenta a dureza de materiais

**8 Criar Itens Permanentes:** Como *criar itens temporários*, só que não podem ser dissipados.

**9 Esfera Prismática:** Como *muralha prismática*, mas te cerca de todos os lados.

## Domínio do Bem

Poder Concedido: Tu conjuras 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 forasteiros.

**2 Ajuda:** +1 em jogadas de ataque e testes contra medo, 1d8 pv temporários +1/nível (máx. +10).

**3 Círculo Mágico contra o Bem:** Como as magias *proteção*, mas com 3 m. de raio e 10 min./nível.

**4 Destruição Sagrada:** Causa dano e cega criaturas malignas

**5 Dissipar o Mal:** +4 de bônus contra ataques de criaturas malignas.

**6 Barreira de Lâminas:** Muralha de lâminas causa 1d6 de dano/nível.

**7 Palavra Sagrada:** Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos neutros ou maus.

**8 Aura Sagrada<sup>F</sup>:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias malignas.

**9 Invocar Criaturas IX\***: Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

\*Somente como magia do bem.

## Domínio do Caos

Poder Concedido: Tu conjuras magias do caos com +1 no nível de conjurador.

### Magias do Domínio do Caos

**1 Proteção contra Ordem:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e forasteiros.

**2 Despedaçar:** Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.

**3 Círculo Mágico contra a Ordem:** Como as magias *proteção*, mas com 3 m. de raio e 10 min./nível.

**4 Martelo do Caos:** Danifica e letargia criaturas leais.

**5 Dissipar a Ordem:** +4 de bônus contra ataques de criaturas ordeiras.

**6 Animar Objetos:** Objetos atacam seus inimigos.

**7 Palavra do Caos:** Mata, deixa confuso, atordoado ou ensurdece alvos leais ou neutros.

**8 Manto do Caos<sup>F</sup>:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias leais.

**9 Invocar Criaturas IX\***: Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

\*Somente como magia do caos.

## Domínio do Clima

Poder Concedido: Sobrevivência passa a ser perícia de classe.

### Magias do Domínio do Clima

- 1 **Névoa Obscurecente:** Névoa espessa te envolve.
- 2 **Névoa:** Névoa obscurece a visão.
- 3 **Convocar Relâmpagos:** Direciona raios (3d6 por raio) durante tempestades.
- 4 **Nevasca:** Atrapalha a visão e o movimento.
- 5 **Tempestade Glacial:** Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.
- 6 **Controlar os Ventos:** Muda a direção e a velocidade do vento.
- 7 **Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.
- 8 **Ciclone:** Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.
- 9 **Tempestade da Vingança:** Tempestade de ácido, granizo e pedras.

## Domínio da Comunidade

Poder Concedido: Usa *acalmar emoções* como uma habilidade similar a magia uma vez por dia. Concede +2 de bônus de competência em testes de Diplomacia.

### Magias do Domínio da Comunidade

- 1 **Bênção:** Aliados recebem +1 em jogadas de ataque e testes contra medo.
- 2 **Proteger Outro<sup>F</sup>:** Tu sofres sofre metade do dano dirigido ao alvo
- 3 **Oração:** Os aliados recebem +1 de bônus em várias jogadas e os inimigos sofrem -1 de penalidade.
- 4 **Condição:** Monitora condição e posição dos aliados.
- 5 **Ligaçāo Telepática:** Ligação permite que aliados se comuniquem.
- 6 **Banquete dos Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus em combate.
- 7 **Refúgio<sup>M</sup>:** Altera um item para que transporte seu usuário a ti.
- 8 **Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.
- 9 **Milagre<sup>X</sup>:** Pede a intervenção de uma divindade.

## Domínio da Criação

Poder Concedido: Tu conjuras magias de Conjuração (criação) com +2 no nível de conjurador. (Se tu tiveres acesso a ambos os Domínios do Artífice e da Criação, tu conjuras magias de Conjuração (criação) com +3 no nível de conjurador).

### Magias do Domínio da Criação

- 1 **Criar Água:** Cria 8 litros/nível de água pura.
- 2 **Imagem Menor:** Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.
- 3 **Criar Alimentos:** Alimenta três humanos (ou um cavalo)/nível.
- 4 **Criar Itens Efêmeros:** Cria um objeto de pano ou madeira.
- 5 **Compor:** Transforma matéria prima em itens trabalhados.
- 6 **Banquete dos Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível e concede bônus em combate.

**7 Imagem Permanente:** Inclui visão, som e cheiro.

**8 Criar Itens Permanentes:** Como *criar itens temporários*, só que não podem ser dissipados.

**9 Gênesis:** Cria um semi-plano.

## Domínio do Conhecimento

Poder Concedido: Todas as perícias de Conhecimento passam a ser perícias de classe. Tu conjuras 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<sup>M</sup>:** Dá conselhos úteis para ações especificamente propostas.
- 5 **Visão da Verdade<sup>M</sup>:** Mostra todas as coisas em suas formas verdadeiras.
- 6 **Encontrar o Caminho:** Mostra o caminho mais direto até um local.
- 7 **Lendas e Histórias<sup>MF</sup>:** Descobre histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
- 8 **Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto.
- 9 **Sexto Sentido:** “Sexto sentido” lhe avisa sobre perigo iminente.

## Domínio da Cura

Poder Concedido: Tu conjuras 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 de dano +1/nível (máx. +10).
- 3 **Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 de dano +1/nível (máx. +15).
- 4 **Curar Ferimentos Críticos:** Cura 4d8 de dano +1/nível (máx. +20).
- 5 **Curar Ferimentos Leves em Massa:** Cura 1d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.
- 6 **Cura Completa:** Cura 10 pv/nível, todas as doenças e problemas mentais.
- 7 **Regeneração:** Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. +35).
- 8 **Curar Ferimentos Críticos em Massa:** Cura 4d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.
- 9 **Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.

## Domínio do Descanso

Este domínio é similar ao da Morte, mas é concedido por divindades bondosas à clérigos proibidos de conjurar magias malignas.

Poder Concedido: Tu podes 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 pv do alvo ele morre (sem testes de resistência).

### Magias do Domínio do Descanso

**1 Visão da Morte:** Detecta a situação de criaturas a menos de 9 m.

**2 Descanso Tranquilo:** Preserva um corpo.

**3 Falar com os Mortos:** Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.

**4 Proteção contra a Morte:** Fornece imunidade contra magias de morte e efeitos de energia negativa.

**5 Matar:** Ataque de toque que mata um alvo.

**6 Destruir Morto-vivos<sup>M</sup>:** Destroi 1d4 DVs/nível de morto-vivos (máx. 20d4).

**7 Destruição<sup>F</sup>:** Mata alvo e destrói os restos.

**8 Vida Certa:** Previne-te dano de certas condições.

**9 Grito de Banshee:** Mata uma criatura/nível.

### Domínio da Destruíção

Poder Concedido: Uma vez por dia, tu podes usar 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 teu nível de clérigo (caso acertes). Tu precisas declarar o uso do poder antes de fazer a jogada de ataque.

### Magias do Domínio da Destruíção

**1 Infilar Ferimentos Leves:** Ataque de toque que causa 1d8 de dano +1/nível (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 que causa 4d8 de dano +1/nível (máx. +20).

**5 Infilar Ferimentos Leves em Massa:** Causa 1d8 de dano +1/nível a várias criaturas.

**6 Doença Plena:** Causa 10 pontos de dano/nível ao alvo.

**7 Desintegrar:** Faz uma criatura ou objeto desaparecer.

**8 Terremoto:** Tremor intenso em 24 m de raio.

**9 Implosão:** Mata 1 criatura/rodada.

### Domínio da Enganação

Poder Concedido: Blefar, Disfarce e Esconder-se passam a ser perícias de classe.

### Magias do Domínio da Enganação

**1 Transformação Momentânea:** Muda a tua aparência.

**2 Invisibilidade:** O alvo fica invisível durante 1 min./nível ou até atacar.

**3 Dificultar Detecção<sup>M</sup>:** Esconde um alvo de adivinhações e observação.

**4 Confusão:** Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

**5 Visão Falsa<sup>M</sup>:** Engana uma vidência usando ilusões.

**6 Despistar:** Te deixa invisível e cria uma duplicata ilusória.

**7 Animação Ilusória:** Ilusão protege área contra visão normal e Vidência mágica.

**8 Metamorfosear Objetos:** Transforma qualquer alvo em outra coisa qualquer.

### Domínio da Escama

Poder Concedido: Fascina ou comanda animais (criaturas reptilianas e cobras somente) como um clérigo maligno usaria fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes igual a 3 + teu modificador de Carisma por dia.

### Magias do Domínio da Escama

**1 Presa Mágica:** Uma arma natural do alvo recebe +1 para ataques e danos.

**2 Transe Animal<sup>F</sup>:** Fascina 2d6 DVs de animais.

**3 Presa Mágica Maior:** Uma arma natural do alvo recebe +1/quatro níveis para ataques e dano (máx. +5).

**4 Envenenamento:** Toque causa 1d10 de dano de Constituição, que se repete após 1 min.

**5 Ampliar Animaist:** Um animal/dois níveis dobra de tamanho.

**6 Ataque Visual:** Amedronta, adoenta ou letargia um alvo.

**7 Destruição Rastejante:** Enxame de insetos ataca sob teu comando (no caso, composto de pequenas cobras).

**8 Forma Animal<sup>F</sup>:** Um aliado/nível se altera no animal escolhido.

**9 Alterar Forma<sup>F</sup>:** Te transforma em qualquer criatura, podendo mudar de forma uma vez por rodada.

† Afeta somente criaturas ofídias ou reptilianas.

### Domínio da Escridão

Poder Concedido: Adquire o talento Lutar às Cegas.

### Magias do Domínio da Escridão

**1 Névoa Obscurecente:** Névoa espessa te envolve.

**2 Cegueira:** Torna o alvo cego.

**3 Luz Negra:** Criás uma área de total escuridão.

**4 Armadura de Escuridão:** Envolve uma criatura numa mortalha de sombras.

**5 Invocar Criaturas V:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar. (apenas 1d3 sombras)

**6 Olho Arcano:** Olho invisível flutua a 9 m./rodada.

**7 Pesadelo:** Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga.

**8 Palavra do Poder Cegar:** Cega uma criatura com 200 pv ou menos.

**9 Palavra do Poder Matar:** Mata uma criatura com 100 pv ou menos.

### Domínio do Feitiço

Poder Concedido: Tu podes aumentar teu Carisma em 4 pontos. Ativar esse poder é uma ação livre. Ele pode ser usado uma vez por dia e dura 1 minuto.

### Magias do Domínio do Feitiço

**1 Enfeitiçar Pessoa:** Torna uma pessoa amigável.

**2 Acalmar Emoções:** Acalma criaturas, anulando efeitos de emoção.

**3 Sugestão:** Força um alvo a seguir um curso de ação.

**4 Dominar Pessoa:** Controla humanoide telepaticamente.

**5 Enfeitiçar Monstro:** Obriga um monstro a acreditar que é teu aliado.

- 6 Tarefa/Missão:** Como missão menor, mas afeta qualquer criatura.
- 7 Insanidade:** O alvo sofre confusão contínua.
- 8 Ordem:** Como enviar mensagem, mas podes conjurar sugestão.
- 9 Dominar Monstro:** Como dominar pessoa, mas para qualquer criatura.

## Domínio do Fogo

Poder Concedido: 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 igual a 3 + teu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

### Magias do Domínio do Fogo

- 1 Mão Flamejante:** 1d4/nível de dano de fogo (máx. 5d4).
- 2 Criar Chamas:** 1d6 de dano +1/nível, toque ou à distância.
- 3 Resistência à Elementos<sup>\*</sup>:** Ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque de um tipo de energia.
- 4 Muralha de Fogo:** Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar a muralha causa 2d6 de dano +1/nível.
- 5 Escudo de Fogo:** Criaturas atacantes sofrem dano de fogo, protege 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<sup>\*\*</sup>:** Invoca vários elementais.  
\*Somente para resistir ao frio ou ao fogo.  
\*\*Somente como magia do fogo.

## Domínio da Força

Poder Concedido: Tu podes realizar um feito de força, uma habilidade sobrenatural que concede um bônus de melhoria para tua Força igual ao teu nível de clérigo. Ativar esse poder é uma ação livre. Ele pode ser usado uma vez por dia e dura 1 rodada.

### Maias do Domínio da Força

- 1 Aumentar Pessoa:** Humanóide dobra de tamanho.
- 2 Força de Touro:** O alvo recebe +4 em Força 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 1 magia/4 níveis.
- 5 Força dos Justos:** Teu tamanho aumenta e tu recebes bônus de combate.
- 6 Pele Rochosa<sup>M</sup>:** Ignora 10 pontos de dano/ataque.
- 7 Mão Poderosa:** Mão fornece cobertura, empurra ou agarra inimigos.
- 8 Punho Cerrado:** Mão fornece cobertura empurra ou ataca inimigos.
- 9 Mão Esmagadora:** Mão fornece cobertura empurra ou esmaga inimigos.

## Domínio da Glória

Poder Concedido: Expulsa morto-vivos com +2 de bônus no teste de expulsão e +1d6 para a jogada de dano de expulsão.

### Magias do Domínio da Glória

- 1 Romper Morto-Vivo:** Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.
- 2 Abençoar Arma:** Uma arma ataca com precisão contra inimigos malignos.
- 3 Luz Cegante:** Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra morto-vivos.
- 4 Destruição Sagrada:** Causa dano e cega criaturas malignas.
- 5 Espada Sagrada:** Arma se torna +5 e causa +2d6 de dano contra seres malignos.
- 6 Projétil Glorioso:** Raio causa dano em criaturas malignas e neutras.
- 7 Raio de Sol:** Luz cega e causa 4d6 de dano.
- 8 Coroa Gloriosa:** Recebes +4 na Carisma e podes sugerenciar.
- 9 Portal<sup>X</sup>:** Conecta dois planos para viagens ou invocações.

## Domínio da Guerra

Poder Concedido: Adquire o talento Usar Arma Comum (se necessário) e Foco em Arma da arma predileta de teu deus.

### 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:** Recebes bônus de ataque, +6 em Força e 1 pv /nível.
- 5 Coluna de Chamas:** Destroi inimigos através de fogo divino (1d6 de dano/nível).
- 6 Barreira de Lâminas:** Muralha de lâminas causa 1d6 de dano/nível.
- 7 Palavra de Poder Cegar:** Cega uma criatura com 200 pv ou menos.
- 8 Palavra do Poder Atordoar:** Atordoar uma criatura com 150 pv ou menos.
- 9 Palavra do Poder Matar:** Mata uma criatura com 100 pv ou menos.

## Domínio da Liberação

Poder Concedido: Tu recebes +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento.

### Magias do Domínio da Liberação

- 1 Remover Medo:** Anula ou concede +4 nos testes contra medo para um alvo + um alvo para cada 4 níveis.
- 2 Remover Paralisia:** Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou *lentidão*.
- 3 Remover Maldição:** Liberta objeto ou criaturas de maldição.
- 4 Movimentação Livre:** O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.

**5 Cancelar Encantamento:** Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

**6 Dissipar Magia Maior:** Como *dissipar magia*, mas com +20 no teste.

**7 Refúgio<sup>M</sup>:** Altera um item para que transporte seu usuário a ti.

**8 Limpar a Mente:** O alvo é imune a magias mentais/emocionais e vidência.

**9 Libertar:** Liberta todos ao alcance que estejam presos ou amarrados.

## Domínio da Loucura

Poder Concedido: Tu adquires um modificador de Insanidade igual à metade do teu nível de classe. Para fins de conjuração de magias (determinação de magias adicionais e CDs), tu usas teu modificador de sabedoria adicionado ao teu modificador de Insanidade, ao invés de apenas teu modificador de Sabedoria.

Para todos os outros propósitos, como perícias e resistências, usa teu modificador de Sabedoria subtraído do teu modificador de Insanidade, ao invés de apenas teu modificador de Sabedoria.

Uma vez por dia, tu podes agir com traços de loucura plena. Usa o teu modificador de Insanidade como um modificador positivo para um único teste envolvendo Sabedoria. Tu precisas declarar o uso do poder antes de fazer a jogada.

### Magias do Domínio da Loucura

**1 Confusão Menor:** Uma criatura age aleatoriamente por 1 rodada.

**2 Toque de Loucura:** Pasma uma criatura 1 rodada/nível

**3 Fúria:** Concede +2 em Força e Constituição, +1 em testes de resistência de Vontade, -2 na CA.

**4 Confusão:** Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

**5 Raios de Confusão:** Um raio/rodada que pasma por 1d3 rodadas.

**6 Assassino Fantasmagórico:** Ilusão temerária mata alvo ou causa 3d6 de dano.

**7 Insanidade:** O alvo sofre confusão contínua.

**8 Grito Enlouquecedor:** Alvo recebe -4 CA, sem escudo, teste de Reflexos apenas com 20.

**9 Encarnação Fantasmagórica:** Parecida com *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos até 9 m.

## Domínio da Magia

Poder Concedido: Usa pergaminhos, varinhas e outros itens mágicos de complemento a magia ou ativação de magia como um mago com metade de teu nível de clérigo (mínimo 1º nível). Se fores também um mago, teu nível de mago e esses níveis são somados para esses fins.

### Magias do Domínio da Magia

**1 Aura Mágica:** Altera a aura de um 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 o alvo.

**5 Resistência a Magia:** O alvo recebe 12 + nível de RM.

**6 Campo Antimagia:** Anula magia em uma área de 3 m.

**7 Reverter Magia:** Reflete 1d4+6 níveis de magia em teu conjurador.

**8 Proteção contra Magias<sup>MF</sup>:** Concede +8 de bônus de resistência.

**9 Disjunção Arcana:** Dissipa magia e desencanta itens mágicos.

## Domínio do Mal

Poder Concedido: Tu conjuras magias do Mal 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 forasteiros.

**2 Profanar<sup>M</sup>:** Preenche uma área com energia negativa, fortalecendo morto-vivos.

**3 Círculo Mágico contra o Bem:** Como as magias *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 Morto-vivos<sup>M</sup>:** Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs.

**7 Blasfêmia:** Mata paralisa enfraquece ou deixa pasmo alvos bons ou neutros.

**8 Aura Profana<sup>F</sup>:** +4 na CA, +4 em resistência, RM 25 contra magias bondosas.

**9 Invocar Criaturas IX\***: Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

\*Somente como magia do mal.

## Domínio da Morte

Poder Concedido: Tu podes 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 pv do alvo ele morre (sem testes de resistência).

### Magias do Domínio da Morte

**1 Causar Medo:** Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas.

**2 Drenar Força Vital:** Mata uma criatura ferida; recebes 1d8 pv temporários, +2 em Força e +1 nível.

**3 Criar Mortos Vivos Menor<sup>M</sup>:** Cria zumbis e esqueletos.

**4 Proteção contra a Morte:** Fornece imunidade contra magias de morte e efeitos de energia negativa.

**5 Matar:** Ataque de toque que mata um alvo.

**6 Criar Morto-vivos<sup>M</sup>:** Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs.

**7 Destruição<sup>F</sup>:** Mata alvo e destroi os restos.

**8 Criar Morto-vivos Maior<sup>M</sup>:** Cria sombras, aparições espíritos, ou devoradores.

**9 Grito de Banshee:** Mata uma criatura/nível.

## Domínio da Nobreza

Poder Concedido: Tu adquires a habilidade similar a magia de inspirar aliados, concedendo-os um bônus de +2 de moral em testes de resistência, jogadas de ataque, testes de

habilidade, perícia e jogadas de dano para armas. Os aliados devem estar aptos a ouvir-te falar por 1 rodada. Ativar esta habilidade é uma ação padrão. Ela dura por uma quantidade de rodadas igual ao teu modificador de Carisma e pode ser usada uma vez por dia.

### Magias do Domínio da Nobreza

- 1 **Auxílio Divino:** Tu recebes +1 para cada 3 níveis em jogadas de ataque e dano.
- 2 **Cativar:** Cativa todos num raio de 30 m. + 3 m./nível.
- 3 **Roupa Encantada:** Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis.
- 4 **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas.
- 5 **Comando Maior:** Como comando, mas afeta 1 alvo/nível.
- 6 **Tarefa/Missão:** Como missão menor, mas afeta qualquer criatura.
- 7 **Repulsão:** Criaturas não podem se aproximar de ti.
- 8 **Ordem:** Como enviar mensagem, mas podes conjurar sugestão.
- 9 **Tempestade da Vingança:** Tempestade de ácido, granizo e pedras.

### Domínio da Ordem

Poder Concedido: Tu conjuras magias de 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 forasteiros.
  - 2 **Acalmar Emoções:** Acalma criaturas, anulando efeitos de emoção.
  - 3 **Círculo Mágico contra o Bem:** Como as magias proteção, mas com 3 m. de raio e 10 min./nível.
  - 4 **Cólera da Ordem:** Causa dano e atordoa criaturas caóticas.
  - 5 **Dissipar o Caos:** +4 de bônus contra ataques de criaturas caóticas.
  - 6 **Imobilizar Monstro:** Como immobilizar pessoa, mas com qualquer criatura.
  - 7 **Ditado:** Mata, paralisa, deixa lento ou ensurdece alvos caóticos ou neutros.
  - 8 **Escudo da Ordem<sup>F</sup>:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias caóticas.
  - 9 **Invocar Criaturas IX<sup>\*</sup>:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.
- \*Somente como magia da Ordem.

### Domínio das Plantas

Poder Concedido: Fascina ou comanda criaturas do tipo planta como um clérigo maligno usaria fascinar. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes igual a 3 + teu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Conhecimento (natureza) passa a ser perícia de classe.

### Magias do Domínio das Plantas

- 1 **Constrição:** Plantas enredam todos em um círculo de 12 m de raio.
- 2 **Pele de Árvore:** Concede +2 (ou mais) de bônus de melhoria na armadura natural.
- 3 **Ampliar Plantas:** Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.

**4 Comandar Plantas:** Comanda as ações de uma ou mais criaturas do 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 plantas criam vida para te ajudar.

**8 Controlar Plantas:** Controla as ações de uma ou mais criaturas do tipo Planta.

**9 Homens Vegetais:** Invoca 1d4+2 homens planta para te auxiliarem.

### Domínio da Proteção

Poder Concedido: Tu podes gerar um escudo de proteção, uma habilidade sobrenatural que concede ao alvo tocado um bônus de resistência no próximo teste de resistência igual ao teu nível de clérigo. Ativar este poder usa uma ação padrão. O escudo de proteção é efeito de abjuração, com duração de 1 hora, que poder ser usado apenas uma vez por dia.

### Magias do Domínio da Proteção

- 1 **Santuário:** Os oponentes não podem te atacar e vice-versa.
- 2 **Proteger Outro<sup>F</sup>:** Sofres metade do dano dirigido ao alvo
- 3 **Proteção contra Elementos:** Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia.
- 4 **Imunidade à Magia:** O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis.
- 5 **Resistência a Magia:** O alvo recebe 12 + nível de RM.
- 6 **Campo Antimagia:** Anula magia em uma área de 3 m.
- 7 **Repulsão:** Criaturas não podem se aproximar de ti.
- 8 **Limpar a Mente:** O alvo é imune a magias mentais/emocionais evidência.
- 9 **Esfera Prismática:** Como muralha prismática, mas te cerca de todos os lados.

### Domínio da Runa

Poder Concedido: Adquire o talento Escrever Pergaminho.

### Magias do Domínio da Runa

- 1 **Apagar:** Faz um escrito comum ou mágico desaparecer.
- 2 **Página Secreta:** Altera uma página para esconder teu verdadeiro conteúdo.
- 3 **Símbolo de Proteção<sup>M</sup>:** Inscrição fere os intrusos.
- 4 **Runas Explosivas:** Causam 6d6 de dano quando decifradas.
- 5 **Âncora Planar Menor:** Prende um ser extraplanar (6 DVs ou menos) até cumprir uma tarefa.
- 6 **Símbolo de Proteção Maior:** Como símbolo de proteção, mas até 10d8 de dano ou magia de 6º nível.
- 7 **Convocação Instantânea<sup>M</sup>:** Um objeto preparado surge na tua mão.
- 8 **Símbolo da Morte:** Runa mata criaturas próximas.
- 9 **Círculo de Teletransporte<sup>M</sup>:** Teletransporta qualquer criatura ao local designado.

### Domínio do Sol

Poder Concedido: Uma vez por dia, tu podes usar a Expulsão Aprimorada contra morto-vivos no lugar de uma

expulsão comum. A Expulsão Aprimorada é idêntica à expulsão normal, mas todos os morto-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 fere quem o toca.

**3 Luz Cegante:** Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra morto-vivos.

**4 Escudo de Fogo:** Criaturas atacantes sofrem dano de fogo, protege de frio ou calor.

**5 Coluna de Chamas:** Destroi inimigos através de fogo divino (1d6 de dano/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 te cerca de todos os lados.

### Domínio da Sorte

Poder Concedido: Tu adquires o poder da boa sorte, que pode ser usado uma vez por dia. Esta habilidade extraordinária te permite realizar novamente uma jogada. Tu és 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 ti possuem 20% de chance de falhar.

**2 Ajuda:** +1 em jogadas de ataque e testes contra medo, 1d8 pv temporários +1/nível (máx. +10).

**3 Proteção contra Elementos:** Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia.

**4 Movimentação Livre:** O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.

**5 Cancelar Encantamento:** Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

**6 Despistar:** Te deixas invisível e cria uma duplicata ilusória.

**7 Reverter Magia:** Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.

**8 Instante de Presciênciia:** Recebes bônus de intuição numa única jogada de ataque ou teste.

**9 Milagre<sup>x</sup>:** Pede a intervenção de uma divindade.

### Domínio da Terra

Poder Concedido: 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 ataques 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 Afias:** As criaturas na área sofrem 1d8 de dano e podem ficar lentas.

**5 Muralha de Pedra:** Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.

**6 Pele Rochosa<sup>M</sup>:** Ignora 10 pontos de dano/ataque.

**7 Terremoto:** Tremor intenso em 24 m de raio.

**8 Corpo de Ferro:** Teu corpo se torna ferro vivo.

**9 Grupo de Elementais<sup>\*</sup>:** Invoca vários elementais.

\*Somente como magia da terra.

### Domínio da Viagem

Poder Concedido: Durante 1 rodada/nível de clérigo por dia, tu podes 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 teu 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). Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Sobrevivência passa a ser uma perícia de classe.

### Magias do Domínio da Viagem

**1 Passos Longos:** Teu deslocamento aumenta em 3 m.

**2 Localizar Objeto:** Sentes a direção de um objeto (específico ou tipo).

**3 Vôo:** O alvo voa com deslocamento de 18 m.

**4 Porta Dimensional:** Te teletransporta a uma distância curta.

**5 Teletransporte:** Te transportas instantaneamente para 150 km/nível.

**6 Encontrar o Caminho:** Mostra o caminho mais direto até um local.

**7 Teletransporte Maior:** Como *teletransporte*, mas sem limite de alcance e nunca erra o local.

**8 Passagem Invisível:** Cria uma passagem invisível através de madeira ou pedra.

**9 Projeção Astral<sup>M</sup>:** Te projeta e a teus companheiros para o Plano Astral.

## Magias de Druída

### Magias de Druída de Nível 0 (Preces)

**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 Veneno:** Detecta veneno em uma criatura ou objeto.

**Intuir Direção:** Tu sabe onde fica o Norte.

**Ler Magia:** Decifra pergaminhos e grimórios.

**Luz:** Um objeto brilha como uma tocha.

**Orientação:** +1 para uma jogada de ataque, teste de resistência ou de perícia.

**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 recebe 1 pv temporário.

## Magias de Druída de 1º Nível

- Acalmar Animais:** Acalma (2d4 + nível) DVs 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 PVs/24 horas).
- Constrição:** 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).
- Detetar Animais ou Plantas:** Detecta espécies de animais ou plantas.
- Detetar Armadilhas:** Revela armadilhas naturais ou primitivas.
- Enfeitiçar Animal:** Torna um animal teu aliado.
- Falar com animais:** Tu podes te comunicar com animais naturais.
- Fogo das Fadas:** Luz destaca alvos, cancelando *nublar*, camuflagem etc.
- Invisibilidade contra Animais:** Os animais não podem perceber um alvo/nível.
- Invocar Aliado da Natureza I:** Invoca uma criatura para te ajudar.
- Névoa Obscurecente:** Névoa espessa te envolve.
- Passos Longos:** Teu deslocamento aumenta em 3 m.
- Passos sem Pegadas:** Um alvo/nível não deixa rastros.
- Pedra Encantada:** Três pedras recebem +1 para ataques e causam 1d6 +1 de dano.
- Presa Mágica:** Uma arma natural do alvo recebe +1 para ataques e danos.
- Salto:** O alvo recebe bônus nos testes de Saltar.
- Suportar Elementos:** Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

## Magias de Druída de 2º Nível

- Agilidade do Gato:** Alvo recebe +4 em Destreza durante 1 min./nível.
- Amolecer Terra e Pedra:** Transforma pedra em argila ou terra em areia ou lama.
- Armadilha de Fogo<sup>M</sup>:** 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 fere quem o toca.
- Força de Touro:** O alvo recebe +4 em Força por 1 min./nível.
- Forma de Árvore:** Te pareces exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível.
- Imobilizar Animal:** Paralisa um animal durante 1 rodada/nível.
- Invocar Aliado da Natureza II:** Invoca uma criatura para te ajudar.
- Invocar Enxames:** Invoca enxames 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 paredes e tetos.

**Pele de Árvore:** Concede +2 (ou mais) de bônus de melhora na armadura natural.

**Reducir Animal:** Encolhe um animal voluntariamente.

**Resistência à 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 Veneno:** Impede que o veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.

**Sabedoria da Coruja:** O alvo recebe +4 em Sabedoria por 1 min./nível

**Torcer Madeira:** Retorce madeira (placas, cabos, portas).

**Transe Animal:** Fascina 2d6 DVs de animais.

**Vigor do Urso:** O alvo recebe +4 em Constituição durante 1 min./nível.

## Magias de Druída de 3º Nível

**Ampliar Plantas:** Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.

**Armadilha:** Cria uma armadilha de laço mágica.

**Convocar Relâmpagos:** Direciona raios (3d6 por raio) durante tempestades.

**Crescer Espinhos:** As criaturas na área sofrem 1d4 de dano e podem ficar lentas.

**Curar Ferimentos Moderados:** Cura 2d8 de dano +1/nível (máx. +10).

**Dominar Animal:** 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 Constituição, que se repete após 1 min.

**Extinguir Fogo:** Extingue fogo normal ou um item mágico.

**Falar com Plantas:** Podes falar com plantas e criaturas do tipo planta.

**Invocar Aliado da Natureza III:** Invoca uma criatura para te ajudar.

**Luz do Dia:** Ilumina 18 m. de raio com uma luz brilhante.

**Mesclar-se às Rochas:** Tu e teu equipamento se unem a pedra.

**Moldar Rochas:** Molda pedra em qualquer forma.

**Muralha de Vento:** Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.

**Neutralizar Veneno:** Desintoxica veneno em uma criatura.

**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/quatro níveis para ataques e dano (máx. +5).

**Proteção contra Elementos:** Absorve 12 pontos 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 Druída de 4º Nível

**Andar no Ar:** O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de escalada de 45 graus).

**Coluna de Chamas:** Destroi inimigos através de fogo divino (1d6 de dano/nível).

**Comandar Plantas:** Comanda as ações de uma ou mais criaturas do tipo Planta.

**Controlar a Água:** Aumenta ou abaixa a água.

**Cúpula de Proteção contra Vegetais:** Isola plantas animadas.

**Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 de dano +1/nível (máx. +15).

**Dissipar Magia:** Cancela magias e efeitos mágicos.

**Invertebrado Gigante:** Transforma centopéias escorpiões ou aranhas comuns em invertebrados gigantes.

**Invocar Aliado da Natureza IV:** Invoca uma criatura para te ajudar.

**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 Afiadadas:** Criaturas na área sofrem 1d8 de dano e podem ficar lentas.

**Reencarnaçao:** Traz de volta à vida um alvo, mas num corpo aleatório.

**Repelir Invertebrados:** Insetos, aranhas e outros invertebrados se mantêm a 3 m de distância.

**Tempestade Glacial:** Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.

**Toque Enferrujante:** Teu toque corrói ferro e ligas metálicas.

**Vidência<sup>F</sup>:** Espiona alguém à distância.

## Magias de Druída de 5º Nível

**Ampliar Animais:** Um animal/dois níveis dobra de tamanho.

**Caminhar em Árvores:** Passa através de uma árvore para outra.

**Comunhão com a Natureza:** Aprende sobre um terreno de 1,5 km/nível.

**Conspurcar<sup>M</sup>:** Profana um local.

**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 de dano +1/nível (máx. +20).

**Despertar<sup>X</sup>:** Animal ou árvore adquire intelecto humano.

**Invocar Aliado da Natureza V:** Invoca uma criatura para te ajudar.

**Lama em Pedra:** Transforma dois cubos de 3 m./ nível.

**Metamorfose Tórrida:** Transforma alvo em um 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 a muralha causa 2d6 de dano +1/nível.

**Pedra em Lama:** Transforma dois cubos de 3 m./ nível.

**Pele Rochosa<sup>M</sup>:** Ignora 10 pontos de dano/ataque.

**Penitência:** Remove a culpa dos pecados do alvo.

**Praga de Insetos:** Enxame de insetos ataca criaturas.

**Proteção contra Morte:** Fornece imunidade a magias e efeitos de morte.

**Santificar<sup>M</sup>:** Santifica um local.

## Magias de Druída de 6º Nível

**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:** Conversa com pedra natural ou trabalhada.

**Cúpula de Proteção contra a Vida:** Cúpula de 3 m de raio isola criaturas vivas.

**Curar Ferimentos Leves em Massa:** Cura 1d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Dissipar Magia Maior:** Como *dissipar magia*, mas com bônus de +20 para o teste.

**Encontrar o Caminho:** Mostra o caminho mais direto até um local.

**Força de Touro em Massa:** Como *força de touro*, mas afeta 1 alvo/nível.

**Invocar Aliado da Natureza VI:** Invoca uma criatura para te ajudar.

**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 Druída de 7º Nível

**Animar Plantas:** Uma ou mais plantas criam vida para te ajudar.

**Cajado Vivo:** O teu bordão torna um ente sob teu comando.

**Caminhar no Vento:** Tu e teus aliados vos transformam em vapores e viajam rápido.

**Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.

**Cura Completa:** Cura 10 pv/nível, todas as doenças e problemas mentais.

**Curar Ferimentos Moderados em Massa:** Cura 2d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Destruição Rastejante:** Enxame de insetos ataca sob teu comando.

**Invocar Aliado da Natureza VII:** Invoca uma criatura para te ajudar.

**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<sup>M</sup>:** Mostra todas as coisas em suas formas verdadeiras.

## Magias de Druída de 8º Nível

**Ciclone:** Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.

**Controlar Plantas:** Controla as ações de uma ou mais criaturas tipo Planta.

**Curar Ferimentos Graves em Massa:** Cura 3d8 de dano +1/nível 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 uma criatura para te ajudar.

**Palavra de Recordação:** Te teletransporta a um local determinado.

**Repelir Metal ou Pedra:** Repele metal ou pedra.

**Terremoto:** Tremor intenso em 24 m. de raio.

### Magias de Druída de 9º Nível

**Alterar Forma<sup>F</sup>:** Te transforma em qualquer criatura, podendo mudar de forma uma vez por rodada.

**Antipatia:** Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

**Curar Ferimentos Críticos em Massa:** Cura 4d8 de dano +1/nível de diversas criaturas.

**Grupo de Elementais:** Invoca vários elementais.

**Homens Vegetais:** Invoca 1d4+2 homens planta para te auxiliarem.

**Invocar Aliado da Natureza IX:** Invoca uma criatura para te ajudar.

**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<sup>M</sup>:** Objeto ou local atrai certas criaturas.

**Tempestade da Vingança:** Tempestade de ácido, granizo e pedras.

## Magias de Paladino

### Magias de Paladino de 1º Nível

**Abençoar Água<sup>M</sup>:** Cria água benta.

**Abençoar Arma:** Uma arma ataca com precisão contra inimigos malignos.

**Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.

**Auxílio Divino:** Tu recebes +1 para cada 3 níveis em jogadas de ataque e dano.

**Bênção:** Aliados recebem +1 em jogadas de ataque e testes contra medo.

**Criar Água:** Cria 8 litros/nível de água pura.

**Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).

**Detectar Morto-vivos:** Revela morto-vivos a menos de 18 m..

**Detectar Veneno:** Detecta veneno em uma criatura ou objeto.

**Ler Magia:** Decifra pergaminhos e grimórios.

**Proteção contra Caos/Mal:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e forasteiros.

**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 recebe 1 pv temporário.

### Magias de Paladino de 2º Nível

**Dissimilar Tendência:** Esconde uma tendência por 24h.

**Esplendor da Águia:** O alvo recebe +4 em Carisma durante 1 min./nível.

**Força de Touro:** O alvo recebe +4 em Força por 1 min./nível.

**Proteger Outro<sup>F</sup>:** Sofres metade do dano dirigido ao alvo

**Remover Paralisia:** Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou *lentidão*.

**Resistência à Elementos:** Ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque de um tipo de energia

**Retardar Veneno:** Impede que o veneno cause dano ao alvo por 1 hora/ nível.

**Sabedoria da Coruja:** O alvo recebe +4 em Sabedoria por 1 min./nível

**Zona de Silêncio:** Impede intrometidos de ouvirem uma conversa.

### Magias de Paladino de 3º Nível

**Arma Mágica Maior:** +1 bônus/4 níveis (máx. +5).

**Círculo Mágico contra o Caos:** Como as magias *proteção*, mas com 3 m. de raio e 10 min./nível.

**Círculo Mágico contra o Mal:** Como as magias *proteção*, mas com 3 m. de raio e 10 min./nível.

**Curar Ferimentos Moderados:** Cura 2d8 de dano +1/nível (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 de bônus em várias jogadas e os inimigos sofrem -1 de penalidade.

**Remover Cegueira/Surdez:** Cura condições normais ou mágicas.

**Remover Maldição:** Liberta objeto ou criaturas de maldição.

### Magias de Paladino de 4º Nível

**Cancelar Encantamento:** Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

**Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 de dano +1/nível (máx. +15).

**Dissipar o Caos:** +4 de bônus contra ataques de criaturas caóticas.

**Dissipar o Mal:** +4 de bônus contra ataques de criaturas malignas.

**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 Veneno:** Desintoxica veneno em uma criatura.

**Proteção contra a Morte:** Fornece imunidade contra magias de morte e efeitos de energia negativa.

**Restauração<sup>M</sup>:** Recupera níveis negativos e valores de habilidade.

## Magias de Ranger

### Magias de Ranger de 1º Nível

- Acalmar Animais:** Acalma (2d4 + nível) DVs de animais.
- Alarme:** Protege uma área durante 2 horas/nível.
- Construção:** Plantas enredam todos em um círculo de 12 m de raio.
- Detetar Animais ou Plantas:** Detecta espécies de animais ou plantas.
- Detetar Armadilhas:** Revela armadilhas naturais ou primitivas.
- Detetar Veneno:** Detecta veneno em uma criatura ou objeto.
- Enfeitiçar Animal:** Torna um animal seu aliado.
- Falar com Animais:** Tu podes te comunicar com animais naturais.
- Invisibilidade contra Animais:** Os animais não podem perceber um alvo/nível.
- Invocar Aliado da Natureza I:** Invoca um animal para te auxiliar.
- Ler Magia:** Decifra pergaminhos e grimórios.
- Mensageiro Animal:** Envia um animal Miúdo para um local específico.
- Passos Longos:** Teu deslocamento aumenta em 3 m.
- Passos sem Pegadas:** Um alvo/nível não deixa rastros.
- Presra Mágica:** Uma arma natural do alvo recebe +1 para ataques e danos.
- Resistência à Elementos:** Ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque de um tipo de energia.
- Retardar Veneno:** Impede que o veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
- Salto:** O alvo recebe bônus nos testes de Saltar.
- Suportar Elementos:** Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

### Magias de Ranger de 2º Nível

- Agilidade do Gato:** Alvo recebe +4 em Destreza durante 1 min./nível.
- Armadilha:** Cria uma armadilha de laço mágica.
- Crescer Espinhos:** As criaturas na área sofrem 1d4 de dano e podem ficar lentas.
- Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8+1/nível de dano (máx. +5).
- Falar com Plantas:** Podes falar com plantas e criaturas do tipo planta.
- Imobilizar Animal:** Paralisa um animal durante 1 rodada/nível.
- Invocar Aliado da Natureza II:** Invoca um animal para te auxiliar.
- Muralha de Vento:** Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.
- Pele de Árvore:** Concede +2 (ou mais) de bônus de melhora na armadura natural.
- Proteção contra Elementos:** Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia.
- Sabedoria da Coruja:** O alvo recebe +4 em Sabedoria por 1 min./nível.
- Vigor do Urso:** O alvo recebe +4 em Constituição durante 1 min./nível.

### Magias de Ranger de 3º Nível

- Ampliar Plantas:** Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.
- Caminhar na Água:** O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.
- Comandar Plantas:** Comanda as ações de uma ou mais criaturas do tipo Planta.
- Curar Ferimentos Moderados:** Cura 2d8 de dano +1/nível (máx. +10).
- Enfraquecer Plantas:** Reduz o tamanho ou impede o crescimento de plantas normais.
- Forma de Árvore:** Te parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível.
- Invocar Aliado da Natureza III:** Invoca um animal para te auxiliar.
- Neutralizar Veneno:** Desintoxica veneno em uma criatura.
- Presra Mágica Maior:** Uma arma natural do alvo recebe +1/três níveis para ataques e dano (máx. +5).
- Reducir Animal:** Encolhe um animal voluntariamente.
- Remover Doenças:** Cura todas as doenças que afetam o alvo.
- Repelir Invertebrados:** Insetos, aranhas e outros invertebrados se mantêm a 3 m de distância.
- Visão No Escuro:** Vê 18 m. em total escuridão.

### Magias de Ranger de 4º Nível

- Ampliar Animais:** Um animal/dois níveis dobra de tamanho.
- Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 de dano +1/nível (máx. +15).
- Movimentação Livre:** O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.
- Dificultar Detecção<sup>M</sup>:** Esconde um alvo de adivinhanças e observação.
- Invocar Aliado da Natureza IV:** Invoca um animal para te auxiliar.
- Caminhar em Árvores:** Passa através de uma árvore para outra.
- Comunhão com a Natureza:** Aprende sobre um terreno de 1,5 km/nível.

## Magias de Feiticeiro/Mago

### Magias de Feiticeiro/Mago de Nível 0 (Truques)

- Abjuração**
- Resistência:** O alvo recebe +1 para testes de resistência.
- Adivinhação**
- Detetar Magia:** Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m.
- Detetar Veneno:** Detecta veneno em uma criatura ou objeto.
- Ler Magia:** Decifra pergaminhos e grimórios.
- Conjuração**
- Raio de Ácido:** Raio causa 1d3 de dano de ácido.
- Encantamento**
- Pasmar:** Criatura humanoide de 4 DVs ou menos perde sua próxima ação.
- Evocação**
- Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
- Globos de Luz:** Cria tochas ou outras luzes.



**Luz:** Um objeto brilha como uma tocha.

**Raio de Gelo:** Raio causa 1d3 de dano de frio.

#### Ilusão

**Som Fantasma:** Imita sons.

#### Necromancia

**Romper Morto-Vivo:** Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.

**Toque da Fadiga:** Ataque de toque fadiga o alvo.

#### Transmutação

**Abrir/Fechar:** Abre/fecha objetos pequenos ou leves.

**Consertar:** Faz pequenos reparos em um objeto.

**Mãos Mágicas:** Telecinese de 2,5 kg.

**Mensagem:** Conversação em voz baixa à distância.

#### Universal

**Marca Arcana:** Inscreve uma runa pessoal (visível ou invisível).

**Prestidigitação:** Realiza pequenas ilusões.

### Magias de Feiticeiro/Mago de 1º Nível

#### Abjuração

**Alarme:** Protege uma área durante 2 horas/nível.

**Cerrar Portas:** Mantém uma porta fechada.

**Escudo Arcano:** Disco invisível fornece +4 na CA e bloqueia mísseis mágicos.

**Proteção contra Bem/Caos/Mal/Ordem:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e forasteiros.

**Suportar Elementos:** Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

#### Adivinhação

**Ataque Certeiro:** Concede +20 de bônus à tua próxima jogada de ataque.

**Compreender Idiomas:** Tu entendas todas as línguas faladas e escritas.

**Detetar Morto-vivos:** Revela morto-vivos a menos de 18 m..

**Detetar Portas Secretas:** Revela portas secretas que estejam a menos de 18 m..

**Identificação<sup>M</sup>:** Determina as propriedades de um item mágico.

#### Conjuração

**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 extraplanar para te auxiliar.

**Montaria Arcana:** Invoca montaria por 2 horas/nível.

**Névoa Obscurecente:** Névoa espessa te envolve.

**Servo Invisível:** Cria uma força invisível que obedece às suas ordens.

#### Encantamento

**Enfeitiçar Pessoa:** Torna uma pessoa amigável.

**Hipnotismo:** Fascina 2d4 DV de criaturas.

**Sono:** 4 DVs de criaturas caem em um sono parecido com um coma.

#### Evocação

**Mãos Flamejantes:** 1d4/nível de dano de fogo (máx. 5d4).

**Mísseis Mágicos:** 1d4+1 de dano; +1 míssil/ dois níveis acima do 1º (máx. 5).

**Toque Chocante:** Toque causa 1d6/nível de dano de eletricidade (máx. 5d6).

**Disco Flutuante:** Disco horizontal de 1,5 m de diâmetro que suporta 50 kg/nível.

#### Ilusão

**Aura Mágica:** Altera a aura de um objeto.

**Imagen Silenciosa:** Cria uma ilusão menor.

**Leque Cromático:** Deixa inconsciente, cega ou atordoada 1d6 criaturas fracas.

**Transformação Momentânea:** Muda a tua aparência.

**Ventriloquismo:** Projeta tua voz por 1 min./nível.

#### Necromancia

**Causar Medo:** Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas.

**Toque Macabro:** 1 toque/nível causa 1d6 de dano e talvez 1 de dano de Força.

**Raio do Enfraquecimento:** Raio reduz Força em 1d6 +1/ dois níveis.

#### Transmutação

**Animar Cordas:** Faz com que uma corda se mova a teu comando.

**Apagar:** Faz um escrito comum ou mágico desaparecer.

**Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.

**Aumentar Pessoa:** Humanóide dobra de tamanho.

**Diminuir Pessoa:** Diminui pela metade o tamanho de um humanóide.

**Queda Suave:** Objetos ou criaturas caem lentamente.

**Recuo Acelerado:** Teu deslocamento aumenta em 9 m.

**Salto:** O alvo recebe bônus nos testes de Saltar.

### Magias de Feiticeiro/Mago de 2º Nível

#### Abjuração

**Obscurecer Objeto:** Protege um objeto contra adivinhações.

**Proteção contra Flechas:** O alvo fica imune à maioria dos ataques à distância.

**Resistir a Elementos:** Ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque de um tipo de energia.

**Tranca Arcana<sup>M</sup>:** Fecha magneticamente uma porta ou baú.

#### Adivinhação

**Detetar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.

**Localizar Objeto:** Sentes a direção de um objeto (específico ou tipo).

**Ver o Invisível:** Revela criaturas ou objetos invisíveis.

#### Conjuração

**Flecha Ácida:** Ataque de toque à distância; 2d4 de dano na 1ª rodada +1 rodada/três níveis.

**Invocar Criaturas II:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Invocar Enxames:** Invoca enxames de morcegos, ratos ou aranhas.

**Névoa:** Névoa obscurece a visão.

**Poeira Ofuscante:** Deixa criaturas cegas e destaca criaturas invisíveis.

**Teia:** Enche uma esfera de 6 m. com teias de aranha.

#### Encantamento

**Pasmar Monstro:** Uma criatura de 6 DVs ou menos perde a próxima ação.

**Riso Histérico:** O alvo perde suas ações durante 1 rodada/nível.

**Toque da Idiotice:** O alvo sofre 1d6 pontos de dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

**Evocação****Chama Contínua<sup>M</sup>:** Cria fogo ilusório.**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:** Ataque de toque à distância que causa 4d6 de dano de fogo, +1 raio/quatro níveis (máx. 3).**Despedaçar:** Vibrações sônicas causam dano a objetos ou criaturas cristalinas.**Ilusão****Armadilha Fantasma<sup>M</sup>:** Cria uma armadilha ilusória num item.**Boca Encantada<sup>M</sup>:** Emite um recado quando ativada.**Confundir Direção:** Engana adivinhações sobre um objeto ou criatura.**Imagen Menor:** Como *imagem silenciosa*, 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) DVs de criaturas.**Reflexos:** Cria cópias falsas de ti (1d4 +1/ três níveis, máx. 8).**Necromancia****Aterrorizar:** Criaturas com 6 DVs ou menos ficam em pânico.**Cegueira/Surdez:** Torna o alvo cego ou surdo.**Comandar Morto-vivos:** Morto-vivo obedece aos teus 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 temporários +1/nível (máx. +10).**Transmutação****Agilidade do Gato:** Alvo recebe +4 em Destreza 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 em Inteligência durante 1 min./nível.**Esplendor da Águia:** O alvo recebe +4 em Carisma durante 1 min./nível.**Força de Touro:** O alvo recebe +4 em Força 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 recebe +4 em Sabedoria por 1 min./nível**Truque da Corda:** Até oito criaturas se escondem em um espaço extradimensional.**Vento Sussurrante:** Envia uma mensagem curta até 1,5 km /nível.**Vigor do Urso:** O alvo recebe +4 em Constituição durante 1 min./nível.**Visão No Escuro:** Vê 18 m. em total escuridão.**Magias de Feiticeiro/Mago de 3º Nível****Abjuração****Círculo Mágico contra Bem/Caos/Mal/Ordem:** Como as magias *proteção*, mas com 3 m. de raio e 10 min./nível.**Dificultar Detecção<sup>M</sup>:** Esconde um alvo de adivinhações e observação.**Dissipar Magia:** Cancela magias e efeitos mágicos.**Proteção contra Elementos:** Absorve 12 pontos de dano/nível de um tipo de energia.**Runas Explosivas:** Causam 6d6 de dano quando decifradas.**Adivinhação****Clarividência/Clariaudiência:** Ouve ou enxerga à distância durante 1 min./nível.**Idiomas:** Fala qualquer idioma.**Visão Arcana:** Auras mágicas se tornam visíveis a ti.**Conjuração****Invocar Criaturas III:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.**Montaria Fantasmagórica:** Cria cavalo mágico que permanece por 1 hora/nível.**Nevasca:** Atrapalha a visão e o movimento.**Névoa Fétida:** Vapores nauseantes que duram 1 rodada/nível.**Selo da Serpente Sépia<sup>M</sup>:** Cria símbolo que imobilizará o leitor.**Encantamento****Fúria:** Concede +2 em Força e Constituição, +1 em testes de resistência de Vontade, -2 na CA.**Heroísmo:** Concede +2 de bônus nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias.**Imobilizar Pessoa:** Paralisa um humanoide por 1 rodada/nível.**Sono Profundo:** Coloca 10 DVs de criaturas para dormir.**Sugestão:** Força um alvo a seguir um curso de ação.**Evocação****Bola de Fogo:** 1d6/ nível de dano, 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:** Cria um abrigo para 10 criaturas.**Relâmpago:** Eletricidade causa 1d6/nível de dano.**Ilusão****Deslocamento:** Os ataques tem 50% de chance de fracassar.**Escrita Ilusória<sup>M</sup>:** Somente o leitor designado poderá entendê-la.**Esfera de Invisibilidade:** Torna todos invisíveis dentro de uma área de 3 m.**Imagen Maior:** Como *imagem silenciosa*, mas com som, cheiro e temperatura.**Necromancia****Descanso Tranqüilo:** Preserva um corpo.**Imobilizar Morto-vivos:** Imobiliza morto-vivos durante 1 rodada/nível.**Raio da Exaustão:** Raio torna o alvo exausto.**Toque Vampírico:** Toque causa 1d6/dois níveis de dano; recebes o dano como pv.**Transmutação****Arma Mágica Maior:** +1/quatro níveis (máx. +5).**Encolher Item:** Objeto encolhe para 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 de uma arma.

**Lentidão:** Uma criatura/nível pode realizar uma ação/rodada, -1 na CA, nas jogadas de ataque e nos testes de Reflexos.

**Página Secreta:** Altera uma página para esconder seu verdadeiro conteúdo.

**Piscar:** Desapareces e reapareces aleatoriamente durante 1 rodada/nível.

**Respirar na Água:** Os alvos podem respirar sob a água.

**Velocidade:** Uma criatura/nível se move com mais rapidez, +1 nas jogadas de ataque, CA e em testes de Reflexos.

**Vôo:** O alvo voa com deslocamento de 18 m.

## Magias de Feiticeiro/Mago de 4º Nível

### Abjuração

**Âncora Dimensional:** Impede movimento extradimensional.

**Armadilha de Fogo<sup>M</sup>:** Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto.

**Globo de Invulnerabilidade Menor:** Impede efeitos de magias de 1º. a 3º nível.

**Pele Rochosa<sup>M</sup>:** Ignora 10 pontos de dano/ataque.

**Remover Maldição:** Liberta objeto ou criaturas de maldição.

### Adivinhação

**Detectar Vidência:** Te alertas sobre espionagem mágica.

**Localizar Criatura:** Indica a direção de uma criatura familiar.

**Olho Arcano:** Olho invisível flutua a 9 m./rodada.

**Vidência<sup>F</sup>:** Espiona alguém à distância.

### Conjuração

**Criar Itens Efêmeros:** Cria um objeto de pano ou madeira.

**Invocar Criaturas IV:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Névoa Sólida:** Bloqueia visão e diminui deslocamento.

**Porta Dimensional:** Te teletransporta a uma distância curta.

**Refúgio Seguro:** Cria uma cabana resistente.

**Tentáculos Negros:** Tentáculos agarram em 6 m.

### Encantamento

**Confusão:** Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

**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 DVs ou menos.

### Evocação

**Escudo de Fogo:** Criaturas atacantes sofrem dano de fogo, protege de frio ou calor.

**Esfera Resiliente:** 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. Atravessar a muralha causa 2d6 de dano +1/nível.

**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 de diâmetro.

### Ilusão

**Assassino Fantasmagórico:** Ilusão temerária mata alvo ou causa 3d6 de dano.

**Conjuração de Sombras:** Imita conjurações de até 4º nível, as apenas 20% reais.

**Invisibilidade Maior:** Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar e permanecer invisível.

**Padrão Prismático:** Luz impede 24 DVs criaturas de atacar ou se afastar.

**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.).

### Necromancia

**Criar Mortos Vivos Menor<sup>M</sup>:** 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 habilidade; -4 em jogadas de ataque e testes; ou 50% de chance de perder cada ação.

### Transmutação

**Aumentar Pessoa em Massa:** Aumenta diversas criaturas.

**Melhoria Mnemônica<sup>F</sup>:** (Somente Mago) Prepare magias adicionais ou mantenha uma recentemente conjurada.

**Metamorfose:** Alvo voluntário assume uma nova forma.

**Moldar Rochas:** Molda pedra em qualquer forma.

**Reducir Pessoa em Massa:** Reduz diversas criaturas.

## Magias de Feiticeiro/Mago de 5º Nível

### Abjuração

**Cancelar Encantamento:** Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.

**Expulsão:** Força uma criatura a retornar ao seu plano nativo.

**Santuário Particular:** Evita espionagem ou vidência por 24 horas.

### Adivinhação

**Contato Extraplanar:** Pergunta algo a uma entidade extraplanar.

**Ligação Telepática:** Ligação permite que aliados se comuniquem.

**Olhos Observadores:** 1d4 olhos flutuantes +1/nível espionam por ti.

### Conjuração

**Âncora Planar Menor:** Prende um ser extraplanar (6 DVs ou menos) até que cumprir uma tarefa.

**Arca Secreta<sup>F</sup>:** Esconde um baú no Plano Etéreo; podes pegá-lo quando desejar.

**Cão Fiel do Arcano:** Cachorro fantasma pode guardar e atacar.

**Criar Itens Temporários:** Como *criar itens efêmeros*, mas também pedra e metal.

**Invocar Criaturas V:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Muralha de Pedra:** Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.

**Névoa Mortal:** Mata sem resistência (até 3 DVs); com resistência (4–6 DVs) ou dano de Constituição.

**Teletransporte:** Te transportas instantaneamente para 150 km/nível.

#### Encantamento

**Dominar Pessoa:** Controla humanoíde telepaticamente.

**Enfraquecer o Intelecto:** Inteligência e Carisma do alvo caem para 1.

**Imobilizar Monstro:** Como *imobilizar pessoa*, mas com qualquer criatura.

**Névoa Mental:** Os alvos na névoa recebem -10 na Sabedoria e em testes de Vontade.

**Símbolo do Sono<sup>M</sup>:** Runa ativada coloca as criaturas próximas para dormir.

#### Evocação

**Cone Glacial:** 1d6 de dano de frio/nível.

**Enviar Mensagem:** Entrega uma mensagem curta em qualquer lugar, instantaneamente.

**Mão Interposta:** Mão fornece cobertura contra 1 oponente.

**Muralha de Energia:** Muralha imune a dano.

#### Ilusão

**Evocação de Sombras:** Imita evocação menor que 5º nível, mas apenas 20% real.

**Imagen Persistente:** Como *imagen maior*, mas não é necessária concentração.

**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/dois níveis.

**Sonho:** Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo.

**Visão Falsa<sup>M</sup>:** Engana uma vidência usando ilusões.

#### Necromancia

**Malogro:** Murcha 1 planta ou causa 1d6/nível de dano contra criaturas tipo planta.

**Ondas da Fadiga:** Diversos alvos ficam fatigados.

**Recipiente Arcano<sup>F</sup>:** Permite possuir outra criatura.

**Símbolo da Dor<sup>M</sup>:** Runa ativada causa dor às criaturas próximas.

#### Transmutação

**Ampliar Animais:** Um animal/dois níveis dobra de tamanho.

**Compor:** Transforma matéria prima em itens trabalhados.

**Criar Passagens:** Abre uma passagem por entre muros de pedra ou madeira.

**Lama em Pedra:** Transforma dois cubos de 3 m./ nível.

**Metamorfose Tórrida:** Transforma alvo em um animal inofensivo.

**Pedra em Lama:** Transforma dois cubos de 3 m./ nível.

**Telecinese:** Arremessa ou movimenta objeto, ataca ou arremessa criatura.

**Vôo Prolongado:** Voas com deslocamento de 12 m e pode marchar por longas distâncias.

#### Universal

**Permanênci<sup>x</sup>:** Torna certas magias permanentes.

### Magias de Feiticeiro/Mago de 6º Nível

#### Abjuração

**Campo Antimagia:** Anula magia em uma área de 3 m.

**Dissipar Magia Maior:** Como *dissipar magia*, mas com bônus de +20 para o teste.

**Globo de Invulnerabilidade:** Como *globo de invulnerabilidade menor*, mas para efeitos mágicos ou magias de 4º nível.

**Proteger Fortaleza:** Conjunto de efeitos mágicos protegem uma área.

**Repulsão:** Criaturas não podem se aproximar de ti.

#### Adivinhação

**Analizar Encantamento<sup>F</sup>:** Revela aspectos mágicos do alvo.

**Lendas e Histórias<sup>MF</sup>:** Descobre histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.

**Visão da Verdade<sup>M</sup>:** Mostra todas as coisas em suas formas verdadeiras.

#### Conjuração

**Âncora Planar:** Como *âncora planar menor*, mas até 12 DVs.

**Invocar Criaturas VI:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Muralha de Ferro<sup>M</sup>:** 30 pv/quatro níveis; pode cair sobre inimigos.

**Névoa Ácida:** Névoa causa dano de ácido.

#### Encantamento

**Heroísmo Maior:** Concede +4 de bônus nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias; imunidade a medo; pv temporários.

**Símbolo da Persuasão<sup>M</sup>:** Runa ativada enfeitiça as criaturas próximas.

**Sugestão em Massa:** Como *sugestão*, mas 1 alvo/nível.

**Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.

#### Evocação

**Contingência<sup>F</sup>:** Cria contingência para conjurar outra magia.

**Corrente de Relâmpagos:** 1d6 de dano/nível; 1 raio secundário/nível que causa metade do dano.

**Esfera Gélida:** Congela água ou causa de dano de frio.

**Mão Vigorosa:** Mão empurra criaturas para longe.

#### Ilusão

**Andar nas Sombras:** Entra nas sombras para viajar rapidamente.

**Despistar:** Ficas invisível e cria uma duplicata ilusória.

**Imagen Permanente:** Inclui visão, som e cheiro.

**Imagen Programada<sup>M</sup>:** Como *imagen maior*, mas disparada por um evento.

**Véu:** Muda a aparência de um grupo de criaturas.

#### Necromancia

**Ataque Visual:** Amedronta, adoenta ou letargia um alvo.

**Círculo da Morte<sup>M</sup>:** Mata 1d4/nível DVs de criaturas.

**Criar Morto-vivos<sup>M</sup>:** Cria carniçais, lívidos, múmias ou mohrgs.

**Destruir Morto-vivos<sup>M</sup>:** Destroi 1d4/nível DVs de morto-vivos (máx. 20d4).

**Símbolo do Medo<sup>M</sup>:** Runa ativada causa medo às criaturas próximas.

#### Transmutação

**Agilidade do Gato em Massa:** Como *agilidade do gato*, mas afeta 1 alvo/nível.

**Astúcia da Raposa em Massa:** Como *astúcia da raposa*, mas afeta 1 alvo/nível.

**Carne em Pedra:** Transforma a criatura alvo em uma estátua.

**Controlar a Água:** Aumenta ou abaixa a água.

**Desintegar:** Faz uma criatura ou objeto desaparecer.

**Elucubração Arcana:** (Somente Mago) Relembra uma magia do 5º nível ou inferior.

- Esplendor da Águia em Massa:** Como *esplendor da águia*, mas afeta 1 alvo/nível.
- Força de Touro em Massa:** Como *força de touro*, mas afeta 1 alvo/nível.
- Mover Terra:** Cava trincheiras e cria colinas.
- Pedra em Carne:** Restaura criatura petrificada.
- Sabedoria da Coruja em Massa:** Como *Sabedoria da Coruja*, mas afeta 1 alvo/nível.
- Transformação<sup>M</sup>:** Recebes bônus de combate.
- Vigor do Urso em Massa:** Como *vigor do urso*, mas afeta 1 alvo/nível.

### Magias de Feiticeiro/Mago de 7º Nível

#### Abjuração

- Banimento:** Expulsa 2 DVs/nível de criaturas extraplanares.
- Refugiar Itens:** Alvo fica invisível (inclusive para vidência); causa letargia.
- Reverter Magia:** Reflete 1d4+6 níveis de magia em teu conjurador.

#### Adivinhação

- Vidência Maior:** Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.
- Visão Arcana Maior:** Como *visão arcana*, mas também revela efeitos mágicos em criaturas e objetos.
- Visão<sup>MX</sup>:** Como *lendas e histórias*, só que mais rápido e cansativo.

#### Conjuração

- Convocação Instantânea<sup>M</sup>:** Um objeto preparado surge na tua mão.
- Invocar Criaturas VII:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.
- Mansão Magnífica<sup>F</sup>:** Cria uma porta para uma mansão extradimensional.
- Passagem Invisível:** Cria uma passagem invisível através de madeira ou pedra.
- Teletransportar Objeto:** Como *teletransporte*, mas afeta objeto tocado.
- Teletransporte Maior:** Como *teletransporte*, mas sem limite de alcance e nunca erra o local.
- Viagem Planar<sup>F</sup>:** Até oito alvos viajam para outro plano.

#### Encantamento

- Imobilizar Pessoa em Massa:** Como *imobilizar pessoa*, mas afeta todos até 9 m.
- Insanidade:** O alvo sofre confusão contínua.
- Palavra de Poder Cegar:** Cega uma criatura com 200 pv ou menos.
- Símbolo do Atordoamento<sup>M</sup>:** Runa ativada atordoa as criaturas próximas.

#### Evocação

- Bola de Fogo Controlável:** 1d6 de dano de fogo/nível; podes retardar a explosão por até 5 rodadas.
- Cubo de Energia<sup>M</sup>:** Cubo de energia aprisiona todos dentro dele.
- Espada Arcana<sup>F</sup>:** Uma lâmina mágica flutuante ataca oponentes.
- Mão Poderosa:** Mão fornece cobertura empurra e agarra.
- Rajada Prismática:** Raios atingem alvo com efeitos variados.

#### Ilusão

- Conjuração das Sombras Maior:** Como *conjuração das sombras*, mas até 6º nível e 60% real.

**Invisibilidade em Massa:** Como *invisibilidade*, mas afetam todos dentro do alcance.

**Projetar Imagem:** Cópia ilusória pode conversar e conjurar magias.

**Simulacro<sup>MX</sup>:** Crie uma duplicata parcialmente real de uma criatura.

#### Necromancia

**Controlar Morto-vivos:** Os morto-vivos não atacam enquanto não os comandar.

**Dedo da Morte:** Mata um alvo.

**Onda de Exaustão:** Diversos alvos ficam exaustos.

**Símbolo da Fraqueza<sup>M</sup>:** Runa ativada enfraquece as criaturas próximas.

#### Transmutação

**Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.

**Estátua:** O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.

**Inverter a Gravidade:** Objetos e criaturas sofrem efeitos de gravidade invertida.

**Passeio Etéreo:** Ficas etéreo durante 1 rodada/nível.

#### Universal

**Desejo Restrito<sup>X</sup>:** Altera a realidade - dentro de certos limites.

### Magias de Feiticeiro/Mago de 8º Nível

#### Abjuração

**Limpar a Mente:** O alvo é imune a magias mentais/emocionais e Vidência.

**Muralha Prismática:** As cores da muralha possuem efeitos variados.

**Proteção contra Magias<sup>MF</sup>:** Concede +8 de bônus de resistência.

**Tranca Dimensional:** Bloqueia teletransporte e viagem planar durante 1 dia/nível.

#### Adivinhação

**Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto.

**Instante de Presciênciia:** Recebes bônus de intuição numa única jogada de ataque ou teste.

**Olhos Observadores Maior:** Como *olhos observadores*, mas usam *visão da verdade*.

#### Conjuração

**Âncora Planar Maior:** Como *âncora planar menor*, mas até 18 DVs.

**Aprisionar a Alma<sup>MF</sup>:** Aprisiona alvo dentro de uma gema.

**Invocar Criaturas VIII:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Labirinto:** Prende um alvo em labirinto extradimensional.

**Nuvem Incendiária:** Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada.

#### Encantamento

**Antipatia:** Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

**Dança Irresistível:** Obliga o alvo a dançar.

**Enfeitiçar Monstro em Massa:** Como *enfeitiçar monstro*, mas afeta todos num raio de 9 m.

**Ordem:** Como *enviar mensagem*, mas podes conjurar sugestão.

**Palavra do Poder Atordoar:** Atordoaa uma criatura com 150 pv ou menos.

**Prisão<sup>M</sup>:** Série de técnicas para aprisionar uma criatura.

**Símbolo da Insanidade<sup>M</sup>:** Runa ativada enlouquece as criaturas próximas.

**Simpatia<sup>F</sup>:** Objeto ou local atrai certas criaturas.

#### Evocação

**Esfera Telecinética:** Como *esfera resiliente*, mas pode se mover.

**Explosão Solar:** Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano.

**Grito Maior:** Brado devastador causa 10d6 de dano sônico; atordoar criaturas, danifica objetos.

**Punho Cerrado:** Mão fornece cobertura empurra ou ataca inimigos.

**Raio Polar:** Ataque de toque à distância causa 1d6 de dano de frio/nível.

#### Ilusão

**Animação Ilusória:** Ilusão protege área contra visão normal e vidência mágica.

**Evocação de Sombras Maior:** Como *evocação de sombras*, mas até 7º nível e 60% real.

**Padrão Cintilante:** Ciclone de cores confunde, atordoar ou causa inconsciência.

#### Necromancia

**Clone<sup>MF</sup>:** Duplicata desperta quando o original morre.

**Criar Morto-vivos Maior<sup>M</sup>:** Cria sombras, aparições espíritos, ou devoradores.

**Evaporação:** Causa 1d6 de dano/nível em 9 m.

**Símbolo da Morte<sup>M</sup>:** Runa ativada mata as criaturas próximas.

#### Transmutação

**Corpo de Ferro:** Teu corpo se torna ferro vivo.

**Estase Temporal<sup>M</sup>:** Coloca o alvo em animação suspensa.

**Metamorfosear Objetos:** Transforma qualquer alvo em outra coisa qualquer.

### Magias de Feiticeiro/Mago de 9º Nível

#### Abjuração

**Aprisionamento:** Prende um alvo sob a terra.

**Disjunção Arcana:** Dissipa magia e desencanta itens mágicos.

**Esfera Prismática:** Como *muralha prismática*, mas cerca te de todos os lados.

**Libertação:** Liberta uma criatura aprisionada.

#### Adivinhação

### Abençoar Arma

Transmutação

Nível: Pal 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Arma tocada

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Esta transmutação faz com que uma arma acerte com mais precisão inimigos malignos. A arma é tratada como tendo +1 de bônus de melhoria para propósitos ignorar a redução de dano de criaturas malignas ou criaturas malignas incorpóreas (apesar de a magia não fornecer realmente um

**Sexto Sentido:** “Sexto sentido” lhe avisa sobre perigo iminente.

#### Conjuração

**Círculo de Teletransporte<sup>M</sup>:** Teletransporta qualquer criatura ao local designado.

**Invocar Criaturas IX:** Invoca um ser extraplanar para te auxiliar.

**Portal<sup>X</sup>:** Conecta dois planos para viagens ou invocações.

**Refúgio<sup>M</sup>:** Altera um item para que transporte seu usuário a ti.

#### Encantamento

**Dominar Monstro:** Como *dominar pessoa*, mas para qualquer criatura.

**Imobilizar Monstro em Massa:** Como *imobilizar monstro*, mas afeta todos até 9 m.

**Palavra do Poder Matar:** Mata uma criatura com 100 pv ou menos.

#### Evocação

**Chuva de Meteoros:** 4 esferas explosivas que causam 6d6 de dano de fogo.

**Mão Esmagadora:** Mão fornece cobertura empurra ou esmaga inimigos.

#### Ilusão

**Encarnaçao Fantasmagórica:** Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos até 9 m.

**Sombras:** Como *conjuração de sombras*, mas até 8º nível e 80% real.

#### Necromancia

**Drenar Energia:** O alvo sofre 2d4 níveis negativos.

**Grito de Banshee:** Mata uma criatura/nível.

**Prender a Alma<sup>F</sup>:** Prende uma alma recentemente falecida para impedir a Ressurreição.

**Projeção Astral<sup>M</sup>:** Te projetas e a teus companheiros para o Plano Astral.

#### Transmutação

**Alterar Forma<sup>F</sup>:** Te transformas em qualquer criatura, podendo mudar de forma uma vez por rodada.

**Forma Etérea:** Viajas para o Plano Etéreo com companheiros.

**Parar o Tempo:** Ages livremente durante 1d4+1 rodadas.

#### Universal

**Desejo<sup>X</sup>:** Como *desejo restrito*, mas com limites menores.

### Magias

bônus de melhoria). A arma também se torna boa, o que significa que ela pode ignorar a redução de dano de certas criaturas. (Este efeito se sobrepõe e supera quaisquer outras tendências que a arma possa ter). Flechas ou projéteis individuais podem ser transmutados, mas armas de projéteis afetadas (como arcos) não fornecem o benefício aos projéteis que disparam.

Em adição, todas as rolagens de sucesso decisivo contra inimigos malignos são automaticamente bem-sucedidas, então cada ameaça é um acerto decisivo. Este último efeito não se aplica a qualquer arma que já tenha um efeito mágico relacionado a acertos decisivos, como uma arma afiada ou uma espada vorpal.

### 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 a Magia:** Sim (objeto)

Esta transmutação imbui um frasco (0,5 l) de água com energia positiva, transformando em água benta.

*Componente Material:* Dois quilos de prata em pó (no valor de 25 po).

### Abrir/Figar

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)  
**Alvo:** Objeto (de até 15 kg) ou portal que pode ser aberto ou fechado  
**Duração:** Instantânea  
**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)  
**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Tu podes abrir ou fechar (tu escolhes) uma porta, baú, caixa, janela, sacola, bolsa, garrafa, barril ou outro contêiner. Se alguma coisa atrapalhar essa atividade (como uma barra na porta ou um cadeado num baú), a magia falha. Em adição, a magia pode abrir e fechar apenas coisas que pesem até 15 kg. Então, portas, baús e objetos similares manufaturados para criaturas enormes podem estar além das habilidades desta 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 9 m. um do outro  
**Duração:** 1 min./nível  
**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto  
**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia acalma e aqueta animais, deixando-os dóceis e inofensivos. Apenas animais ordinários (aqueles com Inteligência 1 ou 2) podem ser afetados por esta magia. Todos os alvos devem ser do mesmo tipo e não podem estar a mais de 9 m. de distância um do outro. O número máximo de DV que podes afetar é igual a  $2d4 + \text{nível de conjurador}$ . Um animal atroz ou um animal treinado a atacar pode fazer um teste de resistência; outros animais não.

As criaturas afetadas permanecem onde estão e não atacam ou fogem. Elas não estão indefesas e se defendem normalmente se atacadas. Qualquer ameaça quebra a magia na criatura ameaçada.

### 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 a Magia:** Sim

Esta magia acalma craituras agitadas. Tu não tens controle sobre as criaturas afetadas, mas *acalmar emoções* pode fazer criaturas em fúria pararem de atacar ou criaturas felizes de comemorar. Criaturas afetadas não podem realizar ações violentas (embora possam se defender normalmente) ou fazer qualquer coisa destrutiva. Qualquer ação agressiva ou dano causado a uma criatura acalmada imediatamente quebra a magia em todas as criaturas acalmadas.

Esta magia automaticamente suprime (mas não dissipar) quaisquer bônus de moral fornecidos por magias como *bênção*, *boa esperança* e *fúria*, assim como anula a habilidade de um bardo de inspirar coragem ou a habilidade de fúria de um bárbaro. Ela também suprime quaisquer efeitos de medo e remove a condição de *confusão* de todos os alvos. Enquanto a magia durar, a magia ou efeito suprimido não tem efeito. Quando a magia *acalmar emoções* termina, a magia ou efeito original ocorre novamente na criatura, desde que sua duração não tenha expirado no ínterim.

### Adivinhação

Adivinhação  
**Nível:** Clr 4, Conhecimento 4  
**Componentes:** V, G, M  
**Tempo de Execução:** 10 minutos  
**Alcance:** Pessoal  
**Alvo:** Tu  
**Duração:** Instantânea

Similar a *augúrio* mas mais poderosa, a magia *adivinhação* pode te fornecer um conselho útil em resposta a uma questão referente a um objetivo específico, evento ou atividade que ocorrerá em até uma semana. O conselho pode ser tão simples como uma frase curta ou ele talvez tome a forma de uma charada em rima ou presságio. Se teu grupo não agir logo, as condições podem mudar e a informação se tornar inútil. A chance básica para uma adivinhação correta é  $70\% + 1\%$  por nível de conjurador, até o máximo de 90%. Se o dado rolar uma falha, tu sabes que a magia falhou, a não ser que uma magia específica fornecendo informações falsas esteja atrapalhando tua *adivinhação*.

Como com *augúrio*, várias adivinhações sobre o mesmo tópico conjuradas pela mesma pessoa usam o mesmo resultado do dado da primeira adivinhação e dão sempre a mesma resposta.

*Componente Material:* Incenso e oferendase em sacrifício apropriadas a tua religião, que somados dão um valor mínimo de 25 po.

### Agilidade do Gato

Transmutação  
**Nível:** Brd 2, Drd 2, Fet/Mag 2, Rgr 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 (inofensivo)  
**Resistência a Magia:** Sim

A criatura transmutada se torna mais graciosa, ágil e coordenada. A magia dá +4 de bônus de melhoria na Destreza, adicionando os benefícios usuais na CA, teste de Reflexos e outros usos do modificador de Destreza.

**Componente Material:** Uma pitada de pêlo 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 até 9 m. uma das outras

Esta magia funciona como *agilidade do gato*, mas afeta várias criaturas.

### Ajuda

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Bem 2, Clr 2, Sorte 2

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura viva tocada

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

*Ajuda* dá ao alvo +1 de bônus de moral em jogadas de ataque e testes contra efeitos de medo, mais pontos de vida temporários iguais a 1d8 + nível de conjurador (para um máximo de 1d8+10 pontos de vida temporários no 10º nível de conjurador).

### Alarme

Abjuração

**Nível:** Brd 1, Fet/Mag 1, Rgr 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 num ponto no espaço

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

*Alarme* soa um alarme mental ou audível cada vez que uma criatura de tamanho miúdo ou maior entrar na área protegida ou tocá-la. Uma criatura que fale a senha (determinada por ti no momento da conjuração) não ativa o alarme. Tu decides no momento da conjuração se o alarme será mental ou audível.

**Alarme Mental:** Um alarme mental te alerta (e somente a ti) desde que permaneças a 1,5 km da área. Tu notas um único “ping” mental que te acorda de sono normal, mas de outro modo não atrapalha tua concentração. A magia *silêncio* não tem efeito num alarme mental.

**Alarme Audível:** Um alarme audível produz o som de um sino de mão, e todos a 18 m. da área protegida podem ouvi-lo claramente. Reduza a distância em 3 m. para cada porta interposta fechada e em 6 m. para cada muralha interposta substancial.

Em condições quietas, o ressonar pode ser ouvido fracamente até 54 m. de distância. O som dura por 1 rodada. Criaturas dentro do alcance da magia *silêncio* não podem ouvir o ressonar.

Criaturas etéreas ou astrais não engatilham o alarme.

**Alarme** é suscetível à magia *permanência*.

**Foco Arcano:** Um sino pequeno e um pedaço bem pequeno de fio de prata.

### Aliado Extraplanar

Conjuração (Convocação) [vê *aliado extraplanar menor*]

**Nível:** Clr 6

**Efeito:** 1 ou 2 elementais ou forasteiros convocados, totalizando não mais de 12 DV, a até 9 m. um do outro quando aparecerem

Esta magia funciona como *aliado extraplanar menor*, mas é capaz de convocar uma única criatura de 12 DVs (ou menos) ou duas criaturas do mesmo tipo cujos Dados de Vida totalizem 12 DVs. As criaturas concordam em te ajudar, mas exigem um favor em troca.

**Custo de XP:** 250 XP.

### Aliado Extraplanar Maior

Conjuração (Convocação) [vê *aliado extraplanar menor*]

**Nível:** Clr 8

**Efeito:** Até 3 elementais ou forasteiros convocados, totalizando não mais de 18 DV, a até 9 m. um do outro quando aparecerem

Esta magia funciona como *aliado extraplanar menor*, mas é capaz de convocar uma única criatura de 18 DVs (ou menos) ou até 3 criaturas do mesmo tipo cujos Dados de Vida totalizem 18 DVs. As criaturas concordam em te ajudar, mas exigem um favor em troca.

**Custo de XP:** 500 XP.

### Aliado Extraplanar Menor

Conjuração (Convocação) [vê texto]

**Nível:** Clr 4

**Componentes:** V, G, FD, XP

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Efeito:** 1 elemental ou forasteiro convocado de até 6 DV

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Através desta magia, tu solicitas que tua divindade envie um elemental ou criatura planar (de até 6 DVs), à escolha da dinividade. Se tu não servires a nenhum deus específico, a magia é um pedido genérico atendido por uma criatura que compartilhe a mesma tendência filosófica que tu. Se souberes o nome da criatura, tu podes socilitá-la dizendo seu nome durante a magia (embora seja possível obter uma criatura diferente de qualquer forma).

Tu solicitas à criatura que realize uma tarefa em troca de um pagamento. As tarefas podem ser simples ou compelxas. Tu deves ser capaz de te 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 da tua parte 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 exigam mais de uma hora por nível de conjurador, a criatura solicita um pagamento de 500 po por DV. Uma tarefa muito longa, que demore até um dia por nível de 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 (lembra-te 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 pagamento poderia ser reduzido ou mesmo não solicitado.

No final da tarefa ou quando a duração do acordo terminar, a criatura retorna para seu plano de origem (depois de te informar caso seja apropriado e possível).

*Observação:* Quando utilizas esta 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.

*Custo de XP:* 100 XP.

## Alterar Forma

Transmutação

**Nível:** Animal 9, Drd 9, Fet/Mag 9

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 10 min./nível (D)

Esta 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 teu nível de conjurador em Dados de Vida (até o máximo de 50 DVs). Ao contrário de *metamorfose*, esta magia permite assumir formas incorpóreas ou gasosas.

Tu adquires todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais (de ataque ou qualidades) da forma selecionada, mas perdes tuas próprias habilidades sobrenaturais. Tu também adquires o tipo da nova forma no lugar de teu próprio tipo. A nova forma não te desorienta. As partes do corpo ou equipamento que sejam separadas ou decepadas de ti não revertem à forma original.

Tu podes te transformar em qualquer coisa familiar uma vez a cada rodada, com uma ação livre. A mudança acontece imediatamente antes da ação regular ou imediatamente depois, mas nunca durante a ação. Se usares esta magia para criar um disfarce, recebes +10 de bônus no teste de Disfarce.

*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 à nova forma quando tu alteras a ti mesmo).

## Alterar-se

Transmutação

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 10 min./nível (D)

Tu assumes a forma de uma criatura do mesmo tipo que tua forma normal. A nova forma pode ser até uma categoria de tamanho diferente do teu tamanho normal. O DV máximo de uma forma assumida é igual ao teu nível de conjurador, até o máximo de 5 DV no 5º nível. Tu podes mudar para um membro da tua própria espécie ou até em ti mesmo.

Tu mantens teus próprios valores de habilidade. Tua classe e nível, pontos de vida, tendência, bônus base de ataque e bônus base de resistência permanecem os mesmos. Tu mantens todos os ataques e qualidades sobrenaturais e similares a magia da tua forma normal, exceto aqueles que requerem uma parte do corpo que a nova forma não tenha (tal como uma boca para um ataque de sopro ou olhos para um ataque de olhar).

Tu mantens todos os ataques especiais e habilidades extraordinárias de níveis de classe, mas perdes todos da tua forma normal que não derivem de níveis de classe.

Se a nova forma for capaz de falar, tu podes te comunicar normalmente. Tu mantens qualquer habilidade de conjuração que tinha na forma normal, mas a nova forma deve ser capaz de falar inteligentemente (ou seja, falar um idioma) para usar componentes verbais e deve ter membros capazes de manipulações delicadas para usar componentes somáticos e materiais.

Tu adquires as qualidades físicas da nova forma enquanto mantendo a tua própria mente. Qualidades físicas incluem tamanho natural, capacidades mundanas de movimento (como cavar, escalar, andar, nadar e voar com asas, até um deslocamento máximo de 36 m. para vôo ou 18 m. para movimento não-aéreo), bônus de armadura natural, armas naturais (como garras, mordida, etc.), bônus de perícia racial, talentos bônus raciais e qualquer qualidade física bruta (presença ou ausência de asas, número de extremidades, etc.). Um corpo com membros extras não te permite fazer mais ataques (ou ataques de duas armas mais vantajosos) que o normal.

Tu não recebes ataques ou habilidades especiais extraordinárias que não sejam qualidades físicas, como Cura Acelerada, faro, percepção às cegas, regeneração, sentido às cegas, visão na penumbra, visão no escuro etc.

Tu não recebes quaisquer ataques especiais sobrenaturais, qualidades especiais ou habilidades similares a magia da nova forma. Teu tipo de criatura e subtipo (se houver) permanecem o mesmo independente da tua nova forma. Tu não podes assumir a forma de qualquer criatura com um modelo, mesmo se aquele modelo não mudar o tipo ou subtipo da criatura.

Tu podes livremente designar as qualidades físicas menores na nova forma (tais como cor e textura do cabelo e cor da pele) dentro dos limites normais de uma criatura daquela espécie. As formas físicas significantes da nova forma (como peso, altura e gênero) também estão sob teu controle. Tu ficas efetivamente disfarçado como um membro

da raça da nova forma. Se usares esta magia para criar um disfarce, tu recebes +10 de bônus no teu teste de Disfarce.

Quando a mudança ocorre, teu equipamento, se houver, permanece ou vestido ou segurado pela nova forma (se for capaz de vestir ou carregar o item) ou se mescla à nova forma e se torna não-funcional. Quando revertes a tua forma verdadeira, quaisquer objetos previamente mesclados na nova forma aparecem no mesmo local no teu corpo e são funcionais novamente. Quaisquer itens novos que vestias na forma assumida e que não possas vestir na tua forma normal caem aos teus pés; qualquer um que possas usar em qualquer forma ou carregar numa parte do corpo comum às duas formas no momento da reversão ainda são segurados do mesmo modo. Qualquer pedaço do corpo ou de equipamento que seja separado do todo se reverte 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 a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia imbui um frasco (0,5 l) de água com energia negativa, tornando-a água profana. Água profana danifica forasteiros bons do mesmo jeito que água benta danifica morto-vivos e forasteiros malignos.

**Componente Material:** 2,5 kg de pó de prata (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 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Área:** Quadrado de 3 m./nível; vé texto

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a 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. Tu afetas um quadrado de 3 m. de área com uma profundidade entre 30 a 120 cm, dependendo da dureza e da elasticidade do terreno no local escolhido. 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 passar num teste de Reflexos ou ficará presa durante 1d2 rodadas, incapaz de se mover, atacar ou conjurar magias. A criatura que passar no teste pode se mover através da lama com metade de seu deslocamento, mas não pode realizar uma investida ou correr.

A terra solta não é tão incômodo 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.

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 Animal

Transmutação

**Nível:** Drd 5, Fet/Mag 5, Rgr 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvos:** Até 1 animal (imenso ou menor)/ 2 níveis, todos a até 9 m. uns dos outros

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Uma quantia de animais cresce para o dobro de seu tamanho original e oito vezes seu peso. Esta alteração muda a categoria de cada animal para a próxima categoria maior, dando a ele +8 de bônus de tamanho na Força e +4 de bônus de tamanho na Constituição (e, portanto 2 pontos de vida extras por DV) e impõe -2 de penalidade de tamanho na Destreza. O bônus de armadura natural existente da criatura aumenta em 2. A mudança de tamanho também afeta o modificador de CA e jogadas de ataque e dano base do animal. O espaço e alcance do animal mudam conforme apropriado para seu novo tamanho, mas seu deslocamento não muda.

A magia também dá a cada alvo redução de dano 10/magia e +4 de bônus de resistência em testes de resistência. Caso não haja tamanho suficiente para o crescimento desejado, a criatura atinge o tamanho máximo possível e pode fazer um teste de Força (usando sua Força aumentada) para quebrar qualquer clausura no processo. Se falhar, ela fica enclausurada sem sofre dano pelos materiais – a magia não pode ser usada para esmagar uma criatura aumentando seu tamanho.

Todo equipamento vestido ou carregado pelo animal ampliado é instantaneamente ampliado pela magia, apesar dessa mudança não ter efeitos nas propriedades de tais equipamentos.

Qualquer item ampliado que deixa a posse da criatura ampliada retorna instantaneamente a seu tamanho normal.

A magia não dá meios de comandar ou influenciar os animais ampliados.

Efeitos mágicos que aumentam tamanho não acumulam.

### Ampliar Plantas

Transmutação

**Nível:** Drd 3, Plantas 3, Rgr 3

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Vê texto

**Alvo ou Área:** Vê texto**Duração:** Instantânea**Teste de Resistência:** Nenhum**Resistência a Magia:** Não

Esta magia 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 m. +12 m./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 m. ou 3 m. para criaturas Grandes (ou maiores). A área deve ter arbustos e árvores para que essa magia funcione.

Se preferires, a área pode ser um círculo de 30 m. de raio, um semicírculo de 45 m. de raio ou um quarto de circunferência com 60 m. de raio. Também podes escolher lugares dentro da área que não serão afetados.

**Enriquecer:** Esse efeito afeta plantas num alcance de 750 m, aumentando seu potencial de produtividade durante o próximo ano em um terço acima do normal.

**Ampliar plantas** serve como contramágica e dissipar enfraquecer plantas.

Esta magia não tem efeito em criaturas plantas.

### Analisar 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)**Alvos:** 1 objeto ou criatura por nível de conjurador**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Tu discernes todas as magias e propriedades mágicas presentes numa quantia de criaturas ou objetos. Cada rodada, tu podes examinar uma única criatura ou objeto que possas ver como uma ação livre. No caso de um item mágico, tu aprendes suas funções, como ativá-las (se apropriado) e quantas cargas restam (se usar cargas). No caso de um objeto ou criatura com magias ativas lançadas sobre ele, tu aprendes sobre cada magia, seu efeito e seu nível de conjurador.

Um objeto usado ou segurado pode fazer um teste de Vontade para resistir a este efeito caso seu usuário deseje. Se o teste for bem-sucedido, tu não aprendes nada sobre o objeto exceto o que poderes discernir olhando para ele. Um objeto que passar no teste de resistência não pode ser afetado por outra magia analisar encantamento por 24 horas.

*Analisar encantamento* não funciona quando usado num artefato.

**Foco:** Uma pequena lente de rubi ou safira coloca num pequeno aro dourado. A gema deve valer pelo menos 1.500 po.

### Âncora Dimensional

**Abjuração****Nível:** Clr 4, Fet/Mag 4**Componentes:** V, G**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)**Efeito:** Raio**Duração:** 1 min./nível**Teste de Resistência:** Nenhum**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Um raio verde parte de tua mão esticada. Tu deves fazer um ataque de toque à distância para acertar o alvo. Qualquer criatura ou objeto acertado pelo raio é coberta com um campo esmeralda brilhante que bloqueia completamente viagens extradimensionais. Formas de movimento barrada por uma âncora dimensional incluem projeção astral, piscar, porta dimensional, passeio etéreo, forma etérea, portal, labirinto, viagem planar, andar nas sombras, teletransporte e habilidades similares a magia ou psionismo similares. A magia também impede o uso de portal ou círculo de teletransporte pela duração da magia.

Uma âncora dimensional não interfere com o movimento de criaturas já nas formas atral ou etérea quando a magia é conjurada, nem bloqueia a percepção ou formas de ataque extradimensionais. Ademais, âncora dimensional não impede criaturas invocadas de desaparecer quando terminar a magia que as invocou.

### Âncora Planar

**Conjuração (Convocação)** [vê âncora planar menor]**Nível:** Fet/Mag 6**Componentes:** V, G

**Alvos:** Até 3 elementais ou forasteiros convocados, totalizando não mais de 12 DVs, a até 9 m. um do outro quando aparecerem

Esta magia funciona como âncora planar menor, mas tu és capaz de convocar uma única criatura de 12 DVs (ou menos) ou até três criaturas do mesmo tipo cujos DVs totalizem 12 DVs. Cada criatura faz uma tentativa independente para escapar com um teste de resistência e deve ser individualmente persuadida a te ajudar.

### Âncora Planar Maior

**Conjuração (Convocação)** [[vê âncora planar menor]]**Nível:** Fet/Mag 8**Componentes:** V, G

**Alvos:** Até 3 elementais ou forasteiros convocados, totalizando não mais de 18 DVs, a até 9 m. um do outro quando aparecerem

Esta magia funciona como âncora planar menor, mas tu és capaz de convocar uma única criatura de 18 DVs (ou menos) ou até três criaturas do mesmo tipo cujos DVs totalizem 18 DVs. Cada criatura faz uma tentativa independente para escapar com um teste de resistência e deve ser individualmente persuadida a te ajudar.

### Âncora Planar Menor

**Conjuração (Convocação)** [vê texto]**Nível:** Fet/Mag 5**Componentes:** V, G**Tempo de Execução:** 10 minutos**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis);vê texto**Alvo:** 1 elemental ou forasteiro convocado de até 6 DV**Duração:** Instantânea**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Não e Sim; vé texto

Conjurá 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 liberdade.

Para criar a armadilha, tu precisas 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 desejas convocar uma criatura específica, deves usar o nome próprio dessa criatura quando estiveres conjurando a magia.

A criatura deve realizar um teste de Vontade. Se passar, ela resiste à magia. Caso contrário, ela é imediatamente transportada à armadilha (a Resistência a Magia não impede a criatura de ser convocada). Ela pode escapar da armadilha contrapondo sua Resistência a Magia contra o teu teste de conjurador, usando qualquer viagem dimensional ou com um teste de Carisma (CD 15 + 1/2 teu Nível de conjurador + teu Modificador de Carisma). Ela pode tentar cada método uma vez por dia. Caso se liberte, pode fugir e te atacar. A âncora dimensional conjurada sobre a criatura impediria fugas através da *viagem dimensional*. Também é possível empregar um diagrama de convocação (vê *círculo mágico contra o mal*) para tornar a armadilha mais segura.

Se a criatura não escapar da armadilha, podes mantê-la presa durante algum tempo. Tu podes tentar convencê-la a realizar uma tarefa, descrevendo-a e talvez oferecendo algum tipo de recompensa. Deve ser realizado um teste de Carisma resistido pelo Carisma da criatura. Um bônus entre +0 e +6 é adicionado ao teu teste 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 que decidas se livrar dela usando outra magia. Se obtiveres 1 no teste de Carisma, a criatura se liberta e poderá escapar e te atacar.

Quando a tarefa terminar, a criatura só precisa te informar para ser instantaneamente enviada a 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, a magia permanece ativa durante 1 dia por nível de conjurador e a criatura adquire uma chance imediata de se libertar. Observa que um alvo esperto pode subverter algumas instruções.

Quando usas uma magia desse tipo para convocar uma criatura do ar, caos, terra mal, fogo, bem, orde ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

**Andar nas Sombras**

**Ilusão (Sombra)**

**Nível:** Brd 5, Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Até 1 criatura tocada/ nível

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Para utilizar a magia *andar nas sombras*, tu deves estar em uma área bastante escura. Tu e qualquer criatura tocada são

transportados através das sombras até o limite do Plano Material, onde se encontra com o Plano das Sombras. O efeito é em grande parte ilusório, mas o caminho é semi-real. Tu podes levar mais de uma criatura contigo (de acordo com teu nível), mas todas devem estar em contato físico.

Na região das sombras, podes te deslocar a 75 km por hora, movendo-te 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, tu não percebes os detalhes dos terrenos ou áreas pelas quais passas e nem sabes perfeitamente onde a viagem acabará. É impossível julgar a distância certa, tornando a magia virtualmente inútil para um batedor ou um espião. Além disso, quando a magia terminar, tu és desviado em 1d10x30 m. para uma direção horizontal aleatória do destino da viagem. Se isso te posicionar dentro de um objeto sólido, serás desviado a 1d10x300 m. na mesma direção. Se isso ainda te deixar (e qualquer criatura contigo) dentro de um objeto sólido, serás 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 por ti quando *andar nas sombras* for conjurada pode viajar até a fronteira do Plano das Sombras. Elas podem optar por te seguir, 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 por ti). As criaturas que não desejam acompanhá-lo podem realizar um teste de Vontade, e não serão afetadas se obtiverem sucesso.

**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 (imensa ou menor) tocada

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo pode pisar no ar como se andando em chão firme. Mover-se para cima é similar a subir uma colina. O ângulo máximo de aclive ou declive é 45°, a uma taxa de metade do deslocamento normal do andarilho do ar.

Um vento forte (32+ km/h) pode empurrar ou frear o sujeito. No final de teu turno, a cada rodada, o vento sopra o andarilho do ar 1,5 m. para cada 8 km/h de velocidade do vento. A criatura pode ser sujeita a penalidades adicionais com ventos excepcionalmente fortes e turbulentos, tal como perda de controle sobre movimento ou dano físico de ser arremetida.

Caso a magia termine enquanto o sujeito estiver no ar, a magia falha lentamente. O sujeito flutua para baixo 18 m. por rodada por 1d6 rodadas. Se ele atingir o chão nesse tempo,

ele pousou com segurança. Caso contrário, ele cai o restante da distância, levando 1d6 pontos de dano para cada 3 m. de queda. Já que dissipar uma magia efetivamente a termina, o sujeito também desce desse modo caso *andar no ar* seja dissipado, mas não se for anulada por um campo antimagia.

Tu podes lançar *andar no ar* numa montaria especialmente treinada para que possa ser cavalgada no ar. Tu podes treinar uma montaria para andar com a ajuda de *andar no ar* (conta como um truque; vê a perícia Adestrar Animal) com uma semana de trabalho e com um teste de Adestrar Animal CD 25.

### Animal Mensageiro

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; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu compeles um animal miúdo para ir a um local que designares. O uso mais comum para esta magia é fazer um animal levar uma mensagem a teus aliados. O animal não pode ter sido domesticado ou treinado por qualquer outra pessoa, incluindo criaturas como familiares e companheiros animais.

Usando algum tipo de comida desejável pelo animal como isca, tu chamas o animal até ti. Ele avança e aguarda teu comando. Tu podes imprimir mentalmente no animal um certo lugar bem conhecido por ti ou um local óbvio. As direções devem ser simples, pois o animal depende do teu conhecimento e não consegue achar o destino sozinho. Tu podes prender um item ou nota pequena no mensageiro. O animal então vai ao local e aguarda até que a magia termine, retornando então a suas atividades normais.

Durante esse período de espera, o mensageiro permite que outros se aproximem e removam qualquer pergaminho ou símbolo que carregue. O alvo pretendido não recebe nenhuma habilidade de se comunicar com o animal ou ler qualquer mensagem anexa (se estiver escrita num idioma que ele não entenda, por exemplo).

**Componente Material:** Um pedaço de comida que o animal goste.

### Animar Cordas

Transmutação

**Nível:** Brd 1, Fet/Mag 1

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 objeto similar a corda de até 15 m de comprimento. + 1,5 m./nível; vê texto

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu podes animar um objeto similar a corda não-vivo. O comprimento máximo presume uma corda com 2,5 cm de diâmetro. Reduz o comprimento máximo em 50% para cada

2,5 cm adicional de diâmetro e aumenta em 50% para cada redução do diâmetro da corda pela metade.

Os comandos possíveis são “enrolar” (forma uma pilha enrolada organizada), “enrolar e amarrar,” “enlaçar,” “enlaçar e amarrar,” “amarra e dar nó,” e todos os opostos acima (“desenrolar,” e etc.). Tu podes dar um comando a cada rodada como uma ação de movimento, como se direcionado uma magia ativa.

A corda só pode se enrolar numa criatura ou objeto a 30 cm. dela — ela não serpentina para frente — então ela deve ser lançada próxima ao alvo desejado. Fazê-lo requer um ataque de toque à distância bem-sucedido (Incremento de distância 3 m.). Uma corda de cânhamo de 2,5 cm de diâmetro tem 2 pontos de vida, CA 10 e requer um teste de Força CD 23 para arrebentá-la. A corda não causa dano, mas pode ser usada ou para enredar ou imobilizar um único oponente que falhar num teste de Reflexos. Um conjurador que esteja preso por esta magia deve fazer um teste de Concentração CD 15 para conjurar magias. Uma criatura enredada pode se soltar com um teste de Arte da Fuga CD 20.

A corda em si e quaisquer nós feitos nela não são mágicos.

Esta magia fornece +2 de bônus em quaisquer testes de Usar Corda que fizeres enquanto usando a corda transmutada.

A magia não pode animar objetos carregados ou vestidos 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)

**Alvos:** 1 objeto pequeno/nível de conjurador; vê texto

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu imbui objetos inanimados com mobilidade e semelhante de vida. Tal objeto inanimado então imediatamente ataca quem ou o que tu designares inicialmente.

Um objeto animado pode ser feito de qualquer material não-mágico. Tu podes animar um objeto pequeno ou menor ou uma quantia equivalente por nível de conjurador. Um objeto médio conta como dois pequenos ou menor, um grande como quatro, um enorme como oito, um imenso como dezenas e um colossal como trinta e dois. Tu podes mudar o alvo ou alvos designados como uma ação de movimento, como se direcionando uma magia ativa.

Esta magia não pode animar objetos carregados ou usados por uma criatura.

*Animar objetos* é suscetível à magia permanência.

### Animar Plantas

Transmutação

**Nível:** Drd 7, Plantas 7

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvos:** 1 planta grande/3 níveis de conjurador ou todas as plantas ao alcance; vê texto

**Duração:** 1 rodada/nível ou 1 hora/nível; vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu imbuís plantas com mobilidade e semblante de vida. Cada planta animada imediatamente ataca quem ou o que tu designares inicialmente como se fosse um objeto animado da categoria de tamanho apropriada.

Tu podes animar uma planta grande ou menor ou uma quantia equivalente de plantas maiores a cada três níveis de conjurador. Uma planta enorme conta como duas grandes, uma imensa como quatro e uma colossal como oito. Tu podes mudar o alvo ou alvos designados como uma ação de movimento, como se direcionando uma magia ativa.

Usa as estatísticas de objetos animados, exceto que plantas de tamanho menor que grande geralmente não têm dureza.

*Animar plantas* não pode afetar criaturas plantas, nem material vegetal não-viva.

**Constrição:** Alternativamente, tu podes imbuir todas as plantas ao alcance com um grau de mobilidade, o que permite a elas enredarem todas as criaturas na área. Este uso da magia duplica o efeito da magia *constrição*. Resistência a magia não evita que criaturas sejam enredadas. Este efeito dura 1 hora por nível de conjurador.

### Animação Ilusória

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Enganação 7, Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Área:** Cubo de 9 m. de aresta/nível (M)

**Duração:** 24 horas

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade desacredita (se interagido com); vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia combina vários elementos para criar uma poderosa proteção contra espionagem mágica ou observação direta. Quando conjurares a magia, tu defines o que pode ou não ser observado na área. A ilusão criada deve ser descrita em termos gerais. Uma vez que as condições estejam determinadas, 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 à ilusão. Cria-se uma visão e som apropriado à ilusão.

A observação direta permite um teste de resistência (como qualquer ilusão normal), se existir uma causa para não se acreditar nela. 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.

### 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:** 1 local (até 1 cubo de 3 m./nível) ou 1 objeto

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade parcial

**Resistência a Magia:** Sim

Tu fazes um objeto ou local emanar vibrações mágicas que repelem um tipo específico de criaturas inteligentes ou criaturas de uma tendência em particular, conforme definido por ti. O tipo de criatura a ser afetada deve ser especificamente nomeado. O subtipo de uma criatura não é específico suficiente. Do mesmo modo, a tendência específica a ser repelida deve ser nomeada.

Criaturas do tipo ou tendência afetado sentem um desejo avassalador de deixar a área ou evitar o item afetado.

A compulsão as força a abandonar a área ou item, evitando-o e nunca voluntariamente retornando enquanto a magia estiver em efeito. Uma criatura que passe em seu teste de resistência pode ficar na área ou tocar o item, mas se sente desconfortável. Esse desconforto distrativo reduz a Destreza da criatura em 4 pontos.

*Antipatia* anula e dissipa *simpatia*.

**Componente Material Arcano:** Um pedaço de alumínio encharcado 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:** 1 pergaminho ou 2 páginas

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Não

*Apagar* remove o texto, de natureza mágica ou mundana, de um pergaminho ou de até duas páginas de papel, papiro ou superfícies similares. Com esta magia, tu podes remover *runas explosivas*, um *símbolo de proteção*, o *selo da serpente sépia* ou uma *marca arcana*, mas não *escrita ilusória* ou *símbolo*. Textos não-mágicos são automaticamente apagados se tocares neles e ninguém mais estiver segurando-os. Do contrário, a chance de apagar um texto não-mágico é de 90%.

Textos mágicos devem ser tocados para serem apagados e tu deves passar num teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra CD 15. (Um 1 ou 2 natural são sempre considerados falhas nesse teste.) Se falhares em apagar *runas explosivas*, *símbolo de proteção* ou *selo da serpente sépia*, tu acidentalmente ativarás a magia.

### Aprisionamento

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 9

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Quando conjuras *aprisionamento* e tocas uma criatura, ela é enterrada num estado de animação suspensa (vê magia *estase temporal*) numa 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 de a criatura estar aprisionada, mas *discernir localização* revela. Uma magia *desejo* ou *milagre* não libertará o alvo, mas indicará onde ele está enterrado. Se souberes o nome da vítima e alguns detalhes sobre a vida dela, o alvo sofre -4 de penalidade no teste de resistência.

### Aprisionar a Alma

Conjuração (Convocação)

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M, (F); vê texto

Tempo de Execução: 1 ação padrão ou vê texto

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

Alvo: 1 criatura

Duração: Permanente; vê texto

Teste de Resistência: Vê texto

Resistência a Magia: Sim; vê 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 uma criatura poderosa de outro plano, 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 de resistência a magia (se houver) e um teste de Vontade para anular ao efeito. Se o nome da criatura também for pronunciado, qualquer resistência a magia é ignorada e a CD do teste de resistência aumenta em 2 pontos. Se o alvo passar no teste de resistência ou resistência a magia, a gema se quebra.

*Objeto Armadilha:* O segundo método é mais traiçoeiro, pois depende do alvo aceitar um objeto com a palavra de ativação da magia inscrita, aprisionando a alma dela imediatamente na armadilha. Para usar esse 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 resistência a 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 de as criaturas não conhecerem os conceitos de nível ou Dado de Vida, o valor da gema necessária para aprisionar um indivíduo pode ser pesquisado. Lembra-te que esse valor pode mudar com o tempo, conforme a criatura adquira mais Dados de Vida).

*Foco (Apenas para Objeto Armadilha):* Se o método de objeto armadilha for usado, um objeto de ativação especial, preparado conforme descrito acima, será necessário.

### Arca Secreta

Conjuração (Convocação)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Vê texto

Alvo: 1 arca e até 27 dm<sup>3</sup> de itens/nível de conjurador

Duração: Sessenta dias ou até descarregado

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu és capaz de esconder uma arca no Plano Etéreo e invocá-la conforme desejar durante 60 dias. A arca pode comportar até 27 dm<sup>3</sup> de material por nível de 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 de a magia simplesmente fracassar. Uma vez escondida, conseguirás invocá-la te concentrando (uma ação padrão) e ela aparecerá adjacente a ti.

A arca deve ser muito bem construída e cara, fabricada pelos melhores mestres artesões. O custo de uma arca nunca é inferior a 5.000 po. Uma vez construída, tu precisas 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. Tu somente és 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 uma arca normal.

Para esconder a arca, tu conjuras a magia tocando a arca e a réplica, escondendo a primeira no Plano Etéreo. Tu precisas da réplica para invocar a arca. Após 60 dias, existe 5% de chance cumulativa por dia de o baú ser irrecuperavelmente perdido. Se a miniatura da arca se perder ou for destruída, não existe chance alguma, mesmo com a magia *desejo*, de recuperar a arca, exceto com uma expedição extraplanar.

Seres vivos na arca comem, dormem e envelhecem e morrem normalmente e morrem caso fiquem sem comida, ar, água ou qualquer coisa que precisem para sobreviver.

*Foco:* A arca e a sua réplica.

### 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)

Alvo ou Área: 1 objeto ou a quadrado de 3 m.

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vê texto

Resistência a 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 passar num teste 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 à metade de seu deslocamento normal com um teste de Equilíbrio (CD 10). Um fracasso nesse teste significa que a criatura não poderá se deslocar naquela rodada (e deve realizar um teste de Reflexos ou cair), enquanto um fracasso com uma margem igual ou superior a 5 pontos indica uma queda (vê a perícia Equilíbrio para obter detalhes).

A magia também pode ser utilizada para tornar um item escorregadio. Os objetos que não estejam em uso são sempre afetados, mas os objetos que estiverem em uso por criaturas usam o teste de Reflexos do portador para evitar o efeito. Se esse teste fracassar, a criatura deixa cair o item imediatamente. É necessário realizar o teste de resistência a cada 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 no teste de Arte da Fuga e Agarrar para resistir ou escapar das manobras Agarrar ou Imobilização.

**Componente Material:** Couro de porco ou manteiga.

### Arma Abençoada

Transmutação

**Nível:** Drd 1

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 clava ou bordão mundano tocado

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

A tua própria clava de carvalho ou bordão de madeira se torna uma arma com +1 de bônus de melhoria para jogadas de ataque e dano. O bordão recebe esse bônus de melhoria em suas 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 por ti. 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 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Arma de energia mágica

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Uma arma feita de energia pura surge e ataca oponentes à distância, conforme tu a guias, causando 1d8 pontos de dano de energia por acerto, +1 ponto para cada 3 níveis de conjurador (máximo +5 no 15º nível). A arma toma a forma de uma arma favorecida por tua divindade ou uma arma com algum significado ou simbolismo espiritual para ti (vê abaixo) e tem a mesma margem de ameaça e multiplicador de decisivo que a arma real de sua forma. Ela ataca o oponente que tu indicas, começando com um ataque na rodada em que

a magia é conjurada e continuando a cada rodada daí em diante no teu turno. Ela usa teu bônus base de ataque (possivelmente permitindo a ela vários ataques por rodada nas rodadas subsequentes) mais teu modificador de Sabedoria como bônus de ataque. Ela atinge como uma magia, não como uma arma, portanto, por exemplo, ela pode causar dano em criaturas que têm redução de dano. Como um efeito de energia, ela pode atingir criaturas incorpóreas sem a chance de erro normal associada com incorporealidade. A arma sempre ataca a partir de tua direção. Ela não ganha bônus de flanqueamento nem ajuda um combatente a conseguir um. Teus talentos ou ações de combate não afetam a arma. Se a arma for além do alcance da magia, se ela sair de tua linha de visão ou se tu não estiveres direcionando-a, a arma volta para ti e flutua.

A cada rodada depois da primeira, tu podes usar uma ação de movimento para redirecionar a arma contra um novo alvo. Se não o fizeres, a arma continua a atacar o alvo da rodada anterior. Em qualquer rodada que a arma mudar de alvo, ela faz um ataque. Nas rodadas subsequentes em que estiver atacando o alvo, ela pode fazer vários ataques se teu bônus base de ataque permitir isso. Mesmo se a *arma espiritual* for uma arma de ataque à distância, usa o alcance da magia, não o incremento de distância normal da arma, e a troca de alvos ainda é uma ação padrão.

Uma *arma espiritual* não pode ser atacada ou danificada por ataques físicos, mas as magias *dissipar magia* e *desintegrar*, uma *esfera de aniquilação* ou um *bastão de anulação* afetam-na. A CA de uma *arma espiritual* contra ataques de toque é 12 (10 + bônus de tamanho para objeto miúdo).

Se uma criatura atacada tem Resistência a Magia, tu fazes um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra aquela resistência na primeira vez que a arma acertá-la. Se a arma é resistida com sucesso, a magia é dissipada. Se não, a arma tem seu efeito total naquela criatura pela duração da magia.

A arma que recebes é freqüentemente uma réplica de energia da própria arma pessoal de tua divindade. Um clérigo sem uma divindade receberá uma arma baseada em sua tendência, desde que ele esteja agindo pelo menos generalizadamente de acordo com aquela tendência no momento. As armas associadas com cada tendência são:

*Caos:* Machado de guerra

*Mal:* Mangual leve

*Bem:* Martelo de combate

*Ordem:* Espada longa

### 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

**Alvo:** Arma tocada

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo, objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo, objeto)

*Arma mágica* dá a uma arma +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. (Um bônus de melhoria não acumula com o +1 de bônus nas jogadas de ataque de uma arma obra-prima arma).

Tu não podes conjurar esta magia numa arma natural, tal como um ataque desarmado (ao invés, vê *presa mágica*). O ataque desarmado de um monge é considerado uma arma e, portanto, pode ser melhorado por esta 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 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** 1 arma ou 50 projéteis (todos em contato entre si no momento da conjuração)

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo, objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo, objeto)

Esta magia funciona como *arma mágica*, exceto que dá a uma arma +1 de bônus de melhoria, para cada 4 níveis de conjurador, nas jogadas de ataque e dano (máximo +5).

Alternativamente, tu podes afetar até cinqüenta flechas, viroles ou balas. Os projéteis devem ser do mesmo tipo e têm de estar juntos (na mesma aljava ou outro contêiner). Projéteis, mas não armas de arremesso, perdem sua transmutação quando usadas. (Trata shurikens como projéteis, não como armas de arremesso, para os propósitos desta magia.)

**Componente Material Arcano:** Pó de cal e carbono.

### Arma do Rompimento

Transmutação

**Nível:** Clr 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Uma arma corpo-a-corpo

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo, objeto); vê texto

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo, objeto)

Esta magia torna uma arma corpo-a-corpo letal contra morto-vivos. Quaisquer criaturas morto-vivas com DV igual ou menor que teu nível de conjurador deve passar num teste de Vontade ou ser destruída completamente se atingida em combate com esta arma. Resistência a Magia não se aplica contra o efeito de destruição.

### Armadilha

Transmutação

**Nível:** Rgr 2, Drd 3

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 3 rodadas

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Círculo de vinha, corda ou tira de couro mundana tocada com 60 cm. de diâmetro + 60 cm./nível

**Duração:** Até ativada ou quebrada

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta 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 conjurares *armadilha*

sobre ele, o objeto se incorpora aos arredores (CD 23 para os personagens com a habilidade encontrar armadilha localizada). Uma ponta de laço se enrola em torno de um ou mais membros da criatura que pisar no círculo.

Se uma árvore forte e flexível estiver próxima ao local, a armadilha pode ficar amarrada nela. A magia curva a árvore, endireitando-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 árvore próxima, o objeto se enrola na criatura, prendendo-a, mas não causa dano.

A armadilha é mágica. Para escapar, a criatura precisa passar num teste de Arte da Fuga (CD 23) ou num 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 dissipá a magia.

### Armadilha Fantasmagórica

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Objeto tocado

**Duração:** Permanente (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta 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 tramela. Um personagem que tente detectar armadilhas, ou usar qualquer magia ou instrumento para detecção, terá certeza absoluta de que há uma armadilha genuína no mecanismo. Obviamente, essa magia é ilusória e nada acontece se o mecanismo for aberto. O propósito principal desta ilusão é assustar ladrões ou obrigá-los a perder preciosos minutos tentando remover a armadilha.

Se outra armadilha fantasmagórica estiver ativa a menos de 15 m. de distância, uma nova conjuração fracassa automaticamente.

**Componente Material:** Um pedaço de pirita encostada no local a ser encantado, enquanto um pó especial, que custa 50 PO para ser preparado, é jogado sobre ele.

### Armadilha de Fogo

Abjuração [Fogo]

**Nível:** Drd 2, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Objeto tocada

**Duração:** Permanente até descarregado (D)

**Teste de Resistência:** Reflexos metade; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

*Armadilha de Fogo* cria uma explosão flamenjante quando um intruso abre o item que a armadilha protege. Uma *armadilha de fogo* pode proteger qualquer objeto que pode ser aberto e fechado.

Ao conjurar esta magia, tu selecionas um ponto no objeto como o centro da magia. Quando alguém, além de ti, abrir o objeto, uma explosão flamejante preenche a área num raio de 1,5 m. do centro da magia. As chamas causam 1d4 pontos de dano de fogo +1 ponto por nível de conjurador (máximo +20). O item protegido pela armadilha não é danificado por essa explosão.

Um item com *armadilha de fogo* não pode ter uma segunda magia de tranca ou proteção sobre ele.

A magia *arrombar* não anula *armadilha de fogo*. Uma tentativa de *dissipar magia* que falhar não detona a magia.

Sob a água, essa proteção causa metade do dano e cria uma grande nuvem de vapor.

Tu podes usar um objeto com *armadilha de fogo* sem descarregá-la, como pode qualquer outro indivíduo com quem a caixa foi sintonizada. Sintonizar um objeto com *armadilha de fogo* a um indivíduo geralmente envolve estabelecer uma senha que tu podes partilhar com amigos.

**Nota:** Armadilhas mágicas tais como *armadilha de fogo* são difíceis de detectar e desarma. Um ladino (apenas) pode usar a perícia Procurar para encontrar a *armadilha de fogo* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 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 (custando 25 po) espalhado sobre o objeto a ser protegido.

### Armadura Arcana

Conjuração (Criação) [Energia]

**Nível:** Fet/Mag 1

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Não

Um campo de energia invisível e tangível rodeia o alvo da magia *armadura arcana*, fornecendo +4 de bônus de armadura na CA.

Ao contrário de outras armaduras mundanas, *armadura arcana* não dá penalidade de armadura, chance de falha arcana ou redução do deslocamento. Já que a *armadura arcana* é feita de energia, criaturas incorpóreas não podem ignorá-la como fazem com armaduras normais.

**Foco:** Um pedaço de couro endurecido.

### Armadura Escuridão

Abjuração [Escuridão]

**Nível:** Escuridão 4

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 10 minutos/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Esta magia envolve a criatura tocada numa mortalha de sombras. A mortalha pode, se desejas, esconder as feições do usuário. Em qualquer caso, ela dá ao usuário +3 de bônus de deflexão na Classe de Armadura, acrescido de +1 a cada

quatro níveis de conjurador (+8 de bônus máximo). O alvo pode ver através da armadura como se ela não existisse e também recebe visão no escuro com alcance de 18 m. Finalmente, o alvo recebe +2 de bônus em testes de resistência contra qualquer magia ou efeito de abençoar, luz ou bem. Criaturas morto-vivas que estejam usando *armadura de escuridão* também recebem resistência a expulsão +4.

### Arrombar

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 2

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 porta, caixa ou arca numa área de até 0,9 m<sup>2</sup>/nível

**Duração:** Instantânea;vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia abre portas emperradas, barradas, trancadas, imobilizadas ou protegidas com um *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. A magia *arrombar* não ergue portões fechados ou obstáculos similares (como uma ponte levadiça) e não afeta cordas, cipós, etc. O efeito é limitado pela área. Cada magia pode remover dois dispositivos de uma abertura ou porta.

### Assassino Fantasmagórico

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental, Medo]

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 criatura viva

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir), depois Fortitude parcial;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu crias uma imãem fantasmagórica da criatura mais temida que o alvo possa imaginar, simplesmente reunindo os meios 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 tu distingues apenas uma força sombria. Primeiro, a vítima realiza um teste de Vontade para reconhecer a imagem como sendo irreal. Se fracassar, o fantasma toca a criatura e ela deve passar num teste de Fortitude ou morrerá de medo. Mesmo se passar no teste de Fortitude, o alvo sofre 3d6 pontos de dano.

Se o alvo do *assassino fantasmagórico* conseguir desacreditar e estiver usando um elmo da *telepatia*, a besta pode ser virar contra ti, que devés desacreditá-la ou ser alvo de teu medo mais mortal.

## Astúcia da Raposa

Transmutação  
**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2  
**Componentes:** V, G, M/FD  
**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** Toque  
**Alvo:** Criatura tocada  
**Duração:** 1 min./nível  
**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)  
**Resistência a Magia:** Sim

A criatura transmutada fica mais esperta. A magia lhe fornece +4 de bônus de melhoria na Inteligência, adicionando os benefícios normais a testes de perícias baseadas em Inteligência e outros usos do modificador de Inteligência. Magos (e outros conjuradores que se baseiam em Inteligência) afetados por esta magia não ganham magias bônus adicionais por causa do aumento de Inteligência, mas as CDs para as magias que conjuram enquanto sob o efeito desta magia aumentam. Esta magia não dá pontos de perícias extras.

*Componente Material Arcano:* Alguns pêlos ou um pouco de estrume de raposa.

## Astúcia da Raposa em Massa

Transmutação  
**Nível:** Brd 6, Fet/Mag 6  
**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)  
**Alvo:** 1 criatura/nível, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *astúcia da raposa*, exceto que afeta múltiplas criaturas.

## Ataque Certeiro

Adivinhação  
**Nível:** Fet/Mag 1  
**Componentes:** V, F  
**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** Pessoal  
**Alvo:** Tu  
**Duração:** Vê texto

Tu adquires uma intuição temporária do futuro imediato durante teu próximo ataque. Tua próxima jogada (se acontecer antes do final da próxima rodada) recebe +20 de bônus de intuição. Além disso, tu não és 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:** Uma criatura viva  
**Duração:** 1 rodada a cada três níveis;vê texto  
**Teste de Resistência:** Fortitude anula  
**Resistência a Magia:** Sim

A cada rodada, tu podes mirar numa única criatura viva, atingindo-a com onde de poder maligno. Dependendo do DV do alvo, esse ataque tem até três efeitos.

DV	Efeito
10 ou mais	Adoecido
5-9	Apavorado, adoecido
4 ou menos	Coma, apavorado, adoecido

Os efeitos são cumulativos e concorrentes.

**Adoecido:** Dor e febre súbita acometem o corpo do alvo. Uma criatura adoecida sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque, dano, testes de resistência, de perícia e testes de habilidade. A criatura afetada por esta magia permanece adoecida por 10 minutos por nível de conjurador. Os efeitos não podem ser anulado pelas magias *remover doença* ou *cura completa*, mas *remover maldição* funciona.

**Apavorado:** O alvo fica apavorado por 1d4 rodadas. Mesmo após o pânico terminar, a criatura permanece abalada por 10 minutos por nível de conjurador e automaticamente fica apavorada de novo caso te veja durante esse período. Esse é um efeito de medo.

**Coma:** O alvo cai num coma catatônico por 10 minutos por nível de conjurador. Durante esse tempo, ele não pode ser acordado por meio algum, exceto por efeitos de dissipar magia. Esse não é um efeito de sono e, então, elfos não são imunes a ele.

A magia dura 1 rodada para cada três níveis de conjurador. Tu deve gastar uma ação de movimento a cada rodada após a primeira para afetar alguém.

## Aterrorizar

Necromancia [Ação Mental, Medo]  
**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2  
**Componentes:** V, G, M  
**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)  
**Alvos:** 1 criatura viva/3 níveis, a até 9 m. umas das outras  
**Duração:** 1 rodada/nível ou 1 rodada;vê texto de *causar medo*  
**Teste de Resistência:** Vontade parcial  
**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia funciona como *causar medo*, mas afeta todas as criaturas com menos de 6 DVs.

*Componente Material:* Um pedaço de osso de um morto-vivo (esqueleto, zumbi, carnícal, lívio ou múmia).

## Augúrio

Adivinhação  
**Nível:** Clr 2  
**Componentes:** V, G, M, F  
**Tempo de Execução:** 1 minuto  
**Alcance:** Pessoal  
**Alvo:** Tu  
**Duração:** Instantânea

Um *augúrio* pode dizer se uma ação em particular trará resultados bons ou ruins para ti no futuro imediato.

A chance base para receber uma resposta significativa é 70% + 1% por nível de conjurador, até o máximo de 90%; esta jogada é feita secretamente. Uma pergunta pode ser tão direta que um resultado bem-sucedido seja automático ou tão vaga que não tenha chance de sucesso. Se o *augúrio* for bem-sucedido, tu recebes um de quatro resultados:

- Boa-venturança (se a ação provavelmente trará bons resultados).

- Infortúnio (para resultados ruins).
- Boa-venturança e infortúnio (para ambos).
- Nada (para ações que não tenham especificamente resultados bons ou ruins).

Se a magia falhar, recebes o resultado “nada”. Um clérigo que receba o resultado “nada” não tem como dizer seu ele foi o resultado de um *augúrio* falho ou bem-sucedido.

O *augúrio* consegue ver no futuro por apenas uma meia hora, então qualquer coisa que possa acontecer depois disso não afeta o resultado. Portanto, o resultado pode não levar as consequências a longo prazo de uma ação contemplada. Todos os *augúrios* conjurados pela mesma pessoa sobre o mesmo tópico usam o mesmo resultado da primeira conjuração.

**Componente Material:** Incenso no valor mínimo de 25 po.

**Foco:** Um jogo de bastões, ossos ou símbolos similares marcados de valor mínimo 25 po.

## 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:** Uma criatura humanóide

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia faz uma criatura humanóide crescer instantaneamente, dobrando sua altura e multiplicando seu peso por 8. Esse crescimento muda a categoria de tamanho da criatura para a próxima maior. O alvo recebe +2 de bônus de tamanho na Força, -2 de penalidade por tamanho na Destreza (mínimo de 1) e -1 de penalidade nas jogadas de ataque e CA devido ao seu tamanho aumentado.

Uma criatura humanóide cujo tamanho aumente para Grande tem um espaço de 3 m. e alcance natural de 3 m. Esta magia não muda o deslocamento do alvo.

Se não houver espaço suficiente para se crescer o tamanho desejado, a criatura atinge o tamanho máximo possível e pode fazer um teste de Força (usando a Força aumentada) para arrebentar quaisquer espaços fechados no processo que estejam impedindo seu crescimento. Se ela falhar, ela fica restringida, sem se ferir, pelos materiais que a impediram - a magia não pode ser usada para esmagar a criatura pelo aumento de seu tamanho.

Todo o equipamento usado ou carregado pela criatura é igualmente aumentado pela magia. Armas de projétil e corpo-a-corpo afetadas por esta magia causam mais dano. Outras propriedades mágicas não são afeadas por esta magia. Qualquer item aumentado que sair da posse da criatura (incluindo uma arma de projétil ou arremesso) instantaneamente retorna a seu tamanho normal. Isso significa que armas de arremesso causam dano normal e armas de projétil causam dano com base no tamanho da arma que as disparou. Propriedades mágicas de itens aumentados não são aumentadas por esta magia.

Múltiplos efeitos mágicos que aumentem tamanho não se acumulam.

*Aumentar pessoa* anula e dissipa *reduzir pessoa*.

*Aumentar pessoa* é suscetível à magia *permanência*.

**Componente Material:** Um punhado de ferro em pó.

## Aumentar Pessoa em Massa

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 4

**Alvo:** 1 criatura humanóide/nível, todas a até 9 m.umas das outras

Esta magia funciona como *aumentar pessoa*, exceto que afeta múltiplas criaturas.

## Aura Mágica

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Brd 1, Magia 1, Fet/Mag 1

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 objeto tocado de até 2,5 kg./nível

**Duração:** 1 dia/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum; vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Tu alteras a aura de um item para que ele pareça a *detectar magia* (e magias com capacidades similares) como se fosse não-mágico ou mágico do tipo que especifiques ou o alvo de uma magia que especifiques.

Se o objeto portando a *aura mágica* for alvo da magia *identificação* ou examinado de maneira similar, o examinador reconhece que a aura é falsa e detecta as qualidades atuais do objeto se passar num teste de Vontade. Do contrário, o examinador acredita na aura falsa e nenhum outro teste revelará qual é a verdadeira aura mágica.

Se a aura do item alvo for excepcionalmente poderosa (se for um artefato, por exemplo), *aura mágica* não funciona.

Nota: Uma arma, escudo ou armadura mágica devem ser itens obra-prima, então uma espada de fabricação comum, por exemplo, pareceria suspeita com uma aura mágica.

**Foco:** Um pequeno quadrado de seda que deve ser passado sobre o objeto que recebe a aura.

## Aura Profana

Abjuração [Mal]

**Nível:** Clr 8, Mal 8

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 6 m.

**Alvos:** 1 criatura/nível numa explosão de 6 m. de raio centrada em ti

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

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 nos testes de resistência. Diferente de *proteção contra o bem*, esse benefício se aplica a todos os ataques e não apenas aos golpes desferidos por criaturas Boas.

Segundo, a criatura protegida adquire resistência a magia 25 contra as magias com o descritor [Bem] ou conjuradas por criaturas Boas.

Terceiro, a abjuração bloqueia a possessão e influências mentais, da mesma forma que *proteção contra o bem*.

Finalmente, uma criatura bondosa que atingir uma criatura protegida, em combate corpo a corpo, sofrerá 1d6 pontos de dano temporário de Força (um teste de Fortitude anula o efeito).

**Foco:** Um pequeno relicário contendo alguma relíquia profana, como um pedaço de um pergaminho com textos profanos. O relicário custa pelo menos 500 po.

### Aura Sagrada

Abjuração [Bem]

**Nível:** Clr 8, Bem 8

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 6 m.

**Alvos:** 1 criatura/nível, numa explosão de 6 m. de raio centrada em ti

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Uma aura brilhante de energia divina envolve o alvo, protegendo-o de ataques, concedendo-lhe resistência a magias conjuradas por 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 em testes de resistência. Diferente de *proteção contra o mal*, esse benefício se aplica a todos os ataques e não apenas a golpes desferidos por criaturas más.

Segundo, cada criatura protegida recebe resistência a magia 25 contra magias com o descritor [Mal] ou conjuradas por criaturas más.

Terceiro, a abjuração bloqueia a possessão e influências mentais, da mesma forma que *proteção contra o mal*.

Finalmente, uma criatura maligna que atingir uma criatura protegida, em combate corpo a corpo, ficará cega (um teste de Fortitude anula o efeito, como *cegueira/surdez*, mas contra a CD da *aura sagrada*).

**Foco:** Um pequeno relicário contendo alguma relíquia sagrada. O relicário custa no mínimo 500 PO.

### Auxílio Divino

Evocação

**Nível:** Clr 1, Pal 1

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 minuto

Ao convocar sobre ti a Força e Sabedoria de um deus, tu ganhas +1 de bônus de sorte em ataques, danos com arma para cada três níveis de conjurador que tiveres (mínimo +1, máximo +6). O bônus não afeta dano causado por magia.

### 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:** 1 ou mais criaturas extraplanares, todas a até 9 m.umas das outras

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

A magia *banimento* é uma versão mais poderosa da magia *expulsão*. Ela te permite forçar criaturas extraplanares de volta a seu plano natal. Até 2 DV de criaturas por nível de conjurador podem ser banidas.

Tu melhoras a chance de sucesso da magia ao apresentares pelo menos um objeto ou substância que o alvo odeie, tema ou, de outro modo de, que se oponha ela. Para cada objeto ou substância, tu recebes +1 de bônus no teu teste de nível de conjurador para superar a resistência a magia (se houver) do alvo, a CD do teste de resistência aumenta em 2.

Certos itens raros podem funcionar duas vezes melhor para o propósito dos bônus (cada um dando +2 de bônus no teste de nível de conjurador contra resistência a magia e aumentando a CD do teste em 4).

**Foco Arcano:** Qualquer item que o alvo não goste (opcional,vê 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)

**Efeito:** Banquete para 1 criatura/nível

**Duração:** 1 hora mais 12 horas; vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias 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, enjoô 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 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:** Bem 6, Clr 6, Guerra 6

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Muralha de lâminas giratórias de até 6 m. comprimento/nível ou uma muralha circular de lâminas giratórias com até 1,5 m. de raio a cada dois níveis; ambas as forma com 6 m. de altura

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Reflexos metade ou Reflexos anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Uma cortina vertical de lâminas giratórias de pura energia é criada. Qualquer criatura que passe pela muralha sofre 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d6), com direito a um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano.

Se evocares a barreira para que ela apareça onde criaturas estejam, todas as criaturas sofrem dano como se passando pela muralha. Cada criatura pode evitar a muralha (saindo do lado de sua escolha) e não sofrer dano se passar no teste de Reflexos.

A barreira de lâminas fornece cobertura (+4 bônus na CA, +2 de bônus em testes de Reflexos) contra ataques feitos através dela.

**Blasfêmia**

Evocação [Mal, Sônico]

**Nível:** Clr 7, Mal 7**Componentes:** V**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** 12 m.

**Área:** Criaturas não-malignas numa dispersão de 12 m. de raio centrada em ti

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Qualquer criatura não-maligna dentro da área da magia blasfêmia sofre os seguintes efeitos nocivos.

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Pasma
Até nível do conjurador -1	Enfraquecida, paralisada
Até nível do conjurador -5	Paralisada, enfraquecida, paralisada
Até nível do conjurador -10	Morta, paralisada, enfraquecida, paralisada

Os efeitos são cumulativos e concorrentes.

Nenhum teste de resistência é permitido contra esses efeitos.

*Pasma:* A criatura não pode realizar ações por 1 rodada, apesar de se defender normalmente.

*Enfraquecida:* A Força da criatura diminui em 2d6 pontos por 2d4 rodadas.

*Paralisada:* A criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos.

*Morta:* Criaturas vivas morrem. Criaturas morto-vivas são destruídas.

Ademais, se estiveres no teu plano natal quando lançares esta magia, criaturas extraplanares não-malignas dentro da área são instantaneamente banidas de volta ao seu plano natal. Criaturas banidas desse modo não podem retornar antes de 24 horas. Esse efeito ocorre independente de se as criaturas ouvem ou não a *blasfêmia*. O efeito de banimento permite um teste de Vontade (com -4 de penalidade) para anular.

Criaturas cujos DV excedam teu nível de conjurador não são afetadas por *blasfêmia*.

**Boa Esperança**

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 3**Componentes:** V, G**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvos:** 1 criatura viva/nível, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 1 min./nível**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Esta 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 contramágica e dissipar *desespero esmagador*.

**Boca Encantada**

Ilusão (Sensação)

**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:** 1 criatura ou objeto**Duração:** Permanente até descarregado**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia imbui um objeto ou criatura escolhida com uma boca encantada que repentinamente aparece e fala sua mensagem no momento que um evento específico ocorrer. A mensagem, que deve ter até vinte e cinco palavras, pode estar em qualquer idioma conhecido por ti e pode ser pronunciada ao longo de um período de 10 minutos. A boca não pode entoar componentes verbais, usar palavras de comando ou ativar efeitos mágicos. Ela, entretanto, se move de acordo com as palavras articuladas; se for conjurada sobre uma estátua, a boca da estátua se moveria e pareceria falar. É claro, a *boca encantada* pode ser conjurada sobre uma árvore, rocha ou qualquer outro objeto ou criatura.

A magia funciona quando as condições especificadas ocorrerem de acordo com teu comando definido na magia. Comandos podem ser genéricos ou detalhados como desejas, embora apenas gatilhos visuais e audíveis possam ser usados. Gatilhos reagem à aparência das coisas. Disfarces e ilusões podem enganá-los. Escuridão normal não atrapalha um gatilho visual, mas escuridão mágica e invisibilidade atrapalham. Um deslocamento furtivo ou a magia *silêncio* atrapalham gatilhos audíveis. Gatilhos audíveis podem ser vinculados a tipos genéricos de barulhos, a um barulho específico ou a uma palavra. Ações podem servir como gatilhos se forem visíveis ou audíveis. Uma boca encantada não pode distinguir tendência, nível, Dado de Vida ou classe exceto pela indumentária externa.

O limite de alcance de um gatilho é 4,5 m. por nível de conjurador, então um conjurador de 6º nível pode comandar uma boca encantada para reagir a gatilhos até 27 m. de distância. Independente do alcance, a boca pode reagir apenas a gatilhos visíveis ou audíveis, ações na sua linha de visão ou dentro do alcance de audição.

*Boca encantada* é suscetível à magia permanência.

**Componente Material:** Um pouco de favos de mel e pó de jade no valor 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: Dispersão de 6 m. de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos metade

Resistência a Magia: Sim

A magia *bola de fogo* é uma explosão de chamas que detona com um estrondo grave e causa 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 10d6) em todas as criaturas na área. Objetos não carregados ou usados também sofrem esse dano. A explosão quase não cria pressão.

Tu aponta o dedo e determinas o alcance (distância e altura) em que a *bola de fogo* deve explodir. Uma bola brilhante do tamanho de uma ervilha parte do dedo e, a não ser que atinja um corpo material ou barreira de matéria sólida antes de atingir o alcance determinado, detonará numa explosão de chamas naquele ponto. (Um impacto precoce resulta numa detonação precoce.) Se tentares mandar a bola através de uma passagem estreita, tal como uma seteira, tu deves “atingir” a abertura com um ataque de toque à distância ou a bola acerta a barreira e detona precocemente.

A *bola de fogo* incendeia materiais combustíveis e danifica objetos na área. Ela pode fundir metais com baixos pontos de fusão, tal como chumbo, ouro, cobre, prata e bronze. Se o dano causado a uma barreira for capaz de destruí-la ou atravessá-la, a *bola de fogo* pode continuar além da barreira se a área permitir; do contrário ela pára na barreira assim como o efeito de qualquer outra magia.

*Componente Material:* Uma bola miúda guano e enxofre.

## Bola de Fogo Controlável

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 7

Duração: 5 rodadas ou menos; vê texto

Esta magia funciona como *bola de fogo*, exceto que é mais poderosa e pode explodir até 5 rodadas depois de a magia ter sido conjurada. A explosão de chamas causa 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 20d6).

A conta brilhante criada pela *bola de fogo controlável* pode detonar imediatamente se desejas ou podes escolher adiar a explosão por até 5 rodadas. Tu escolhes o quanto adiar ao terminar a magia e esse tempo não pode ser mudado uma vez que tenha sido definido a não ser que algum toque a conta (vê abaixo). Se escolheres adiar, a conta brilhante fica onde foi deixada até explodir. Uma criatura pode pegar e arremessar a conta como uma arma de arremesso (incremento de distância 3 m.). Se uma criatura manusear a conta na rodada anterior a sua explosão, há 25% de chance de que a conta explode enquanto manuseada.

## Bom Fruto

Transmutação

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: 2d4 frutas frescas tocadas

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Conjurando *bom fruto* sobre um punhado de frutos recém-colhidos, tu transformas 2d4 deles em itens mágicos. Tu (assim como qualquer outro druida de 3º nível ou superior) conseguirás 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 dessa forma num mesmo período de 24 horas.

## Bordão de Magia

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Bordão de madeira tocado

Duração: Permanente até descarregado (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência a Magia: Sim (objeto)

Tu armazenas uma magia que possas conjurar normalmente num bordão de madeira. Apenas uma magia pode ser armazenada em um bordão por vez e tu não podes ter mais que um bordão de magia por vez. Tu podes conjurar uma magia armazenada dentro de um bordão como se ela estivesse entre as que tu tens preparado, mas ela não conta contra teu montante normal de um dado dia. Tu usas quaisquer componentes materiais requeridos para conjurar a magia quando a armazenas no bordão.

*Foco:* O bordão que armazena a magia.

## Brilho

Evocação [Luz]

Nível: Brd 0, Drd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

Efeito: Explosão de luz

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Este truque cria uma explosão de luz. Se tu fizeres a luz explodir diretamente na frente de uma única criatura, essa criatura fica ofuscada por 1 minuto, se não passar num teste de Fortitude. Criaturas cegas, assim como criaturas já ofuscadas, não são afetadas por *brilho*.

## Bênção

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Clr 1, Pal 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 15 m.

Área: Tu e todos aliados numa explosão de 15 m. de raio centrada em ti

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

*Benção* enche teus aliados de coragem. Cada aliado recebe +1 bônus de moral em jogadas de ataque e testes de resistência contra efeitos de medo.

*Benção* anula e dissipá a maldição menor.

**Cajado Vivo**

Transmutação

**Nível:** Drd 7

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Teu cajado tocado

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu mudas um cajado especialmente preparado numa criatura enorme similar a um ente, de aproximadamente 7 m. de altura. Quando tu plantas a ponta do cajado no chão e dizes uma palavra de comando especial para concluir a conjuração da magia, teu cajado se transforma numa criatura que parece um ente e luta como um. O ente-cajado te defende e obedece quaisquer comandos verbais. Entretanto, ele não é um ente verdadeiro; ele não pode conversar com entes ou controlar árvores. Se o ente-cajado for reduzido a 0 ou menos pontos de vida, ele vira pó e o cajado é destruído. De outro modo, o cajado retorna a sua forma normal quando a duração da magia expirar (ou quando a magia for dissipada) e pode ser usado como o foco para a conjuração de outra magia. O ente-cajado está sempre com força total quando criado, apesar de quaisquer ferimentos que possa ter recebido da última vez que apareceu.

**Foco:** O cajado, que deve ser especialmente preparado. O cajado deve ser uma parte maciça cortada de um carvalho, freixo ou teixo, então curado, modelado, esculpido e polido (um processo que necessita 28 dias). Tu não podes participar de aventuras ou outras atividades cansativas durante a modelagem e escultura do cajado.

**Caminhar em Árvores**

Conjuração (Teletransporte)

**Nível:** Drd 5, Rgr 4

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 hora/nível ou até gasto; vé texto

Tu adquires a habilidade de entrar em árvores e te deslocar entre o interior delas. A primeira árvore que entras e todas as outras devem ser da mesma espécie, estarem vivas e possuírem diâmetro igual ou maior que a tua cintura. Ao entrar em um carvalho (por exemplo), saberás instantaneamente a localização de todos os outros carvalhos dentro do alcance da magia (vê a seguir) e podes escolher sair em outro local ou simplesmente sair da árvore onde estás. Podes escolher qualquer árvore do tipo apropriado dentro da distância do transporte, conforme indicado na tabela a seguir.

<b>Tipo de Árvore</b>	<b>Distância do Transporte</b>
Carvalho, freixo, treixo	900 metros
Olmo, tília	600 metros
Outras efêmeras	450 metros
Qualquer conífera	300 metros
Todas as outras árvores	150 metros

Podes te mover de uma árvore para outra úma 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 saias de uma árvore. Cada transporte utiliza uma ação de rodada completa.

Se preferires, podes ficar no interior de uma árvore sem te deslocar, mas será expelido quando a duração da magia terminar. Se a árvore onde estiver escondido for derrubada ou queimada, morrerás se não sair antes do processo ser concluído.

**Caminhar na Água**

Transmutação [Água]

**Nível:** Clr 3, Rgr 3

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** 1 criatura tocada/nível

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

As criaturas transmutadas podem caminhar sobre qualquer líquido como se fosse terra firme. Lama, óleo, neve, areia movediça, 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 no Vento**

Transmutação [Ar]

**Nível:** Clr 6, Drd 7

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Tu e uma criatura tocada a cada três níveis

**Duração:** 1 hora/nível (D); vé texto

**Teste de Resistência:** Não e Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Não e Sim (inofensivo)

Tu modifcas as substâncias de teu corpo para transformar-te em vapor (como a magia *forma gasosa*) e deslocar-te pelo ar, provavelmente em grandes velocidades. Tu és capaz de carregar outras criaturas contigo, mas cada uma age de modo independente.

Normalmente, um caminhante do vento voará com um deslocamento de 3 m. com manobrabilidade perfeita. Se o alvo desejar, um vento mágico o empurrará com deslocamento de até 180 m. por rodada (90 km/h), com manobrabilidade ruim. O alvos não ficam invisíveis, mas

adquirem uma aparência translúcida de vapor. Se estiverem 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 à 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, tu és capaz de dissipar o efeito. Podes 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, Fet/Mag 6, Magia 6, Proteção 6

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 3 m.

**Área:** Emanação de 3 m. de raio centrada em ti

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Vê texto

Uma barreira invisível te envolve e se move contigo. O espaço dentro desta barreira é impermeável à maioria dos efeitos mágicos, incluindo magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Do mesmo modo, ela impede o funcionamento de quaisquer itens mágicos ou magias em seu interior.

Um campo antimagia suprime qualquer magia ou efeito mágico usado dentro dele, levado para dentro ou lançado na área, mas não os dissipá. Tempo passado dentro de um campo antimagia conta na duração da magia suprimida.

Criaturas invocadas de qualquer tipo e morto-vivos incorpóreos saem de existência se entrarem num campo antimagia. Elas reaparecem no mesmo local quando o campo for embora. Tempo passado conta normalmente na duração da conjuração que está mantendo a criatura. Se lançassem *campo antimagia* numa área ocupada por uma criatura invocada que tenha resistência a magia, deves fazer um teste de nível de conjurador ( $1d20 + \text{nível de conjurador}$ ) contra a resistência a magia da criatura para fazê-la sumir. (Os efeitos de conjurações instantâneas não são afetados por um campo antimagia porque a conjuração em si não é mais um efeito, apenas seu resultado).

Uma criatura normal pode entrar na área, assim como misséis normais. Ademais, apesar de uma espada mágica não funcionar dentro da área, ela ainda é uma espada (e uma espada obra-prima). A magia não tem efeito em golens e outros construtos que sejam imbuídos com magia durante seu processo de criação e sejam auto-suficientes desde então (a menos que tenham sido invocados, neste caso eles são tratados como outras criaturas invocadas). Elementais, forasteiros e morto-vivos corpóreos, da mesma forma, não são afetados a menos que tenha sido invocados. As habilidades similares a magia e sobrenaturais dessas criaturas, entretanto, podem ser temporariamente anuladas pelo campo. *Dissipar magia* não remove o campo.

Dois ou mais campos antimagia partilhando o mesmo espaço não têm efeito sobre si. Certas magias, como *esfera prismática*, *muralha de energia* e *muralha prismática*, não são afetadas pelo campo antimagia (vê as descrições individuais das magias). Artefatos e divindades não são afetados por magias mortais como esta.

Caso uma criatura seja maior que a área da barreira, qualquer parte dela que fique fora da barreira não é afetada pelo campo.

**Componente Material Arcano:** Uma pitada de ferro em pó ou limalha de ferro.

### Cancelar Encantamento

**Abjuração**

**Nível:** Brd 4, Clr 5, Fet/Mag 5, Pal 4, Sorte 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 minuto

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvos:** Até 1/nível, todas a 9 m. uma das outras

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia liberta vítimas de encantamentos, transmutações e maldições. *Cancelar encantamento* pode até mesmo reverter um efeito instantâneo. Para cada efeito, fazes um teste de nível de conjurador ( $1d20 + \text{nível de conjurador}$ , máximo +15) contra uma CD 11 + nível de conjurador do efeito. Sucesso significa que a criatura está livre da magia, maldição ou efeito. Para um item mágico amaldiçoado, a CD é 25.

Se a magia não pode ser dissipada por *dissipar magia*, *cancelar encantamento* funciona apenas se aquela magia for de 5º nível ou inferior.

Se o efeito vem de algum item mágico permanente, *cancelar encantamento* não remove a maldição do item, mas liberta a vítima dos efeitos dele.

### Canção da Discórdia

**Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônica]**

**Nível:** Brd 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** Criaturas numa dispersão de 6 m. de raio

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia faz as criaturas que estiverem na área afetada se voltarem umas contra as outras, ao invés de enfrentarem seus inimigos. Cada criatura afetada tem 50% de chance de atacar o alvo mais próximo a cada rodada. Determina 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 discordia 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 Nínar

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 0

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** Criatura vivas numa explosão de 3 m. de raio

**Duração:** Concentração + 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Qualquer criatura na área afetada que fracassar num teste de Vontade ficará sonolenta e desatenta, sofrendo -5 de penalidade em testes de Ouvir e Observar e -2 de penalidade em testes de Vontades contra efeitos de sono enquanto a canção de nínar permanecer ativa. A duração da magia se estende enquanto te concentrares +1 rodada por nível de conjurador.

## Carne para Pedra

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

O alvo, junto com todo o equipamento que carrega, se torna uma estátua inerte e sem consciência. Se a estátua resultante desta magia for quebrada ou danificada, o alvo (se um dia retornar a seu estado original) sofre os danos e as deformidades similares. A criatura não está morta, mas não parece estar viva também quando vista por magias como *visão da morte*.

Apenas criaturas de carne são afetadas por esta magia.

**Componente Material:** Limo, água e terra.

## Carvalho Vivo

Transmutação

**Nível:** Drd 6

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Árvore tocada

**Duração:** 1 dia/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta 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 90 m. de algo que tu queiras 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. A magia transforma a árvore em um ser animado como um ente.

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 Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvos:** Qualquer quantia de criaturas

**Duração:** 1 hora ou less

**Teste de Resistência:** Vontade anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Se tu tiveres a atenção de um grupo de criaturas, tu podes usar esta magia para mantê-las enfeitiçadas. Para conjurar esta magia, tu deves falar ou cantar sem interrupção por 1 rodada completa. A partir daí, aqueles afetados te dão sua atenção exclusiva, ignorando seus arredores. Considera-se que eles tenham uma atitude amistosa contigo enquanto sob o efeito da magia. Qualquer criatura potencialmente afetada de uma raça ou religião pouco amistosa em relação à tua ganha +4 de bônus no teste de resistência.

Uma criatura com 4 ou mais DV ou com um valor de Sabedoria de 16 ou maior continua ciente de seus arredores e tem uma atitude indiferente. Ela ganha um novo teste de resistência se testemunhar ações a que se oponha.

O efeito dura enquanto tu falares ou cantares, até o máximo de 1 hora. Aqueles cativados por tuas palavras não fazem nenhuma ação enquanto tu falas ou cantas e por 1d3 rodadas após, enquanto discutem o tópico ou a apresentação. Aqueles que entrarem na área durante a apresentação também devem passar no teste de resistência ou ficarão cativados. O discurso termina (mas o efeito da magia ainda continua por 1d3 rodadas) se tu perderes a concentração ou fazer outra coisa além de falar ou cantar.

Se aqueles não cativados têm atitudes hostis ou poucos amistosas contigo, eles podem fazer um teste de Carisma coletivo para tentar terminar a magia com zombarias e perturbações. Para esse teste, usa o bônus de Carisma da criatura com o maior Carisma no grupo; outros poderão fazer um teste de Carisma para auxiliar. A perturbação termina a magia se o resultado do teste igualar o resultado do teu teste de Carisma. Apenas um teste desses é permitido para cada uso da magia.

Se qualquer membro da audiência for atacado ou submetido a algum outro evidente ato hostil, a magia termina e os outros membros da audiência antes cativados se tornam imediatamente pouco amistosos contigo. Cada criatura com 4 ou mais DV ou com valor de Sabedoria 16 ou maior se torna hostil.

## Causar Medo

Necromancia [Ação Mental, Medo]

**Nível:** Brd 1, Clr 1, Fet/Mag 1, Morte 1

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** 1 criatura viva de até 5 DV

**Duração:** 1d4 rodadas ou 1 rodada;vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade parcial

### Resistência a Magia: Sim

A criatura afetada se torna amedrontada. Se o alvo passar no teste de Vontade, ele fica abalado por 1 rodada. Criaturas com 6 ou mais Dados de Vida são imunes a este efeito.

*Causar medo* anula e dissipar *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:** 1 criatura viva

**Duração:** Permanente (D)

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu invocas os poderes da não-vida para deixar um alvo cego ou surdo, tu escolhes.

### Cerrar Portas

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 1

**Componente:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 portal, até 1,8 m<sup>2</sup>/nível

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta 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. A magia *arrombar* ou um sucesso em *dissipar magia* elimina a magia *cerrar portas*. Adiciona 5 pontos à Classe de Dificuldade para arrombar 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 sem calor

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Uma chama, equivalente em brilho a uma tocha, sai de um objeto que tocares. O efeito parece com uma chama normal, mas não cria calor e não consome oxigênio. A *chama contínua* pode ser coberta e oculta, mas não pode ser abafada ou extinta.

*Chama contínua* anula e dissipar magias de escuridão de nível igual ou inferior.

**Componente Material:** Tu espalhas pó de rubi (valor de 50 po) no item que irá 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:** 4 dispersões de 12 m. de raio; vé texto

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Reflexos metade; vé texto

**Resistência a Magia:** Sim

*Chuva de meteoros* é uma magia espetacular e muito poderosa similar a *bola de fogo* em muitos aspectos. Quando tu a conjuras, quatro esperas de 60 cm. de diâmetro disparam da tua mão esticada diretamente até os pontos que escolheres. As esferas de meteoros deixam um rastro faiscas flamejantes.

Se mirares uma esfera numa criatura específica, podes tentar um ataque de toque à distância para acertar o alvo com o meteoro. Qualquer criatura atingida por uma dessas esferas sofre 2d6 pontos de dano de concussão (sem teste) e não recebe um teste de resistência contra o dano de fogo da esfera (vé abaixo). Se a esfera mirada errar o alvo, ela simplesmente explode na interseção mais próxima do quadrado em que está o alvo. Tu podes mirar mais de um meteoro no mesmo alvo.

Uma vez que a esfera chegue a seu destino, ela explode numa dispersão de 12 m. de raio, causando 6d6 pontos de dano de fogo a cada criatura na área. Se uma criatura estiver na área de mais de uma esfera, ela deve fazer um teste de resistência separado para cada. (resistência a fogo se aplica individualmente ao dano de cada esfera.)

### 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 3 m. de largura na base, 9 m. de largura no topo e 9 m. de altura

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Reflexos anula; vé texto

**Resistência a 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 m. por rodada. Tu és capaz de te concentrar para controlar cada movimento do ciclone ou especificar um movimento programado simples. Direcionar ou alterar o movimento programado do ciclone exige uma ação padrão. O ciclone sempre se desloca durante teu turno. Se o ciclone sair do alcance da magia, se deslocará aleatoriamente durante 1d3 rodadas e então se dissipará. Tu não consegues recuperar o controle, mesmo se voltares a entrar na área de alcance da magia.

Qualquer criatura Grande ou menor que entre em contato com o ciclone precisa passar num teste de Reflexos ou sofrerá 3d6 pontos de dano. As criaturas Médias ou menores que fracassem no primeiro teste precisam fazer 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. Tu podes forçar o

ciclone a expelir qualquer criatura sempre que desejas, jogando-a onde o ciclone estiver no momento.

### Clarividência/Clariaudiência

Adivinhação (Observação)

**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 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

*Clarividência/clariaudiência* cria um sensor mágico invisível num local específico que te permite ver ou ouvir (tu escolhes) quase como se estivesses lá. Tu não precisas de linha de visão ou linha de efeito, mas o local deve ser conhecido - um local familiar para ti ou óbvio. Após ter selecionado o local, o sensor não se move, mas tu podes girá-lo em todas as direções para ver a área desejada. Ao contrário de outras magias de adivinhação, esta magia não permite que sentidos mágica ou sobrenaturalmente ampliados funcionem através dela. Se o local escolhido for magicamente escuro, não vês nada. Se for naturalmente escuro, tu vês num raio de 3 m. ao redor do centro do efeito da magia. *Clarividência/clariaudiência* funciona apenas no plano de existência que estás atualmente ocupando.

**Foco Arcano:** Um pequeno chifre (para ouvir) ou um olho de vidro (para ver).

### Clone

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G, M, F

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 0 m.

**Efeito:** 1 clone

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia cria uma duplicata inerte de uma criatura. Se o indivíduo original for morto, sua alma imediatamente se transfere ao clone, criando um substituto (desde que a alma esteja livre e queira retornar). Os restos físicos originais, caso ainda existam, se tornam inertes e não podem mais ser restaurados à vida. Se a criatura original tiver atingido o final de sua expectativa de vida natural (isto é, morreu de causas naturais), qualquer tentativa de clonagem falha.

Para criar a duplicata, tu deves ter um pedaço de carne (não cabelo, unhas, escamas ou etc.) com um volume de pelo menos 15 cm<sup>3</sup> (equivale a 1 cubo de 2,5 ccm.) que foi tirado do corpo vivo original da criatura. O pedaço de carne não precisa ser fresco, mas se deve evitar que apodreça. Após a magia ser conjurada, a duplicata deve ser crescida num laboratório por 2d4 meses.

Quando o clone é completado, a alma original entra imediatamente, se a criatura já estiver morta. O clone é fisicamente idêntico ao original e possui a mesma personalidade e memória que o original. Em outros aspectos, trata o personagem original como se tivesse sido revivido, incluindo a perda de um nível ou 2 pontos de Constituição

(se o original era um personagem de 1º nível). Se este ajuste de Constituição deixaria o clone com Constituição 0, a magia falha. Se a criatura original perdeu níveis desde que a amostra de carne foi retirada e morreu um nível inferior do que o clone seria, o clone é um nível inferior ao que a criatura original morreu.

A magia duplica apenas a mente e corpo originais, não seu equipamento.

A duplicata pode ser crescida enquanto o original ainda vive ou quando a alma original não está disponível, mas o corpo resultante é apenas um pedaço inerte e sem alma de carne, que apodrece se não preservado.

**Componente Material:** O pedaço de carne e vários suprimentos de laboratório (custo 1.000 po).

**Foco:** Equipamentos especiais de laboratório (custo 500 po).

### 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 m. + 3 m./nível)

**Área:** Cilindro (3 m. de raio, 12 m. de altura)

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Reflexos metade

**Resistência a Magia:** Sim

A *coluna de chamas* produz uma coluna vertical de fogo divino que desce ribombando. A magia causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d6). Metade é dano de fogo, mas a outra metade é resultado direto do poder divino e, portanto, não pode ser reduzida por resistência a ataques baseados em fogo.

### Comandar Morto-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 criatura morto-viva

**Duração:** 1 dia/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia permite algum grau de controle sobre uma criatura morto-viva. Assumindo que o alvo é inteligente, ele percebe tuas palavras e ações do modo mais favorável (trata sua atitude como amistoso). Ele não irá te atacar enquanto a magia durar. Tu podes tentar dar ordens ao alvo, mas deves vencer um teste resistido de Carisma para convencê-lo de algo que normalmente não faria. (Tentar de novo não é permitido.) Um morto-vivo inteligente comandado nunca obedece a ordens obviamente suicidas ou nocivas, mas pode ser convencido de que algo muito perigoso é digno de ser feito.

Uma criatura morto-viva não-inteligente não recebe um teste de resistência contra esta magia. Quando tu controlas um ser sem mente, tu podes comunicar apenas comandos básicos como "vem aqui", "vai ali", "luta", "fica parado" e etc. Morto-vivos não-inteligentes não resistirão a ordens obviamente suicidas ou nocivas.

Qualquer ato feito por ti ou teus aliados aparentes que ameacem o morto-vivo comandado (independente de sua Inteligência) quebra a magia.

Teus comandos não são telepáticos. A criatura morto-viva deve ser capaz de te ouvir.

**Componente Material:** Um naco de carne crua e uma lasca de osso.

## Comandar Plantas

Transmutação

**Nível:** Drd 4, Plantas 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 planta, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 1 dia/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia te permite algum grau de controle sobre uma ou mais plantas. Criaturas plantas afetadas podem te entender e perceber tuas palavras e ações do modo mais favorável (trata sua atitude como amistosa). Elas não irão te atacar enquanto a magia durar. Tu podes tentar dar ordens ao alvo, mas deves vencer um teste resistido de Carisma para convencê-la de algo que normalmente não faria. (Tentar de novo não é permitido.) Uma planta comandada nunca obedece a ordens obviamente suicidas ou nocivas, mas pode ser convencida de que algo muito perigoso é digno de ser feito.

Tu podes afetar uma quantidade de criaturas planta cujos níveis ou DV combinados não excedam o dobro do teu nível.

## Comando

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Dependente de Idioma]

**Nível:** Clr 1

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** 1 criatura viva

**Duração:** 1 rodada

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu dás ao alvo um único comando, que ele obedece como melhor puder e na primeira oportunidade. Tu podes selecionar das seguintes opções.

*Aproxima-te:* Em seu turno, o alvo se move em direção a ti tão rápida e diretamente quanto possível por 1 rodada. A criatura não pode fazer nada durante seu turno e provoca ataques de oportunidade normalmente com esse movimento.

*Larga:* Em seu turno, o alvo solta o que estiver segurando. Ele não pode apanhar esses itens derrubados até seu próximo turno.

*Cai:* Em seu turno, o alvo cai no chão e permanece caído por 1 rodada. Ele pode agir normalmente enquanto caído, mas sofre as penalidades apropriadas.

*Fuja:* Em seu turno, o alvo se move para longe de ti tão rápido quanto possível por 1 rodada. A criatura não pode fazer nada durante seu turno e provoca ataques de oportunidade normalmente com esse movimento.

*Pára:* O alvo fica parado por 1 rodada. Ele não pode realizar nenhuma ação, mas não é considerado indefeso.

Se o alvo não puder executar teu comando em seu próximo turno, a magia automaticamente falha.

## Comando Maior

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Dependente de Idioma]

**Nível:** Clr 5

**Alvos:** 1 criatura/nível, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 1 rodada/nível

Esta magia funciona como *comando*, mas até 1 criatura por nível pode ser afetada e as atividades continuam por mais de uma rodada. No começo de cada ação, após a primeira, da criatura comandada, ela recebe outro teste de Vontade para se libertar da magia. Cada criatura deve receber o mesmo comando.

## Compor

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** Vê texto

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** Até 10 cubos de 30 cm/nível;vê texto

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu convertes material de um tipo num produto feito desse material. Criaturas ou itens mágicos não podem ser criados ou transmutados por *compor*. A qualidade dos itens feitos por esta magia é compatível com a qualidade do material usado como base para a composição. Se trabalhares com um mineral, o alvo é reduzido a 1 cubo de 30 cm. por nível ao invés de 10 cubos.

Tu deves fazer um teste apropriado de Ofícios para compor artigos que exijam um alto grau de detalhamento.

Conjurá esta magia requer 1 rodada para 10 cubos (ou 1 cubo) de material a ser afetado pela magia.

**Componente Material:** O material original, que custa o mesmo que a matéria prima necessária para fabricar o item 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:** Tu

**Duração:** 10 min./nível

Tu podes entender as palavras faladas de criaturas ou ler de outro modo mensagens escritas incompreensíveis. Em qualquer caso, deves tocar a criatura ou escrita. A habilidade de ler não dá, necessariamente, conhecimento sobre o material, apenas seu significado literal. A magia te permite apenas entender ou ler um idioma conhecido, não falá-lo ou escrevê-lo.

Material escrito pode ser lido à razão de uma página (250 palavras) por minuto. Escrita mágica não pode ser lida,

apesar de a magia revelar que é mágico. Esta magia pode ser detida por certas magias de proteção (como as magias *escrita ilusória* e *página secreta*). Ela não decifra códigos ou revela mensagens ocultas num texto normal.

*Compreender idiomas* é suscetível à magia *permanência*.

**Componente Material Arcano:** 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:** Tu

**Duração:** 1 rodada/nível

Tu contatas tua divindade - ou um agente dela - e faz perguntas que podem ser respondidas com um simples sim ou não. (Um clérigo sem uma divindade em particular contata uma divindade filosoficamente aliada.) Tu podes fazer uma pergunta por nível de conjurador. As respostas são dadas com base no conhecimento da entidade. “Incerto” é uma resposta legítima, pois mesmo seres poderosos dos Planos Exteriores não são oniscientes. Em casos onde uma resposta de uma palavra poderia enganar ou contrariar os interesses da divindade, uma frase curta (cinco palavras ou menos) pode ser usada como resposta.

A magia, na melhor das hipóteses, fornece informação que ajuda as decisões do personagem. As entidades contatadas dão respostas que ajudem a seus próprios propósitos. Se demorares, discutires as respostas ou fizeres alguma outra coisa, a magia termina.

**Componente Material:** Água sagrada (ou profana) água 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:** Tu

**Duração:** Instantânea

Tu te tornas uno com a natureza, obtendo conhecimento do território ao redor. Tu instantaneamente recebes conhecimento de até três fatos dos seguintes: o chão ou terreno, plantas, minerais, corpos de água, pessoas, população animal em geral, presença de criaturas selvagens, presença de criaturas não-naturais ou até mesmo o estado geral do local.

Num ambiente externo, a magia opera num raio de 1,5 km por nível de conjurador. Em ambientes subterrâneos naturais - grutas, cavernas e etc. - o raio é limitado a 30 m. por nível de conjurador. A magia não funciona onde a natureza foi substituída por uma construção ou assentamento, como em calabouços e cidades.

## Condição

Adivinhação

**Nível:** Clr 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** 1 criatura viva tocada/3 níveis

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Quando tu precisas manter o rastro de companheiros que podem se separar, *condição* te permite monitorar mentalmente suas posições relativas e condições gerais. Tu estás ciente da direção e distância até as criaturas e de qualquer condição que as esteja afetando: ilesos, ferido, incapacitado, nocauteado, inconsciente, morrendo, nauseado, apavorado, atordoado, envenenado, doente, confuso, etc. Uma vez que a magia tenha sido lançada sobre os salvos, a distância entre eles e ti não afeta a magia enquanto eles estiverem no mesmo plano de existência. Se um alvo deixar o plano ou morrer, a magia pára de funcionar para ele.

## Condição Maior

Divination

**Nível:** Comunidade 4

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 criatura tocada/3 níveis

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Como *condição*, mas tu também podes conjurar uma seleção limitada de magias através do elo, como se tu estivesses tocando o alvo. Tu podes conjurar qualquer magia que preencha os seguintes critérios:

- Nível: 0, 1º, ou 2º

- Alcance: Toque

- Alvo: Criatura tocada

- Teste de Resistência: Inofensivo

Por exemplo, se descobrires (através da magia *condição maior*) que um de teus companheiros com elo está morrendo, tu podes conjurar *curar ferimentos moderados* para ajudá-lo.

## Cone de Frio

Evocação [Frio]

**Nível:** Água 6, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 18 m.

**Área:** Explosão no formato de cone

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Reflexos metade

**Resistência a Magia:** Sim

*Cone de frio* cria uma área de frio extremo se originando de tua mão e se estendendo num cone. Ela drena calor, causando 1d6 pontos de dano de frio por nível de conjurador (máximo 15d6).

**Componente Material Arcano:** Um pequeno cone de cristal ou 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)

**Alvo:** 1 criatura ou objeto, até o tamanho de 1 cubo de 3 m.

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Por meio desta magia, tu confundes as informações de magias de adivinhação que revelam auras (*detectar maldade*, *detectar magia*, *discernir mentiras* e similares). Ao conjurar esta magia, tu escolhes outro objeto dentro do alcance. Enquanto a magia durar, o alvo de *confundir detecção* é detectado como se fosse o outro objeto. (Nem o alvo nem o outro objeto ganham um teste de resistência contra esse efeito.) Magias de detecção fornecem informações baseadas no segundo objeto ao invés do alvo atual da detecção a não ser que o conjurador da detecção passe num teste de Vontade. Por exemplo, tu poderias te fazer detectar como uma árvore se houvesse uma ao alcance no momento da conjuração: não-maligno, não-mentiroso, não-mágico, de tendência neutra e assim por diante. Esta magia não afeta outros tipos de magia de adivinhação (*augúrio*, *clarividência/claraudiência*, *detectar pensamentos* e similares).

### Confusão

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 3, Enganação 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvos:** Criaturas numa explosão de 4,5 m. de raio

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia deixa os alvos confusos, incapazes de determinarem sozinhos o que fazer.

Joga na seguinte tabela, no começo do turno de cada alvo a cada rodada, para ver o que o alvo faz naquela rodada.

#### d% Comportamento

01–10	Ataca o conjurador com arma corpo-a-corpo ou à distância (ou se aproxima do conjurador se não for possível atacar).
11–20	Age normalmente.
21–50	Faz nada exceto balbuciar incoerentemente.
51–70	Foge do conjurador o mais rápido possível.
71–100	Ataca a criatura mais próxima (para este propósito, um familiar conta como parte do alvo).

Um personagem confuso que não possa realizar a ação indicada não faz nada exceto balbuciar incoerentemente. Atacantes não recebem uma vantagem especial quando atacando um personagem confuso. Qualquer personagem confuso que seja atacado automaticamente ataca seu atacante no seu próximo turno, desde que ainda esteja confuso quando seu turno chegar. Nota que um personagem confuso não faz ataques de oportunidade contra qualquer criatura que já não esteja devotada a atacar (tanto por causa de sua mais recente ação ou porque foi recentemente atacada).

**Componente Material Arcano:** Um conjunto de três cascas de noz.

### 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 por 1 rodada. Vê a magia *confusão* acima para determinar o efeito exato no alvo.

### Conjuração de Sombras

Ilusão (Sombra)

**Nível:** Brd 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Vê texto

**Efeito:** Vê texto

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir); varia; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim; vê texto

Tu usas o material do Plano das Sombras 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 até 3º nível. 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 passar num teste de Vontade para reconhecer sua natureza ilusória.

As magias que causam dano causam efeito normal, a menos que o alvo passe num teste 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 Vontade para desacreditar, a 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 de resistência a magia, mesmo que a magia original não permita.

Os objetos ou substâncias de sombra geram efeitos normais, exceto contra alvos que desacreditarem 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 do 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 sofrem 1/5 (20%) do dano da criatura e todas as habilidades especiais que não causam dano letal terão somente 20% de chance de funcionar (determina separadamente cada habilidade e cada personagem afetado). Além disso, os bônus na CA da criatura também equivalem a 1/5 do normal.

As criaturas que passarem em seus testes de resistência enxergam a conjuração de sombras como imagens translúcidas, sobrepostas a sombras disformes.

Objetos passam automaticamente em seus testes de Vontade contra essa magia.

### Conjuração de Sombras Maior

Ilusão (Sombra)

Nível: Fet/Mag 7

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 até 6º nível. 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 a Magia: Não

Esta magia abençoa uma área com energia positiva. Cada teste de Carisma feito para expulsar morto-vivos nessa área recebe +3 de bônus sagrado. Cada criatura morto-viva entrando numa área *consagrada* recebe um pequeno rompimento, recebendo -1 de penalidade em jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Morto-vivos não podem ser criados ou invocados dentro de uma área *consagrada*.

Se a área consagrada conter um altar, santuário ou outra instalação permanente dedicada à tua divindade, panteão ou entidade superior, os modificadores dados acima dobram (+6 de bônus sagrado em testes de expulsão, -2 de penalidade para morto-vivos na área). Tu não podes *consagraro* uma área com uma instalação de uma outra divindade que não seja a tua.

Se a área contiver um altar, santuário ou outra instalação permanente de uma divindade, panteão ou entidade superior diferente da tua, a magia *consagraro*, ao invés, amaldiçoá a área, cortando sua conexão com a divindade ou poder associada. Essa função secundária, se usada, não fornece os bônus e penalidades relacionados a morto-vivos, como fornecidos acima.

*Consagraro* anula e dissipar profanar.

Componente Material: Um frasco de água benta e 25 po (2,25 kg) de prata em pó que devem ser espalhados ao redor da área.

### Consertar

Transmutação

Nível: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m.

Alvo: 1 objeto de até 0,5 kg.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo, objeto)

*Consertar* repara pequenas fissuras ou rasgos em objetos (mas não torções, como aqueles causados pela magia *torcer madeira*). Ela fundirá objetos metálicos quebrados como um anel, um elo de corrente, um medalhão ou o fio de uma adaga, desde que exista pelo menos uma fissura.

Objetos de cerâmica ou madeira quebrados em várias partes podem ser remontados e colados, sem marcas, para ficar tão fortes como novos. Um buraco num saco de couro ou odre é completamente arrumado com *consertar*. A magia pode reparar um item mágico, mas as habilidades mágicas do item não são restauradas. A magia não consegue arrumar bastões, cajados e varinhas mágicas, nem consegue afetar criaturas (incluindo construtos).

### Conspurcar

Evocação [Mal]

Nível: Clr 5, Drd 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 24 horas

Alcance: Toque

Área: Emanação de 12 m. de raio do ponto tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vê texto

Resistência a Magia: Vê texto

*Conspurcar* transforma uma área, construção ou estrutura em um lugar profano. Ela gera três efeitos principais.

Primeiro, o local ou estrutura é protegido com um efeito de *círculo mágico contra o bem*.

Segundo, todos os testes realizados para expulsar morto-vivos sofrem -4 de penalidade profana, e testes de fascinar morto-vivos recebem +4 de bônus profano. Resistência a 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. Esta magia permanece ativa durante 1 ano e afeta toda a área selecionada, independente de sua duração, área e efeito normais. Tu és 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. 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*, *bênção*, *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 à energia*, *silêncio*, *suportar elementos* e *zona da verdade*. Os testes de resistência e resistência a magia se aplicam normalmente contra esses efeitos. Vê a descrição de cada magia para obter detalhes.

Uma área pode sustentar uma única magia *conspurcar* (e efeito mágico associado) simultaneamente.

*Conspurcar* anula, mas não dissipa, *santificar*.

Componente Material: 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.

### Constrição

Transmutação

Nível: Drd 1, Plantas 1, Rgr 1

**Componentes:** V, G, FD**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)**Área:** Plantas numa dispersão de 12 m. de raio**Duração:** 1 min./nível (D)**Teste de Resistência:** Reflexos parcial; vê texto**Resistência a Magia:** Não

Gramas, trepadeiras, arbustos e mesmo árvores se reforçam e enroscam nas criaturas na área ou naqueles que entram na área, prendendo-as rapidamente e deixando-as enredadas. A criatura pode se soltar e se deslocar a metade de seu deslocamento normal usando uma ação de rodada completa para fazer um teste de Força (CD 20) ou um teste de Arte da Fuga (CD 20). A criatura que passar num teste de Reflexos não é enredada mas pode se mover apenas metade de seu deslocamento na área. A cada rodada, no teu turno, as plantas uma vez mais tentam enredar todas as criaturas que tenham evitado ou escapado da *construção*.

**Nota:** Os efeitos da magia podem ser alterados de alguma forma, de acordo com a natureza das plantas.

### Contato Extraplanar

**Adivinhação****Nível:** Fet/Mag 5**Componentes:** V**Tempo de Execução:** 10 minutos**Alcance:** Pessoal**Alvo:** Tu**Duração:** Concentração

Tu envias tua mente para outro plano de existência (um Plano Elemental ou algum plano mais distante) para receberes conselho e informação dos poderes de lá. (Vê a tabela abaixo para as possíveis consequências e resultados da tentativa.) Os poderes respondem num idioma que entendas, mas se ressentem de tal contato e dão apenas respostas breves para tuas questões. (Todas as perguntas são respondidas com “sim,” “não,” “talvez,” “nunca,” “irrelevante,” ou alguma outra resposta de uma palavra).

Tu deves te concentrar em manter a magia (uma ação padrão) para poder fazer perguntas à razão de uma por rodada. A questão é respondida pelo poder durante a mesma rodada. Para cada dois níveis de conjurador, podes fazer uma questão.

Contato com mentes muito distantes de teu plano natal aumentam a probabilidade de receber um decréscimo na Inteligência e Carisma, e também a chance de a entidade saber a resposta (e responder corretamente).

Após os Planos Exteriores serem atingidos, o poder da divindade contatada determina os efeitos. (Resultados aleatórios obtidos da tabela são sujeitos às personalidades de divindades individuais).

### Contato Extraplanar

**Plano Contatado****Evitar Redução de Int/Car****Resposta Verdadeira**

			<b>Não Sabe</b>	<b>Mentir</b>	<b>Resposta Aleatória</b>
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 Exterior, semi-divindade	CD 10/2 semana	01–49	50–70	71–91	92–100
Plano Exterior, divindade menor	CD 12/3 semana	01–60	61–75	76–95	96–100
Plano Exterior, divindade intermediária	CD 14/4 semana	01–73	74–81	82–98	99–100
Plano Exterior, divindade maior	CD 16/5 semana	01–88	89–90	91–99	100

Em raras ocasiões, esta adivinhação poder ser bloqueada pelo ato de certas divindades ou forças.

**Evitar Redução Efetiva de Int/Car:** Tu deves passar num teste de Inteligência contra a CD indicada para evitar uma redução em Inteligência e Carisma. Caso o teste falhe, tua Inteligência e Carisma caem ambos para 8 pela duração indicada e ficas incapaz de conjurar magias arcana. Se perderes Inteligência e Carisma, o efeito ocorre tão logo a primeira pergunta é feita e nenhuma resposta é dada. (As entradas nos parênteses são para perguntas que pertencem ao Plano Elemental apropriado).

**Resultados de Contato Bem-Sucedido:** d% é jogado para resultado mostrado na tabela:

**Resposta Verdadeira:** Recebes uma resposta verdadeira de uma palavra. Questões que não podem ser respondidas desse modo são respondidas aleatoriamente.

**Não Sabe:** A entidade te diz que não sabe.

**Mentira:** A entidade intencionalmente mente para ti.

**Resposta Aleatória:** A entidade tenta mentir, mas não sabe a resposta, então ela inventa uma.

### Contingência

**Evocação****Nível:** Fet/Mag 6**Componentes:** V, G, M, F**Tempo de Execução:** Pelo menos 10 minutos; vê texto**Alcance:** Pessoal**Alvo:** Tu**Duração:** 1 dia/nível (D) ou até descarregado

Tu podes colocar outra magia sobre ti para que ela entre em efeito sob alguma condição que ditas quando conjuras *contingência*. A magia *contingência* e a magia acompanhante são lançadas ao mesmo tempo o tempo de execução de 10 minutos é o total mínimo para a conjuração de ambas; se a magia acompanhante tiver um tempo de execução maior que 10 minutos, usa ele ao invés.

A magia a ser ativada pela magia *contingência* deve ser uma que afete a ti e ser de um nível não maior que um terço do teu nível de conjurador (arredondado para baixo, máximo 6º nível).

As condições necessárias para trazer ativar a magia devem ser claras, apesar de poderem ser genéricas. Em todos os casos, *contingência* imediatamente ativa a magia acompanhante, ela é “conjurada” instantaneamente quando as circunstâncias prescritas ocorrem. Se condições complicadas ou confusas forem descritas, a combinação inteira da magia (*contingência* e a magia acompanhante) podem falhar quando ativadas. A magia acompanhante ocorre baseada apenas nas condições ditas, independente do que queiras ou não.

Tu podes usar apenas uma magia *contingência* por vez; se uma segunda for conjurada, a primeira (se ainda ativa) é dissipada.

**Componente Material:** Os da magia acompanhante, mais mercúrio e um cílio de um ogro mago, rakshasa ou criatura conjuradora similar.

**Foco:** Uma estatueta de ti esculpida de marfim de elefante e decorada com gemas (no valor mínimo de 1.500 po). Tu deves

carregar o foco para a *contingência* funcionar.

### Conto das Rochas

Adivinhação

**Nível:** Drd 6

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 min./nível

Tu ganhas a habilidade de falar com rochas, que te contam quem ou o que as tocou como também relevam o que está coberto ou escondido atrás ou sob elas. As rochas dão descrições completas se solicitado. A perspectiva, percepção e conhecimento de uma rocha pode impedi-la de prover os detalhes pelos quais tu procuras.

Tu podes falar com rocha natural ou trabalhada.

### Controlar Morto-vivos

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvos:** Até 2 DV/nível de criaturas morto-vivas, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia te permite controlar as ações de uma ou mais criaturas morto-vivas por um curto período de tempo. Tu comandas as criaturas pela voz e elas te entendem, não importando o idioma que falares. Mesmo que a comunicação vocal seja impossível, os morto-vivos controlados não te atacam. No final da magia, os alvos voltam ao seu comportamento normal.

Criaturas morto-vivas inteligentes se lembram que as controlaste.

**Componente Material:** Um pequeno pedaço de osso e um pequeno pedaço de carne crua.

### Controlar Plantas

Transmutação

**Nível:** Drd 8, Plantas 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 planta, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia te permite controlar as ações de uma ou mais criaturas planta por um curto período de tempo. Tu comandas as criaturas pela voz e elas te entendem, não importando o idioma que falares. Mesmo que a comunicação vocal seja impossível, as plantas controladas não te atacam. No final da magia, os alvos voltam ao seu comportamento normal.

Comandos suicidas ou auto-destrutivos são simplesmente ignorados.

### Controlar o Clima

Transmutação

**Nível:** Ar 7, Clr 7, Drd 7, Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos; vê texto

**Alcance:** 3 km.

**Área:** Círculo de 3 km. de raio centrado em ti; vê texto

**Duração:** 4d12 horas; vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu mudas o clima na área local. Leva-se 10 minutos para conjurar a magia e mais 10 minutos para os efeitos se manifestarem. Tu podes alterar o clima para algo apropriado à temperatura e à estação da área em que estás.

#### Estação      Clima Possível

Primavera	Tornado, tempestade de relâmpagos, chuva de granizo ou clima quente
Verão	Chuva torrencial, onda de calor ou granizo
Outono	Clima quente ou frio, neblina ou chuva
Inverno	Frio forte, nevasca ou degelo
Fim de Inverno	Ventos como furacão ou início de primavera (área costeira)

Tu controlas as tendências do clima, como direção ou intensidade do vento. Tu não podes controlar aspectos específicos do clima - onde um raio cai, por exemplo, ou o caminho exato de um tornado. Quando escolhes um certa condição do clima, o clima assume essa condição 10 minutos depois (mudando gradualmente, não abruptamente). O clima continua como o deixaste pela duração da magia ou até usares uma ação padrão para designar um novo tipo de clima (que se manifesta por completo 10 minutos depois). Condições contraditórias não são simultaneamente possíveis.

*Controlar o clima* pode encerrar fenômenos atmosféricos (de ocorrência natural ou não) assim como criá-los.

Um druida conjurando essa magia dobra a duração e afeta um círculo de 5 km. de raio.

### 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 e 12 m. de altura

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Não

Tu alteras a força do vento na área ao teu redor. Tu podes fazer o vento soprar em uma certa direção ou de certa maneira, aumentando ou diminuindo sua força. As novas direção e força do vento persistem até a magia terminar ou até que escolhas mudá-las, o que exige concentração. Tu podes criar um “olho” de calmaria de até 24 m. de diâmetro no centro da área se desejares e podes escolher limitar a área para qualquer área cilíndrica menor do que o limite total.

**Direção do Vento:** Tu podes escolher um dos quatro padrões básicos de vento para funcionar na área da magia.

- Um rajada de cima para baixo sopra do centro para fora com força igual em todas as direções.
- Uma rajada de baixo para cima sopra das bordas exteriores em direção ao centro com força igual em todas as direções, guinando para cima antes de encontrar com olho no centro.
- Uma rotação causa o vento circular no centro em sentido horário ou anti-horário.
- Uma rajada simplesmente faz com que os ventos soprem numa direção por toda área de um lado para o outro.

*Intensidade do Vento:* Para cada três níveis, tu podes aumentar ou diminuir a força do vento em um nível. Cada rodada no teu turno, criaturas no vento devem passar num teste de Fortitude ou sofrer o efeito de estar na área da ventania.

Ventos fortes (33+ km/h): tornam velejar difícil.

Ventos severos (50+ km/h): causam pequenos danos em barcos e prédios.

Ventania (82+ km/h): tira a maioria das criaturas do céu, arranca do solo árvores pequenas, derruba pequenas estruturas de madeira, arranca telhados e coloca barcos em perigo.

Furacão (120+ km/h): destrói prédios de madeira, algumas vezes arrancam do solo árvores grandes e faz com que a maioria dos barcos afundem.

Tornado (280+ km/h): destrói todos os prédios não fortificados e geralmente arranca do solo árvores grandes.

### Controlar Água

Transmutação [Água]

Nível: Água 4, Clr 4, Drd 4, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m. + 12 m./nível)

Área: Água num volume de 3 m./nível por 3 m./nível por 0,6 m./nível (M)

Duração: 10 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum; vê texto

Resistência a Magia: Não

Dependendo da versão que escolheres, a magia *controlar água* aumenta ou diminui água.

*Aumentar Água:* Isto faz a água ou líquido similar aumentar de profundidade, assim como a versão *reduzir água* faz diminuir. Barcos erguidos dessa forma deslizam pelos lados do calombo que a magia cria. Se a área afetada pela magia incluir margens de rios, uma praia ou outra terra próxima, a água pode transbordar.

*Reduzir Água:* Isto faz a água ou líquido similar reduzir sua profundidade até 0,6 m. por nível de conjurador (até uma profundidade mínima de 2,5 cm.). A água é reduzida até uma depressão quadriculada cujas arestas são até o nível de conjurador x 3 m. de comprimento. Em corpos extremamente grandes e profundos de água, tal como um oceano profundo, a magia cria um rodamoinho que suga navios e veículos similares para baixo, colocando-os em risco e deixando-os incapazes de partir com movimento normal pela duração da magia. Quando lançada em elementais da águas e outras criaturas baseadas em água, esta magia funciona como a magia *lentidão* (Vontade anula). A magia não tem efeito em outras criaturas.

Com ambas versões, tu podes reduzir uma dimensão horizontal à metade e dobrar a outra dimensão horizontal.

*Componente Material Arcano:* Uma gota de água (para aumentar água) ou uma pitada de pó (para reduzir água).

### Convocar Relâmpagos

Evocação [Eletricidade]

Nível: Drd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 m. + 3 m./nível)

Efeito: 1 ou mais linhas verticais de relâmpago de 9 m. de comprimento

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Reflexos metade

Resistência a Magia: Sim

Imediatamente após completar a magia e uma vez por rodada após, tu invocas um relâmpago vertical de 1,5 m. de largura e 9 m. de comprimento que causa 3d6 pontos de dano de eletricidade. O relâmpago lampeja num golpe vertical em qualquer alvo que escolhas ao alcance da magia (medida da tua posição no momento). Qualquer criatura no quadrado do alvo ou no caminho do relâmpago é afetada.

Tu não precisas invocar um relâmpago imediatamente; outras ações, até mesmo conjurar magias, podem ser realizadas. Entretanto, cada rodada após a primeira tu podes usar uma ação padrão (concentrando-se na magia) para invocar um relâmpago. Tu podes invocar um total de relâmpagos igual ao teu nível de conjurador (máximo 10 relâmpagos).

Se estiveres numa área aberta e tempestuosa — chuva, nuvens e vento, condições nubladas ou até mesmo um tornado (incluindo um ciclone formado por um gênio ou um elemental do ar Grande ou maior) — cada projétil causa 3d10 pontos de dano de eletricidade ao invés de 3d6.

Esta magia funciona em interiores ou subterrâneos, mas não debaixo d'água.

### Convocar Tempestade de Relâmpagos

Evocação [Eletricidade]

Nível: Drd 5

Alcance: Longo (120 m. + 12 m./nível)

Esta magia funciona como *convocar relâmpagos*, exceto que cada relâmpago causa 5d6 pontos de dano de eletricidade (ou 5d10 se criados ao ar livre numa área tempestuosa) e tu podes convocar um máximo de 15 relâmpagos.

### Convocação Instantânea

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Vê texto

Alvo: 1 objeto de até 5 kg. cuja maior dimensão tenha até 1,8 m.

Duração: Permanente até descarregado

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu invocas um objeto inanimado de qualquer local diretamente para tua mão.

Primeiro, tu aplicas tua *marca arcana* sobre o item. Depois, ao conjurar esta magia, o nome do item será gravado,

invisível e magicamente, numa gema de valor mínimo de 1.000 po. A partir de então, será possível convocar o item ao pronunciar uma palavra secreta (determinada durante a conjuração da magia) enquanto a gema é esmagada. O item aparece instantaneamente na tua mão. Somente tu és capaz de ativar a gema dessa forma.

Se o item estiver sob a posse de outra criatura, a magia não funciona, mas sabes quem carrega o item e sua localização aproximada.

A inscrição na gema é invisível e não pode ser lida por nenhuma criatura, exceto se ela utilizar *ler magias*.

O item pode ser convocado de outro plano, mas apenas se não estiver em posse de nenhuma criatura.

**Componente Material:** Uma safira de, no mínimo, 1.000 po.

## Coroa Gloriosa

Evocação

**Nível:** Glória 8

**Componentes:** V, G, M, FD

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Pessoal

**Área:** Emanação de 36 m. de raio centrada em ti

**Duração:** 1 minuto/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu és imbuído com uma aura de autoridade celestial, inspirando reverência em criaturas menores.

Tu recebes +4 de bônus de melhoria no Carisma pela duração da magia. Todas as criaturas com até 7 DV cessam tudo que estão fazendo e são compelidas a prestar atenção em ti. Qualquer criatura afetada que queira fazer uma ação hostil contra ti deve passar num teste de Vontade para conseguir. Qualquer criatura que falhe no teste de resistência na primeira vez que tentar uma ação hostil é cativada pela duração da magia (como na magia *cativar*), desde que permaneça na área de magia, o que ela não fará voluntariamente. Criaturas com 8 DV ou mais podem prestar atenção em ti, mas não são afetadas pela magia.

Quando tu falas, todos os ouvintes te escutam telepaticamente, mesmo que não entendam seu idioma. Enquanto a magia dura, tu podes fazer três sugestões para criaturas com até 7 DV, como se utilizando a magia *sugestão em massa* (Vontade anula); criaturas com 8 DV ou mais não são afetadas por esta habilidade. Apenas criaturas ao alcance no momento da *sugestão* são sujeitas a ela.

**Componente Material:** Uma opala no valor mínimo de 200 po.

## Corpo de Ferro

Transmutação

**Nível:** Terra 8, Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 min./nível (D)

Esta magia transforma teu corpo em ferro vivo, concedendo várias resistências e habilidades especiais.

Tu adquires Redução de Dano 15/adamante. Tu te tornas imune a cegueira, sucesso decisivo, dano de habilidade, surdez, doença, afogamento, eletricidade, veneno,

atordoamento e qualquer magia ou ataque que afete tua fisiologia ou respiração, pois não terá fisiologia ou respiração enquanto a magia permanecer ativa. Tu sofres metade do dano de todas as variedades de ácido e fogo. No entanto, ficas vulnerável a ataques especiais que afetam golens de ferro.

Tu recebes +6 de bônus de melhoria de Força, mas sofres -6 de penalidade de Destreza (mínimo Destreza 1) e teu deslocamento é reduzido à metade. Também sofres 50% de chance de falha de magia arcana e -8 de penalidade de armadura, como se estivesse vestindo uma armadura de batalha. Não és capaz de ingerir (e não podes usar poções) ou tocar instrumento de sopro.

O teu ataque desarmado causa dano equivalente a uma clava para teu tamanho (1d4 para personagens Pequenos ou 1d6 para personagens Médios) e tu és considerado armado quando desferes ataques desarmados.

O teu peso é multiplicado por 10, te fazendo afundar como pedra na água. No entanto, poderias sobreviver a uma pressão esmagadora e à falta de ar no fundo do oceano - pelo menos até a duração da magia acabar.

**Componente Material Arcano:** Um pequeno pedaço de ferro, parte 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:** 1 alvo primário, + 1 alvo secundário/nível (a até 9 m. do alvo primário)

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Reflexos metade

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia cria uma descarga elétrica que começa com um simples gesto de teus dedos. Ao contrário de *relâmpago*, *corrente de relâmpagos* acerta um objeto ou criatura inicialmente, então se reparte para outros alvos.

O raio causa 1d6 pontos de dano de eletricidade por nível de conjurador (máximo 20d6) ao alvo primário. Após acertar, o relâmpago pode se repartir numa quantia de alvos secundários igual ao teu nível de conjurador (máximo 20). Os raios secundários acertam um alvo cada um e causam metade do dano que o raio primário causou (arredondado para baixo).

Cada alvo pode fazer um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Tu escolhes alvos secundários à vontade, mas eles devem estar todos a 9 m. do alvo primário e nenhum alvo pode ser acertado mais do que uma vez. Tu podes escolher afetar menos alvos secundários do que o máximo.

**Foco:** Um pouco de pelo; um pedaço de âmbar, um bastão de vidro ou cristal; mais um alfinete de prata para cada nível de conjurador.

## Crescer Espinhos

Transmutação

**Nível:** Drd 3, Rgr 2

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** 1 quadrado de 6 m. /nível

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Reflexos parcial

**Resistência a Magia:** Sim

Qualquer vegetação rasteira na área da magia se torna muito dura e pontiaguda sem mudar sua aparência.

Em áreas de terra nua, raízes e radículas agem da mesma maneira. Tipicamente, *crescer espinhos* pode ser conjurada em qualquer ambiente externo, exceto concentrações de água, gelo, neve pesada, deserto ou pedra nua. Qualquer criatura se movendo a pé sofre 1d4 pontos de dano de perfuração para cada 1,5 m. de movimento através da área da magia.

Qualquer criatura que sofra dano desta magia também precisa passar num teste de Reflexo ou sofrer ferimentos em seus pés e pernas que diminui seu deslocamento terrestre à metade. Essa penalidade de deslocamento dura por 24 horas ou até que a criatura ferida receba a magia *cura* (o que também restaura pontos de vida perdidos). Outro personagem pode remover a penalidade se gastar 10 minutos para atender aos ferimentos e for bem-sucedido num teste de Cura contra a CD de resistência da magia.

*Crescer espinhos* não pode ser desativada com a perícia Desativar Mecanismo.

*Nota:* Armadilhas mágicas como *crescer espinhos* são difíceis de detectar. Um ladino (apenas) pode usar a perícia Procurar para encontrar *crescer espinhos*. A CD é 25 + nível da magia ou CD 28 para *crescer espinhos* (ou CD 27 se conjurada por um ranger).

### Criar Alimento

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 sustentar 3 humanos ou 1 cavalo/nível por 24 horas

**Duração:** 24 horas;vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

A comida que esta magia cria é uma comida simples a tua escolha – altamente nutritiva, um pouco sem gosto. Comida criada deste modo estraga e se torna imprópria para consumo em 24 horas, apesar de poder ser manitda fresca por mais 24 horas lançando-se a magia *purificar alimentos* nela. A água criada por esta magia é como água limpa de chuva e não estraga como comida.

### Criar Chamas

Evocação [Fogo]

**Nível:** Drd 1, Fogo 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 0 m.

**Efeito:** Uma chama na palma da mão

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Uma chama tão brilhante como uma torcha aparece na tua mão. Ela não te afeta e nem a teu equipamento.

Além de fornecer iluminação, as chamas podem ser arremessadas ou usadas para tocar um inimigo. Tu podes realizar um ataque de toque, causando 1d4 pontos de dano de fogo +1 ponto por nível de conjurador (máximo +5). Além disso, tu podes arremessar a chama a até 36 m. como uma arma de arremesso. Para fazê-lo, tu realizas um ataque de toque à distância (sem penalidade de distância) e causa o mesmo dano do ataque corpo a corpo. Assim que arremessares a chama, surgirá outra em tua mão. Cada ataque desferido reduz a duração da magia em 1 minuto. Se os ataques reduzirem a duração da magia 0 minutos ou menos, a magia termina depois do ataque.

Esta 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 m.

**Efeito:** Objeto não-mágico, não carregado ou usado, de matéria vegetal não-viva, até 1 cubo (de 30 cm.)/nível

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias um objeto não-mágico, não possuído ou usado, a partir de matéria vegetal não-viva. O volume do item criado não pode exceder ao de 1 cubo (de 30 cm.) por nível de conjurador. Tu deves passar no teste da perícia adequada para criar itens complexos.

Tentar usar um objeto criado como componente material faz a magia falhar.

*Componente Material:* Um pedaço miúdo de matéria do mesmo tipo do item que queres criar com *criar itens efêmeros*.

### Criar Itens Permanentes

Conjuração (Criação)

**Nível:** Criação 8

**Componentes:** V, G, M, XP

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 0 m.

**Efeito:** Objeto mundano não-usado não-carregado de até \*0,03 m<sup>3</sup>/nível

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias um objeto mundo não-usado não-carregado de qualquer tipo de matéria. Itens criados são permanentes e não podem ser anulados por magias de dissipação ou anulação. Para todos os propósitos, esses itens são completamente reais. O volume do item criado não pode exceder 0,03 m<sup>3</sup> por nível de conjurador. Tu deves passar num teste de perícia apropriado para criar um item complexo.

Ao contrário de itens criados por magias de nível inferior *criar itens efêmeros* e *criar itens temporários*, objetos criados por *criar itens permanentes* podem ser usados como componentes materiais.

*Custo de XP:* O valor em po do item ou um mínimo de 1 XP, o que for maior.

\* Equivale a 1 cubo de 30 cm.

## 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: Vé texto

Esta magia funciona como criar itens efêmeros, exceto que tu podes também criar um objeto de natureza mineral: pedra, cristal, metal ou similares. A duração do item criado varia de acordo com sua dureza e raridade relativas, como indicado na tabela a seguir.

### Exemplos de Dureza e Raridade

	Duração
Matéria vegetal	2 h/nível
Pedra, cristal e metais básicos	1h/nível
Metais preciosos	20 min./nível
Gemas	10 min./nível
Metais raros <sup>1</sup>	1 rodada/nível

Inclui adamante, prata alquímica e mitral. Tu não podes usar criar itens temporários para criar objetos de ferro frio

## Criar Morto-vivos Menor

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 3, Fet/Mag 4, Morte 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Um ou mais corpos tocados

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Esta magia torna os ossos ou corpos de criaturas mortas em esqueletos ou zumbis morto-vivos que obedecem a teus comandos verbais.

Os morto-vivos podem te seguir ou permanecer numa área e atacar qualquer criatura (ou apenas um tipo específico de criatura) que entre no local. Eles permanecem animados até serem destruídos. (Um esqueleto ou zumbi destruído não pode ser animado novamente).

Independentemente do tipo de morto-vivos que criares com esta magia, não podes criar mais DV de morto-vivos que o dobro do teu nível de conjurador com uma única conjuração de *criar morto-vivos menores*. (A magia *profanar* dobra esse limite)

Os morto-vivos que criares permanecem sob teu controle indefinidamente. Não importa quantas vezes tu conjures esta magia, entretanto, só podes controlar até 4 DV de criaturas morto-vivas por nível de conjurador. Se excederes essa quantia, todas as criaturas novas ficam sob teu controle e qualquer excesso de morto-vivos de conjurações prévias saem de teu controle. (Tu escolhes quais criaturas são liberadas.) Se fores um clérigo, quaisquer morto-vivos que comandares através de tua habilidade de comandar ou fascinar não contam no teu limite.

**Esqueletos:** Um esqueleto pode ser criado apenas de um corpo ou esqueleto praticamente intacto. O corpo deve ter ossos. Se o esqueleto for feito de um corpo, a carne cai dos ossos.

**Zumbis:** Um zumbi pode ser criado apenas de um corpo praticamente intacto. O corpo deve ser de uma criatura com anatomia verdadeira.

**Componente Material:** Tu deves colocar uma gema de ônix negro no valor mínimo de 25 po por Dado de Vida do morto-vivo no olho ou órbita de cada corpo que queira animar. A magia transforma essas gemas em cascos queimados inúteis.

## Criar Morto-vivos

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 6, Fet/Mag 6, Mal 6, Morte 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 a Magia: Não

Uma magia muito mais potente que *criar morto-vivos menor*, esta magia maligna te permite criar tipos mais poderosos de morto-vivos: lívidos, carniçais, múmias e mohrgs. O tipo ou tipos de morto-vivos que podes criar é baseado no teu nível de conjurador, conforme mostrado na tabela abaixo.

Nível de Conjurador	Morto-Vivo Criado
11º ou inferior	Carnical
12º–14º	Lívido
15º–17º	Múmia
18º ou superior	Mohrg

Tu podes criar morto-vivos menos poderosos se teu nível permitir. Morto-vivos criados não estão automaticamente sob o controle de seu animador. Se fores capaz de comandar morto-vivos, tu podes tentar comandar a criatura morto-viva enquanto ela se forma.

Esta magia deve ser lançada à noite.

**Componente Material:** Um pote de barro cheio de terra de cova e outro cheio com água salobra. A magia deve ser conjurada num corpo morto. Tu deves colocar um ônix preto no valor mínimo de 50 po por DV dos morto-vivos a serem criados, na boca ou órbita de cada corpo. A magia torna essas gemas em cascas sem valor.

## Criar Morto-vivos Maior

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 8, Fet/Mag 8, Morte 8

Esta magia funciona como *criar morto-vivos*, mas podes criar tipos mais poderosos e inteligentes de morto-vivos: sombras, aparições, espíritos e devoradores. O tipo ou tipos de morto-vivos que podes criar é baseado no teu nível de conjurador, conforme mostrado na tabela abaixo.

Nível de Conjurador	Morto-Vivo Criado
15º ou inferior	Sombra
16º–17º	Aparição
18º–19º	Espírito
20º ou superior	Devorador

## 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., com 3 m. + 1,5 m./ a cada 3 níveis adicionais de profundidade

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias uma passagem através de muralhas de madeira, tijolos ou pedras, mas não através de metal ou outros materiais resistentes. A passagem tem 3 m. de profundidade e mais 1,5 m. adicional a cada três níveis de conjurador acima do 9º (4,5 m. no 12º, 6 m. 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 conjuração de *criar passagens* abrirá um vão ou túnel. Diversas conjurações desta magia 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. Dissipar a magia *criar passagens*, faz as criaturas dentro da passagem serem 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.

## 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 7,5 l de água/nível

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia gera água pura e potável, como água de chuva. Água pode ser criada numa área tão pequena quanto o recipiente que guradará o líquido ou numa área até três vezes maior - possivelmente criando um aguaceiro ou enchendo pequenos receptáculos menores.

*Nota:* Magias de conjuração não podem criar substâncias ou objetos dentro de uma criatura. Água pesa aproximadamente 1 kg por litro. 27 dm<sup>3</sup> (1 cubo de 30 cm.) de água contém 27 litros e pesam por volta de 27 kg.

## Cubo de Energia

Evocação [Energia]

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Área:** Jaula com barras (cubo de 6 m.) ou cela sem janelas (cubo de 3 m.)

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta poderosa magia cria uma prisão cúbica imóvel e invisível composta de barras ou paredes sólidas de energia (tu escolhes).

Criaturas dentro da área são pegas e contidas, a não ser que sejam muito grandes para caber no cubo; nesse caso a magia falha automaticamente. *Teletransporte* e outras formas

de viagem planar permitem escapar, mas as paredes ou barras de energia se estendem ao Plano Etéreo, bloqueando viagens etereias.

Como a magia *muralha de energia*, *cubo de energia* resiste a *dissipar magia*, mas é vulnerável à magia *desintegrar* e pode ser destruída por uma *esfera de aniquilação* ou um *bastão de anulação*.

**Jaula com barras:** Esta versão da magia cria um cubo de 6 m. feito com faixas de energia (similar a magia *muralha de energia*) como barras. As faixas têm 1,2 cm. de espessura, com vãos de 1,2 cm. entre elas. Qualquer criatura capaz de passar por um espaço tão pequeno pode escapar; outros estão confinados. Tu não podes atacar uma criatura numa jaula com barras com uma arma, a não ser que arma possa passar pelos vãos. Mesmo contra tais armas (incluindo flechas e ataques à distância similares), a criatura na jaula com barras tem cobertura. Todas as magias e sopros podem passar pelos vãos entre as barras.

**Cela sem janelas:** Esta versão da magia cria um cubo de 3 m., sem entradas ou saídas. Paredes de energia sólida formam seus seis lados.

**Componente Material:** Pó de rubi no valor de 1.500 po, que deve ser jogado no ar, consumido quando conjuras a magia.

## Cura Completa

Conjuração (Cura)

**Nível:** Clr 6, Drd 7, Cura 6

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Esta magia permite que tu canalizes energia positiva sobre outras criaturas para retirar seus ferimentos e aflições. Ela imediatamente acaba com as seguintes condições adversas que afetam o alvo: dano de habilidade, cegueira, confusão, pasmar, ofuscado, ensurdecido, doente, exausto, fatigado, enfraquecido, insano, nauseado, enjoado, atordoado e envenenado. Ela também recupera 10 pontos de vida por nível do conjurador, até o máximo de 150 pontos no 15º nível.

A *cura completa* não remove níveis negativos, restaura níveis perdidos ou dano de habilidade permanente.

Caso seja usada contra criaturas morto-vivas, *cura completa* funciona como *doença plena*.

## Cura Completa em Massa

Conjuração (Cura)

**Nível:** Clr 9, Cura 9

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvos:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. uma das outras

Esta magia funciona como *cura completa*, mas com as alterações indicadas acima. A quantidade máxima de pontos de vida restaurados para cada criatura é 250.

## Curar Ferimentos Críticos

Conjuração (Cura)

**Nível:** Brd 4, Clr 4, Cura 4, Drd 5

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves*, mas cura 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +20).

### *Curar Ferimentos Críticos em Massa*

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 8, Cura 8, Drd 9

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves em massa*, mas cura 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +40).

### *Curar Ferimentos Graves*

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 3, Clr 3, Cura 3, Drd 4, Pal 4, Rgr 4

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves*, mas cura 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +15).

### *Curar Ferimentos Graves em Massa*

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 7, Drd 8

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves em massa*, mas cura 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +35).

### *Curar Ferimentos Leves*

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 1, Clr 1, Cura 1, Drd 1, Pal 1, Rgr 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade metade (inofensivo); vé texto

Resistência a Magia: Sim (inofensivo); vé texto

Quando colocando tuas mãos sobre uma criatura viva, canalizas energia positiva que cura 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +5).

Já que morto-vivos são energizados por energia negativa, esta magia causa dano neles ao invés de curar seus ferimentos. Uma criatura morto-viva pode aplicar resistência a magia e fazer um teste de Vontade para reduzir o dano à metade.

### *Curar Ferimentos Leves em Massa*

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 5, Clr 5, Cura 5, Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

Alvo: 1 criatura/nível, todas a até 9 m. uma das outras

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade metade (inofensivo) ou Vontade metade; vé texto

Resistência a Magia: Sim (inofensivo) ou Sim; vé texto

Tu canalizas energia positiva para curar 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +25) em cada criatura selecionada.

Como qualquer outra magia de cura, *curar ferimentos leves em massa*, causa dano em morto-vivos em sua área ao invés de curá-los. Cada morto-vivo afetado pode realizar um teste de Vontade para reduzir o dano à metade.

### *Curar Ferimentos Moderados*

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 2, Clr 2, Cura 2, Drd 3, Pal 3, Rgr 3

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves*, mas cura 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +10).

### *Curar Ferimentos Moderados em Massa*

Conjuração (Cura)

Nível: Brd 6, Clr 6, Drd 7

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves em massa*, mas cura 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +30).

### *Curar Ferimentos Mínimos*

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 0, Drd 0

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves*, mas cura apenas 1 ponto de dano.

### *Curar Montaria*

Conjuração (Cura)

Nível: Pal 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Tua montaria arcana tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

Esta magia funciona como *cura completa*, mas afeta apenas a montaria especial do paladino (geralmente um cavalo de guerra).

### *Cão Fiel Arcano*

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)

Efeito: Cão de guarda fantasmagórico

Duração: 1 hora/nível de conjurador ou até descarregado, então 1 rodada/nível de conjurador; vé texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu conjuras um cão de guarda fantasmagórico que é invisível para todos exceto para ti. Ele então guarda área onde foi conjurado (ele não se move). O cão começa a latir alto imediatamente se uma criatura Pequena ou maior se aproximar a menos de 9 m. dele. (Aqueles a menos de 9 m.

do cão quando ele é conjurado podem se mover pela área, mas, se saírem e retornarem, ativarão o latido.) O cão vê criaturas invisíveis e etéreas. Ele não reage a ilusões, mas reage a ilusões de sombra.

Se um intruso se aproxima a menos de 1,5 m. do cão, o cão pára de latir e dá uma terrível mordida (+10 de bônus de ataque, 2d6+3 pontos de dano de perfuração) uma vez por rodada. O cão também recebe os bônus devidos por estar invisível.

O cão é considerado preparado para morder intrusos, então ele dá sua primeira mordida no turno do intruso. Sua mordida é equivalente a uma arma mágica para fins de superar redução de dano. O cão não pode ser atacado, mas pode ser dissipado.

A magia dura por 1 hora por nível de conjurador, mas uma vez que comece a latir, o cão dura 1 rodada por nível de conjurador. Se tu te afastares mais de 30 m. do cão, a magia termina.

**Componente Material:** Um apito de prata miúdo, um pedaço de osso e um fio.

### Círculo Mágico contra a Ordem

Abjuração [Caos]

**Nível:** Caos 3, Clr 3, Fet/Mag 3

Esta magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, exceto que é similar à *proteção contra a ordem*, ao invés de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura não-caótica.

### Círculo Mágico contra o Bem

Abjuração [Mal]

**Nível:** Clr 3, Mal 3, Fet/Mag 3

Esta magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, exceto que é similar a *proteção contra o bem*, ao invés de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura não-má.

### Círculo Mágico contra o Caos

Abjuração [Ordem]

**Nível:** Clr 3, Ordem 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Esta magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, exceto que é similar a *proteção contra o caos*, ao invés de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura não-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 m. de raio da tocada criatura

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Não; vê texto

Todas as criaturas na área ganham os efeitos da magia *proteção contra o mal* e nenhuma criatura não-boa pode entrar na área. Tu deves sobrepujar a resistência a magia da criatura para mantê-la a distância (como na terceira função de *proteção contra o mal*), mas os bônus de deflexão e resistência e a proteção contra controle mental se aplicam independente da resistência a magia dos inimigos.

Esta magia tem uma versão alternativa que tu podes escolher ao conjurá-la. Um *círculo mágico contra o mal* pode ser voltado para dentro ao invés de para fora. Quando voltado para dentro, a magia aprisiona uma criatura não-boa (tal como aquelas convocadas pelas magias *âncora planar menor*, *âncora planar* e *âncora planar maior*) por um máximo de 24 horas por nível de conjurador, desde que tu conjures a magia que invoca a criatura até 1 rodada após a conjuração do *círculo mágico*. A criatura não pode cruzar os limites do círculo. Se uma criatura muito grande para caber na área da magia for o alvo da magia, a magia age como a magia *proteção contra o mal* normal contra aquela criatura apenas.

O círculo mágico deixa muito a desejar para funcionar como uma armadilha. Se o círculo de pó de prata confeccionado no processo de conjuração da magia for rompido, o efeito termina imediatamente. A criatura aprisionada não pode fazer nada que perturbe o círculo, direta ou indiretamente, mas outras criaturas podem. Se a criatura aprisionada tiver resistência a magia, ela pode testar a armadilha uma vez ao dia. Se não conseguires sobrepujar a resistência a magia da criatura, ela se liberta, destruindo 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* e habilidades similares) pode simplesmente deixar o círculo por esses meios. Tu podes impedir a fuga extradimensional da criatura conjurando a magia *âncora dimensional* nela, mas deves conjurar a magia antes da criatura agir. Se conseguires, o efeito da âncora durará enquanto o círculo mágico durar. A criatura não pode atravessar o círculo, mas seus ataques à distância (armas de ataque à distância, magias, habilidades mágicas e similares) podem. A criatura pode atacar qualquer alvo que possa alcançar com seus ataques à distância exceto o próprio círculo.

Tu podes acrescentar um diagrama especial (uma figura de confinamento bidimensional sem lacunas ao longo da circunferência, acrescida de vários selos mágicos) para deixar o círculo mágico mais seguro. Desenhar o diagrama com a mão demora 10 minutos e requer um teste de Identificar Magia (CD 20). Tu desconheces o resultado desse teste. Se o teste falhar, o diagrama não funciona. Tu podes escolher 10 quando desenhando o diagrama se não estiveres com alguma pressa para completar a tarefa. Essa tarefa também demora 10 minutos. Se o tempo não é um fator relevante, e puderdes gastar 3 horas e 20 minutos na tarefa, podes escolher 20.

Um diagrama bem-sucedido te permite conjurar *âncora dimensional* no círculo mágico na rodada anterior à conjuração da magia de convocação. A âncora segura qualquer criatura convocada no círculo mágico por 24 horas por nível de conjurador. A criatura não pode usar sua resistência a magia contra o círculo mágico preparado com um diagrama e nenhum de seus ataques ou habilidades pode atravessar o diagrama. Se a criatura tentar um teste de Carisma para se libertar da armadilha (vê a magia *âncora planar menor*), a CD aumenta em 5. A criatura é imediatamente libertada se qualquer coisa perturbar o diagrama – mesmo uma folha seca que caia sobre ele. Entretanto, a criatura em si não pode perturbar o diagrama direta ou indiretamente, como descrito acima.

Esta magia não acumula com *proteção contra o mal* e vice-versa.

**Componente Material Arcano:** Um pouco de pó de prata com que tu traças um círculo de 1 m. de diâmetro no chão a redor da criatura a ser aprisionada.

### 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:** Criaturas vivas numa explosão de 12 m. de raio

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Um *círculo da morte* remove a energia vital de criaturas vivas, matando-as instantaneamente.

A magia mata 1d4 DV de criatura vivas por nível de conjurador (máximo 20d4). Criaturas com menos DV são afetadas primeiro; entre criaturas com DVs iguais, aquelas mais perto do ponto de origem da explosão são afetadas primeiro. Nerthuma criatura de 9 ou mais DV pode ser afetada e Dados de Vida que não sejam suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados.

**Componente Material:** O pó de uma pérola negra esmagada com valor mínimo de 500 po.

### Círculo de Teletransporte

Conjuração (Teletransporte)

**Nível:** Fet/Mag 9

**Componentes:** V, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 0 m.

**Efeito:** Círculo de 1,5 m. de raio que teletransporta aqueles que o ativam

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu crias 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 tu não obtiveste 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.

O *círculo de teletransporte* é suscetível à magia permanência. O *círculo de teletransporte* permanente que for neutralizado ficará inativo durante 10 minutos e então voltará a funcionar normalmente.

**Observação:** As armadilhas mágicas que utilizem *círculo de teletransporte* são difíceis de detectar e desarmar. Um ladino (somente) é capaz de utilizar as perícias Procurar para localizá-las e Desativar Mecanismo para desarmá-las. A CD para ambas será 25 + nível da magia, ou 34 para o *círculo de teletransporte*.

**Componente Material:** Pó de âmbar para cobrir a área do círculo (custo de 1.000 po).

### Cólera da Ordem

Evocação [Ordem]

**Nível:** Ordem 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** Criaturas não leais numa explosão que preenche 1 cubo de 9m.

**Duração:** Instantânea (1 rodada); vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade parcial; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu canalizas o poder da ordem para destruir inimigos. O poder assume a forma de uma grade de energia tridimensional. Apenas criaturas caóticas ou neutras (não-leais) são afetadas pela magia.

A magia causa 1d8 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo 5d8) em criaturas caóticas (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo 10d6, em forasteiros caóticos) e deixa-as pasmas por 1 rodada. Um teste de Vontade bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito de pasmar.

A magia causa apenas metade do dano em criaturas que não são caóticas ou leais, e elas não ficam pasmas. Elas podem reduzir o dano à metade de novo (até um quarto do dano) com um teste de Vontade bem-sucedido.

### 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 em ti

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

A *cúpula de proteção contra vegetais* cria uma barreira invisível móvel que mantém todas as criaturas dentro da cúpula protegidas de ataques de criaturas do tipo planta ou de plantas animadas. Assim como muitas magias de abjuração, forçar a barreira contra criaturas que ela impede a entrada destrói a barreira.

### Cúpula de Proteção Contra 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 em ti

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu crias um campo de energia semi-esférico móvel que impede a entrada da maior parte das criaturas vivas.

O efeito evita a entrada de animais, aberrações, bestas mágicas, dragões, fadas, gigantes, gosmas, humanóides, humanoídes monstruosos, invertebrados e plantas, mas não construtos, elementais, forasteiros ou morto-vivos.

Esta magia pode ser usada apenas defensivamente, não agressivamente. Forçar uma barreira de abjuração contra criaturas que a magia impede a entrada destrói a barreira.

### Dança Irresistível

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 6, Fet/Mag 8

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura viva tocada

**Duração:** 1d4+1 rodadas

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia faz com que o alvo sinta uma vontade irresistível de dançar e então começa a fazê-lo, inclusive arrastando os pés e sapateando. O efeito da magia torna impossível ao alvo realizar qualquer ação além de saltar e girar. Esse efeito impõe -4 de penalidade na Classe de Armadura e a -10 de penalidade nos testes 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)

**Alvo:** 1 criatura viva

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude parcial

**Resistência a Magia:** Sim

Tu podes matar qualquer criatura viva ao alcance. O alvo tem direito a um teste de Fortitude para sobreviver ao ataque. Se passar no teste, a criatura, ao invés, sofre 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +25).

O alvo pode morrer pelo dano, mesmo se passar no 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

**Alvo:** Cadáver tocado

**Duração:** 1 dia/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Tu preservas os restos de uma criatura morta para que não apodreçam. Isso aumenta o tempo limite para ressuscitação (vê *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 do corpo aliado.

A magia também funciona em partes da criatura, cinzas e similares.

### Desejo

Universal

**Nível:** Fet/Mag 9

**Componentes:** V, XP

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Vô texto

**Alvo, Efeito ou Área:** Vô texto

**Duração:** Vô texto

**Teste de Resistência:** Vô texto

**Resistência a Magia:** Sim

*Desejo* é a magia mais poderosa que um mago ou feiticeiro pode conjurar. Através de tuas palavras, és capaz de alterar a realidade para satisfazer a tua 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 ti.
- Duplicar qualquer outra magia de 6º nível ou inferior exceto se a magia pertencer a uma escola proibida para ti.
- Duplicar qualquer magia de feiticeiro ou mago de 7º nível ou inferior, mesmo se a magia pertencer a uma escola proibida.
- Duplicar qualquer 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 inherente em um valor de habilidade. Entre duas e cinco magias *desejo* podem ser conjuradas seqüencialmente para criar bônus inherentes à +2 à +5 na mesma habilidade (dois *desejos* para +2 de bônus inherente, 3 para +3 e assim por diante). Os bônus inherentes são instantâneos, logo não podem ser dissipados. *Observação:* Um bônus inherente não pode exceder +5 para cada valor de habilidade e os bônus inherentes para uma mesma habilidade não se acumulam; somente o maior valor é aplicado.
- Curar ferimentos e doenças. Um único *desejo* pode ajudar uma criatura por nível de conjurador e todos os alvos devem ser curados do mesmo problema. Por exemplo, tu podes curar todo o dano que teu grupo e tu sofreram ou remover todos os efeitos de veneno de todos os teus 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 à *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*: um 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 Vontade para anular o efeito e resistência a magia (se houver) se aplica.

- Desfazer 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 decisivo de um ataque inimigo (tanto a jogada de ataque quanto o golpe decisivo), um fracasso num 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 passar num teste de Vontade para anular o efeito e resistência a magia (se houver) se aplica.

É possível usar *desejo* para produzir efeitos maiores que esses, mas isso é perigoso (a própria magia pode corromper tua vontade, de modo a cumpri-la de forma literal, mas insatisfatória, ou apenas parcialmente satisfatória).

As magias duplicadas permitem testes de resistência e resistência a magia normalmente (mas a CD será de uma magia de 9º nível).

**Componente Material:** Quando um *desejo* duplica magias com componentes materiais com custo superior a 10.000 po, tu precisas 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, tu precisas pagar 5.000 XP ou esse custo, o que for maior. Quando um *desejo* cria ou aprimora um item mágico, precisas pagar o dobro do custo normal de XP da 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:** Vê texto

**Alvo, Efeito ou Área:** Vê texto

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

*Desejo restrito* permite que tu cries quase qualquer tipo de efeito, como os exemplos a seguir.

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de até 6º nível, exceto se a magia pertencer a uma escola proibida para ti.

- Duplicar qualquer magia de até 5º nível, exceto se a magia pertencer a uma escola proibida para ti.

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de até 5º nível, mesmo se a magia pertencer a uma escola proibida para ti.

- Duplicar qualquer magia de até 4º nível, mesmo se a magia pertencer a uma escola proibida para ti.

- 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 a Magia normalmente (mas a CD será de uma magia de 7º Nível). Quando um *desejo restrito* duplica uma

magia que possui custo em XP, tu precisas pagar 300 XP ou esse custo, o que for maior. Quando *desejo restrito* duplica magias com componentes materiais superiores a 1.000 PO, tu precisas fornecer esses componentes.

**Custo de XP:** 300 XP ou mais (vê acima).

## Desespero

Necromancia [Ação Mental, Medo]

**Nível:** Clr 1

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** Uma criatura viva

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia enche um único alvo com um sentimento de terrível pavor, 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 no formato de cone

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Um cone invisível de desespero causa grande tristeza nos alvos. Cada criatura afetada recebe -1 de penalidade em jogadas de ataque, testes de resistência, de habilidade, de perícia e jogadas de dano de arma.

*Desespero esmagador* anula e dissipa *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 a Magia:** Sim

A fino raio verde dispara do teu dedo apontado. Tu deves acertar um ataque de toque à distância para atingir. Qualquer criatura atingida pelo raio sofre 2d6 pontos de dano por nível de conjurador (ao máximo de 40d6). Qualquer criatura reduzida a 0 ou menos pontos de vida por esta magia é inteiramente desintegrada, deixando para trás apenas um montículo de pó. O equipamento de uma criatura desintegrada não é afetado.

Quando usada contra um objeto, o raio simplesmente desintegra o equivalente a um cubo de 3 m. de matéria não-viva. Então, a magia desintegra apenas parte de um objeto ou estrutura muito grande. O raio afeta até objetos construídos inteiramente de energia, tais como a *mão poderosa* ou a

muralha de energia, mas não efeitos mágicos tais como globo de invulnerabilidade ou campo antimagia.

Uma criatura ou objeto que passe num teste de Fortitude é parcialmente afetado, sofrendo apenas 5d6 pontos de dano. Se esse dano reduzir a criatura ou objeto a 0 ou menos pontos de vida, ela é inteiramente desintegrada.

Apenas a primeira criatura ou objeto atingido pode ser afetado; isto é, o raio afeta apenas um alvo por conjuração.

**Componente Material Arcano:** 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 (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

O alvo desta magia parece estar aproximadamente 60 cm. distante de sua localização verdadeira. Os ataques contra criatura sofrem 50% de chance de errarem, como se estivesse sob camuflagem total. Entretanto, ao contrário da verdadeira camuflagem total, *deslocamento* não impede inimigos de mirarem normalmente na criatura. *Visão da verdade* revela a localização exata do alvo.

**Componente Material:** Uma pequena tira de couro 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 Alvo: Dispersão de 1,5 m. de raio; ou um objeto sólido ou uma criatura cristalina

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto); Vontade anula (objeto) ou Fortitude metade; vê texto

Resistência a Magia: Sim (objeto)

*Despedaçar* emite um som alto e agudo que despedaça objetos frágeis e mundanos, quebra um objeto sólido mundial ou causa dano a uma criatura cristalina.

Usado como ataque de área, *despedaçar* destrói os objetos mundanos de cristal, vidro, cerâmica ou porcelana. 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 de 500 g para cada nível de conjurador que tiveres 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, independe 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 sônico por nível de conjurador (máximo 10d6); um teste de Fortitude reduz o dano à 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 a Magia: Sim

Tu despertas uma árvore ou animal conferindo-lhe uma consciência similar à humana. Para ser bem-sucedido, deves passar num teste de Vontade (CD 10 + o DV atual do animal ou o DV que a árvore terá após desperta).

O animal ou árvore desperto é amistoso em relação a ti. Tu não tens uma empatia ou conexão especial com a criatura que despertares, apesar de ela te servir em tarefas ou objetivos específicos se comunicares seu desejo.

Uma árvore desperta tem características como se fosse um objeto, exceto que ela recebe o tipo planta e suas Inteligência, Sabedoria e Carisma são 3d6 cada. Uma planta desperta tem a habilidade de mover seus membros, raízes, vinhas, trepadeiras e etc. e tem sentidos similares aos de um humano.

Um animal desperto recebe 3d6 de Inteligência, +1d3 Carisma e +2 DV. Seu tipo se torna besta mágica (animal aumentado). Um animal desperto não pode servir como um companheiro animal, familiar ou montaria especial.

Um animal ou árvore desperta consegue falar um idioma que conheças, mais um idioma adicional que conheças por ponto de bônus de Inteligência bônus (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)

Alvo/Efeito: Tu/uma duplicata ilusória

Duração: 1 rodada/nível (D) e concentração + 3 rodadas; vê texto

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade desacredita (se interagir); vê texto

Resistência a Magia: Não

Tu ficas invisível (como *invisibilidade aprimorada*, uma sensação) e ao mesmo tempo, uma duplicata ilusória de ti (como *imagem maior*, a idéia) aparece. Tu estás, então, livre para ir para outro lugar enquanto tua duplicata se afasta. A duplicata aparece dentro do alcance da magia, mas a partir daí se move como tu comandares (que requer que tu te concentres na primeira rodada após a conjuração). Tu podes fazer a ilusão aparecer sobreposta perfeitamente sobre o teu próprio corpo para que observadores não notem uma imagem aparecendo e tu ficando invisível. Tu e a ilusão podem, então, se mover em direções diferentes. A duplicata se move com teu deslocamento e pode falar e gesticular como se fosse real, mas não pode atacar ou conjurar magias, embora possa fingir fazê-lo.

A duplicata ilusória dura enquanto te concentras nela, mais 3 rodadas adicionais. Após cessares a concentração, a

duplicata ilusória continua a fazer a mesma coisa até a duração acabar. A *invisibilidade aprimorada* dura 1 rodada por nível de conjurador, independente da concentração.

### Destruir Morto-vivos

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 a Magia:** Sim

Tu direcionas um raio de energia positiva. Tu deves acertar um ataque de toque à distância para atingir o alvo, e se o raio atingir uma criatura morto-viva, ele causa 1d6 pontos de dano.

### Destruir Morto-vivos

Necromancia

**Nível:** Clr 6, Fet/Mag 6, Repouso 6

**Componentes:** V, G, M/FD

**Área:** Várias criaturas morto-vivas numa explosão de 12 m. de raio

**Teste de Resistência:** Vontade anula

Esta magia funciona como *círculo da morte*, mas destrói morto-vivos conforme indicado acima.

**Componente Material:** O pó de um diamante esmagado custando pelo menos 500 po.

### Destruição

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 a Magia:** Sim

Esta magia instantaneamente mata o alvo e consome completamente seus restos (mas não seu equipamento e posses). Se o alvo passar no teste de fortitude, ele, ao invés, sofre 10d6 pontos de dano. A única maneira de restaurar a vida a alguém que falhou no teste contra esta magia é com a magia *ressurreição verdadeira* ou uma magia *desejo* cuidadosamente preparada, seguida de *ressurreição* ou *milagre*.

**Foco:** Um símbolo sagrado (ou profano) especial de prata marcado com versos de um anátema (custo 500 po).

### Destruição Rastejante

Conjuração (Summoning)

**Nível:** Drd 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)/ 30 m.; vê texto

**Efeito:** 1 enxame de centopeias/ 2 níveis

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Quando vociferas a magia *destruição rastejante*, tu invocas uma massa de enxames de centopeias (um a cada 2 níveis de conjurador, até o máximo de dez enxames no 20º nível), que não precisam estar adjacentes uns aos outros.

Tu podes invocar os enxames para que eles compartilhem a área de outras criaturas. O enxame permanece estacionário, atacando quaisquer criaturas em sua área, a menos que comandes que a *destruição rastejante* se mova (uma ação padrão). Com uma ação padrão, tu podes comandar qualquer quantia de enxames para se mover na direção de qualquer alvo a 30 m. de ti. Tu não podes comandar qualquer enxame para se mover além de 30 m. de ti, e se te afastares além de 30 m. de qualquer enxame, esse enxame permanece estacionário, atacando quaisquer criaturas em sua área (mas ele pode ser comandado novamente se te aproximes para menos de 30 m. novamente).

### Destruição Sagrada

Evocação [Bem]

**Nível:** Bem 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 (1 rodada); vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade parcial; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu invocas poderes sagrados para destruir teus inimigos. Somente as criaturas más ou neutras são afetadas pela magia; as 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 extraplanares malignos) cegando-as durante 1 rodada. Passar num teste de Vontade reduz o dano à metade e anula o efeito de cegar.

A magia inflige apenas a metade do dano em criaturas que não sejam boas e nem más e elas não ficam cegas. Elas podem reduzir o dano à metade novamente (para um quarto do resultado) se passarem num teste de Vontade.

### 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 a Magia:** Não

Tu podes detectar fossos simples, abismos, armadilhas para animais assim como armadilhas mecânicas construídas de materiais naturais. A magia não detecta armadilhas complexas, nem alçapões complexos.

*Detectar armadilhas* detecta certos perigos naturais—area movediça (uma armadilha para animais), covas (um fosso) ou paredes de rocha natural instáveis (um abismo). Entretanto,

ela não revela outras condições potencialmente perigosas. A magia não detecta armadilhas mágicas (exceto aquelas que funcionem como fosso, abismo ou armadilha para animais; vé a magia *armadilha*), nem armadilhas mecanicamente complexas, nem aquelas que se encontram inativas.

A quantidade de informação revelada depende do tempo que estudas uma área ou alvo em particular.

**1<sup>a</sup> Rodada:** Presença ou ausência de perigos.

**2<sup>a</sup> Rodada:** Número de perigos e o local de cada. Se uma perigo estiver fora da tua linha de visão, então tu sabes sua direção mas seu local exato.

**Cada Additional Rodada:** O tipo geral e o gatilho para um perigo em particular examinado de perto por ti.

A cada rodada, tu podes virar para detectar armadilhas numa nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. de madeira ou terra.

## Detectar Caos

Adivinhação

Nível: Clr 1

Esta magia funciona como *detectar maldade*, exceto que ela detecta as auras de criaturas caóticas, clérigos de deuses caóticos, magias e itens mágicos caóticos, e estarás vulnerável a aura caóticas avassaladoras se fores Leal.

## Detectar Magia

Adivinhação

Nível: Brd 0, Clr 0, Drd 0, Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 60 m.

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu detectas auras mágicas. A quantidade de informação revelada depende do quanto tu estudas uma área ou alvo em particular.

**1<sup>a</sup> Rodada:** Presença ou ausência de auras mágicas.

**2<sup>a</sup> Rodada:** Número de auras mágicas diferentes e a intensidade da aura mais forte.

**3<sup>a</sup> Rodada:** A intensidade e o local de cada aura. Se os itens ou criaturas com as auras estão na linha de visão, tu podes fazer um teste de Identificar Magia para determinar a escola de magia envolvida em cada um. (faze um teste por aura; CD 15 + nível da magia ou 15 + metade nível de conjurador para um efeito que não seja um magia.)

Áreas mágicas, vários tipo de magia ou fortes emanações mágicas locais podem distorcer ou esconder auras mais fracas.

**Intensidade da Aura:** A intensidade da aura depende do nível da magia funcionando ou do nível de conjurador do item. Se uma aura se encaixa em mais de uma categoria, *detectar magia* indica a mais forte.

Magia ou Objeto	Intensidade da Aura			
	Tênu	Moderada	Poderosa	Avassaladora
Magia funcionando (nível da magia)	≤ 3°	4°–6°	7°–9°	≥ 10° (nível divino)
Item mágico (Nível de conjurador)	≤ 5°	6°–11°	12°–20°	≥ 21° (artefato)

**Tempo de Existência da Aura:** Uma aura mágica permanece após sua fonte original ter sido dissipada (no caso de uma magia) ou destruída (no caso de um item mágico). Se *detectar magia* for conjurada direcionada num local assim, a magia indica uma aura de intensidade fraca (mais fraca que a tenu). O quanto a aura perdura nesse nível fraco depende de sua intensidade original:

Intensidade Original	Duração
Tênu	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Poderosa	1d6x10 minutos
Avassaladora	1d6 dias

Forasteiros e elementais não são mágicos em si, mas se foram invocados, a magia de conjuração aparece.

A cada rodada, tu podes virar para *detectar magia* numa nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. de madeira ou terra.

*Detectar magia* é suscetível à magia *permanência*.

## Detectar Maldade

Adivinhação

Nível: Clr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 60 m.

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 10 min./ nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu podes sentir a presença do mal. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo tu estudas uma área ou alvo em particular.

**1<sup>a</sup> Rodada:** Presença ou ausência de mal.

**2<sup>a</sup> Rodada:** Número de auras malignas (criaturas, objetos ou magias) na área e o poder da mais forte aura maligna presente.

Se tu fores de tendência boa, a aura maligna mais forte for avassaladora (vê abaixo) e o DV ou nível da fonte da aura for, pelo menos, duas vezes o teu nível de personagem, tu és atordoado por 1 rodada e a magia termina.

**3<sup>a</sup> Rodada:** O poder e o local de cada aura. Se uma aura está fora da tua linha de visão, então tu sabes sua direção, mas não sua exata localização.

## Detectar Maldade

Criatura/Objeto	Intensidade da Aura			
	Tênu	Moderada	Poderosa	Avassaladora
Criatura <sup>1</sup> (DV)	≤ 10	11–25	26–50	≥ 51
Morto-vivos (DV)	≤ 2	3–8	9–20	≥ 21
Forasteiro (DV)	≤ 1	2–4	5–10	≥ 11
Clérigo <sup>2</sup> (nível de classe)	1	2–4	5–10	≥ 11
Item mágico ou magia (Nível de conjurador)	≤ 2°	3°–8°	9°–20°	≥ 21°

1 Exceto para morto-vivos e forasteiros, que têm suas próprias indicações na tabela.

2 Alguns personagens que não são clérigos podem irradiar uma aura de poder equivalente. A descrição da classe indicará isso.

**Intensidade da Aura:** O poder de uma aura maligna depende do tipo de criatura maligna ou objeto que está

detectando e seu DV, nível de conjurador ou (no caso de clérigos) nível de classe; vé a tabela a seguir. Se uma aura se encaixa em mais de uma categoria de força, a magia indica a mais forte.

*Tempo de Existência da Aura:* Uma aura maligna permanece após sua fonte original ter sido dissipada (no caso de uma magia) ou destruída (no caso da criatura ou item mágico). Se *detectar maldade* for conjurada direcionada num local assim, a magia indica uma aura de intensidade fraca (mais fraca que a ténue). O quanto a aura perdura nesse nível fraco depende de sua intensidade original:

Intensidade Original	Duração
Ténue	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Poderosa	1d6x10 minutos
Avassaladora	1d6 dias

Animais, armadilhas, venenos e outros perigos potenciais não são malignos, portanto, esta magia não os detecta.

A cada rodada, tu podes virar para *detectar maldade* numa nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. de madeira ou terra.

### Detectar Morto-vivos

Adivinhação

Nível: Clr 1, Pal 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 60 m.

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 minuto/ nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu podes detectar a aura que rodeia criaturas morto-vivas. A quantidade de informação revelada depende do tempo que estudas uma área ou alvo em particular.

1ª Rodada: Presença ou ausência de auras morto-vivas.

2ª Rodada: Número de auras morto-vivas na área e a intensidade da mais forte presente. Se tu és de tendência boa e a aura mais forte for avassaladora (vé abaixo) e a criatura tem pelo menos o dobro do teu nível de personagem em DVs, tu ficas atordoado por 1 rodada e a magia termina.

3ª Rodada: A intensidade e o local de cada aura morto-viva. Se uma aura estiver fora da tua linha de visão, então tu sabes sua direção mas não seu local exato.

Intensidade da Aura: A intensidade da aura de um morto-vivo é determinada pelo DV da criatura morto-viva, como indicado na tabela a seguir:

DV	Intensidade
1 ou inferior	Ténue
2-4	Moderada
5-10	Poderosa
11 ou maior	Avassaladora

*Tempo de Existência da Aura:* A aura de um morto-vivo permanece após sua fonte original ter sido destruída. Se *detectar morto-vivo* for conjurada direcionada num local assim, a magia indica uma aura de intensidade fraca (mais fraca que a ténue). O quanto a aura perdura nesse nível fraco depende de sua intensidade original:

### Intensidade Original

	Duração
Ténue	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Poderosa	1d6x10 minutos
Avassaladora	1d6 dias

A cada rodada, tu podes virar para detectar morto-vivos numa nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. de madeira ou terra

*Componente Material Arcano:* Um pouco de terra de uma sepultura.

### Detectar Pensamentos

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Brd 2, Conhecimento 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 60 m.

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula; vé texto

Resistência a Magia: Não

Tu detectas pensamentos superficiais. A quantidade de informação revelada depende do tempo que estudas uma área ou alvo em particular.

1ª Rodada: Presença ou ausência de pensamentos (de criaturas conscientes com Inteligência 1 ou maior).

2ª Rodada: Número de mentes pensantes e a Inteligência de cada. Se a maior Inteligência for 26 ou maior (e pelo menos 10 pontos mais alta que tu própria Inteligência), tu estás atordoado por 1 rodada e a magia termina. Esta magia não te permite determinar o local das mentes pensantes se tu não pode ver as criaturas cujos pensamentos estás detectando.

3ª Rodada: Pensamentos superficiais de qualquer mente na área. Se o alvo passar num teste de Vontade, ele impede que tu leias seus pensamentos e deves conjurar a *detectar pensamentos* novamente para ter outra chance. Criaturas de Inteligência animal (Int 1 ou 2) têm pensamentos simples, instintivos que tu podes captar.

A cada rodada, tu podes virar para detectar pensamentos numa nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. de madeira ou terra

Foco Arcano: Um 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: 60 m.

Área: Emanação em cone

Duração: Concentração, até 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu podes detectar portas secretas, compartimentos, esconderijos e similares. Apenas passagens, portas ou aberturas que foram especificamente construídas para não serem percebidas são detectadas por esta magia. A

quantidade de informação revelada depende do tempo que estudas uma área ou alvo em particular.

**1º Rodada:** Presença ou ausência de portas secretas.

**2º Rodada:** Número de portas secretas e o local de cada. Se uma estiver fora da tua linha de visão, então tu sabes sua direção, mas não a exata localização.

**Cada Rodada Adicional:** O mecanismo ou gatilho para uma porta secreta em particular, examinada de perto por ti. A cada rodada, tu podes virar para detectar portas secretas numa nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. de madeira ou terra.

### Detectar Veneno

Adivinhação

**Nível:** Clr 0, Drd 0, Pal 1, Rgr 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:** Uma criatura, objeto ou cubo de 1,5 m.

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu determinas se uma criatura, objeto ou área foi envenenada ou é venenosa. Tu podes determinar o tipo exato de veneno com um teste de Sabedoria (CD 20). Um personagem com a perícia Ofício (alquimia) pode tentar um teste de Ofícios (alquimia) (CD 20) se falhar no teste de Sabedoria ou pode tentar o teste da perícia antes do teste de Sabedoria.

A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. 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:** 12 m. de raio emanação centrado em ti

**Duração:** 24 horas

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu imediatamente te tornas ciente de qualquer tentativa de te espionarem por meios de efeitos ou magia (*vidência*) de Adivinhação. A área da magia irradia de ti e se moves contigo. Tu sabes o local de cada sensor mágico dentro da área da magia.

Se uma tentativa de espionagem se originar de dentro da área, tu também sabes seu local; do contrário, tu e o espião, imediatamente, fazem um teste resistido de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador). Se tu pelo menos igualares o resultado do espião, recebes uma imagem do intruso e um sentido preciso de sua direção e a distância e ti.

**Componente Material:** Um pequeno pedaço de espelho e um cone de latão em miniatura.

### Detectar Ordem

Adivinhação

**Nível:** Clr 1

Esta magia funciona como *detectar maldafe*, exceto que ela detecta as auras de criaturas leais, clérigos de deuses leais, magias e itens mágicos leais, e estarás vulnerável a aura bondosas avassaladoras se fores caótico.

### Detectar o Bem

Adivinhação

**Nível:** Clr 1

Esta magia funciona como *detectar maldafe*, exceto que ela detecta as auras de criaturas boas, clérigos ou paladinos de deuses bons, magias e itens mágicos bons, e estarás vulnerável a aura bondosas avassaladoras se fores mau. Poções de cura, antídotos e itens benéficos similares não são bons.

### 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 a Magia:** Não

Tu podes detectar um tipo particular de animal ou planta num cone emanando de ti na direção que olhares. Tu deves pensar no tipo de animal ou planta quando usando a magia, mas podes mudar o tipo de animal ou de planta a cada rodada. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo tu procuras numa área em particular ou te focaliza num tipo específico de animal ou planta.

**1º Rodada:** Presença ou ausência do tipo de animal ou planta na área.

**2º Rodada:** Número de indivíduos do tipo especificado na área e a condição do espécime mais saudável.

**3º Rodada:** A condição (vê abaixo) e local de cada indivíduo presente. Se um animal ou planta está fora da tua linha de visão, então tu sabes sua direção, mas não sua exata localização.

**Condições:** Para fins desta magia, as categorias de condições são as seguintes:

**Normal:** Tem pelo menos 90% do total normal de pontos de vida, livre de doenças.

**Razoável:** de 30% a 90% do total normal de pontos de vida restando.

**Ruim:** até 30% de total normal de pontos de vida sobrando, acometido por uma doença ou estado terminal ou severamente incapacitante.

**Fraca:** 0 ou menos pontos de vida sobrando, acometido por uma doença em estado terminal ou severamente incapacitado.

Se uma criatura encaixar em mais de uma categoria, a magia indica a mais fraca.

A cada rodada, tu podes virar para detectar um tipo de animal ou planta numa nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas é bloqueada por 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum, uma folha de chumbo ou 1 m. de madeira ou terra.

## Dificultar Detecção

Abjuração

**Nível:** Rgr 4, Fet/Mag 3, Enganação 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura ou objeto tocada

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo, objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo, objeto)

A criatura ou objeto protegido se torna difícil de se detectar por magias de Adivinhação tais como *clarividência/claraudiência*, *localizar objetos* e magias de detecção. *Dificultar detecção* também impede localização por itens mágicos como bolas de cristal. Se uma adivinhação for tentada contra a criatura ou item protegido, o conjurador da adivinhação deve passar num teste de nível de conjurador ( $1d20 +$  nível de conjurador) contra uma CD de  $11 +$  o nível de conjurador de quem conjurou *dificultar detecção*. Se conjurares *dificultar detecção* em ti ou num item atualmente contigo, a CD é  $15 +$  teu nível de conjurador.

Se conjurada numa criatura, *dificultar detecção* protege o equipamento da criatura assim como a própria criatura.

**Componente Material:** Um punhado de pó de diamante no valendo 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:** Uma criatura ou objeto

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

A magia *discernir localização* está entre os mais poderosos meio de localizar criatura ou objetos. Nada, além da magia *limpar a mente* ou a direta intervenção de uma divindade te impede de descobrir a localização exata de um único indivíduo ou objeto. *Discernir localização* supera os meios normais de proteção contra *vidência* ou localização. A magia revela o nome da criatura ou localização do objeto (lugar, nome, nome de negócios, nome da construção ou similar), comunidade, país (ou divisão política similar), continente e o plano de existência onde o alvo está.

Para encontrar uma criatura com a magia, tu deves ter visto a criatura ou ter algum item que já pertenceu a ela. Para encontrar um objeto, tu deves tê-lo tocado ao 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 até 9 m.umas das outras

**Duração:** Concentração, até 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Não

A cada rodada, tu te concentras num alvo, que deve estar dentro do alcance. Tu sabes se o alvo está deliberada e conscientemente mentindo ao perceberes perturbações na sua aura causadas pela mentira. A magia não revela a verdade, erros não intencionais nem necessariamente revela omissões.

A cada rodada, tu podes te concentrar num alvo diferente

## Disco Flutuante

Evocação [Energia]

**Nível:** Fet/Mag 1

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Efeito:** Disco de energia de 1 m. de diâmetro

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias um plano de energia, circular e levemente côncavo que te segue e carrega peso para ti. O disco tem 1 m. de diâmetro e 2,5 cm. de profundidade em seu centro. Ele pode suportar 50 kg de peso por nível de conjurador. (Se usado para transportar líquidos, sua capacidade é 9 litros.) O disco flutua aproximadamente a 1 m. do chão e sempre permanece horizontal. Ele flutua contigo horizontalmente dentro do alcance da magia e te acompanhará a uma taxa de deslocamento não maior que o teu deslocamento normal a cada rodada. Se ele não for comandado, ele mantém uma distância constante de 1,5 m. entre ti e ele. O disco se esvai quando a magia expira. O disco também se esvai se tu te moveres além do alcance ou tentares levantar o disco a mais de 1 m. da superfície sob ele. Quando o disco desaparece, o que quer que estivesse carregado cai.

**Componente Material:** Uma gota de mercurio.

## Disjunção arcana

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 numa explosão de raio de 12 m.

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Não

Todos os efeitos e itens mágicos no raio da magia, exceto aqueles que tu carregas ou tocas, são separados. Isso é, magias e efeitos similares a magia são separados em seus componentes individuais (encerrando o efeito como *dissipar magia* faz) e cada item mágico permanente deve passar num teste de Vontade ou ser transformado num item normal. Um item sob a posse de uma criatura usa seu próprio bônus de Vontade ou o da criatura, aquele que for maior.

Tu também tens 1% de chance por nível de conjurador de destruir um campo antimagia. Se o campo antimagia sobreviver à disjunção, os itens dentre dele não são afetados pela disjunção.

Mesmo artefatos são afetados pela disjunção, embora exista apenas 1% de chance por nível de conjurador de a magia afetar itens tão poderosos. Adicionalmente, se um

artefato for destruído, tu deves passar num teste de Vontade (CD 25) ou perder permanentemente todas as habilidades de conjurar magia. (Essas habilidades não podem ser recuperadas por magias mortais, nem mesmo por *milagre* ou desejo.)

Nota: Destruir artefatos é algo perigoso e tem 95% de chance de atrair a atenção de algum ser poderoso interessado ou conectado ao artefato.

### 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)

Alvo: 1 criatura ou objeto

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência a Magia: Sim (objeto)

A magia *dissimular tendência* esconde a tendência de um objeto ou criatura contra todas as formas de adivinhação.

### Dissipar Magia

Abjuração

Nível: Brd 3, Clr 3, Drd 4, Magic 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, criatura ou objeto; ou explosão de 6 m. de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu podes usar *dissipar magia* para terminar efeitos ativos de magias que foram conjuradas numa criatura ou objeto, para temporariamente suprimir habilidades mágicas de um item mágico, para terminar magias em execução (ou pelo menos seus efeitos) numa área ou para conjurar uma contramágica contra uma magia de outro conjurador. Uma magia dissipada termna se sua duração tivesse expirado. Algumas magias, como detalhado em suas descrições, não podem ser vencidas por *dissipar magia*. *Dissipar magia* pode dissipar (mas não ser usada como contramágica) habilidades similares a magia assim como pode dissipar magias.

Nota: O efeito de uma magia com duração instantânea não pode ser dissipado, porque o efeito mágico já terminou antes que *dissipar magia* possa fazer efeito.

Tu podes usar *dissipar magia* em uma de três maneiras: dissipar contra um alvo, uma área ou como contramágica:

*Contra um alvo*: Um objeto, criatura ou magia é o alvo da magia *dissipar magia*. Tu fazes um teste de dissipar (1d20 + teu nível de conjurador, máximo +10) contra a magia ou contra cada magia em efeito no objeto ou criatura. A CD para o teste de dissipar é 11 + nível do conjurador da magia. Se tiveres sucesso num teste em particular, a magia é dissipada; se falhares, a magia continua ativa.

Se mirares um objeto ou criatura que é o efeito de uma magia ativa (tal como um monstro invocado por *invocar criaturas*), tu fazes um teste de dissipar para terminar a magia que conjurou o objeto ou criatura.

Se o objeto em que miras é um item mágico, tu fazes um teste de dissipar contra o nível de conjurador do item. Se tiveres sucesso, todas as propriedades mágicas do item são neutralizadas por 1d4 rodadas, após o que o item se recupera. Um item neutralizado se torna não-mágico pela duração do efeito. Uma passagem interdimensional (como uma mochila de carga) fica temporariamente fechada. As propriedades físicas do item permanecem inalteradas: Uma espada mágica neutralizada ainda é uma espada (uma espada obra-prima, de fato). Artefatos e deuses não são afetados por magias mortais como essa.

Tu automaticamente tens sucesso para dissipar magias que tu mesmo conjuraste.

*Dissipar em Área*: Quando *dissipar magia* é usada nesta maneira, a magia afeta tudo num raio de 6 m.

Para cada criatura dentro da área que esteja sob o efeito de uma ou mais magias, tu deves fazer um teste de dissipar contra a magia com nível de conjurador mais alto. Se esse teste falhar, tu podes repetir o teste contra as magias gradativamente mais fracas até que dissipes uma magia (que descarrega a magia *dissipar magia* no que diz respeito a este alvo) ou até que falhes em todos os teus testes. Os itens mágicos da criatura não são afetados.

Para cada objeto dentro da área que esteja sob o efeito de uma ou mais magias, tu deves fazer um teste de dissipar como contra as criaturas. Itens mágicos não são afetados por dissipar em área.

Para cada magia de área ou efeito de magia cujo ponto de origem esteja dentro da área da magia *dissipar magia*, tu podes fazer um teste para dissipar a magia.

Para cada magia cuja área se interseccione com a área de *dissipar magia*, tu podes fazer um teste de dissipar para terminar o efeito, mas apenas onde as áreas se interseccionam.

Se um objeto ou criatura que é o efeito de uma magia em andamento (tal como um monstro invocado por *invocar criaturas*) estiver na área, tu podes fazer um teste de dissipar para terminar a magia que invocou o objeto ou criatura (devolvendo-o para o lugar de onde veio) além de poder tentar dissipar as magias que foram lançados sobre a criatura ou objeto.

Tu podes escolher ter sucesso, automaticamente, ao dissipar qualquer magia que tenhas conjurado.

*Contramágica*: Quando *dissipar magia* é usada nesta maneira, a magia mira um conjurador e é conjurada como uma contramágica. Ao contrário de uma contramágica verdadeira, entretanto, *dissipar magia* pode não funcionar; tu deves fazer um teste de dissipar para neutralizar a magia do conjurador.

### Dissipar Magia Maior

Abjuração

Nível: Brd 5, Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 6

Esta magia funciona como *dissipar magia*, exceto que o nível de conjurador máximo no teu teste de dissipar é +20, ao invés de +10.

Além disso, *dissipar magia maior* tem uma chance de dissipar qualquer efeito que *remover maldição* pode remover, mesmo se *dissipar magia* não possa dissipar o efeito.

### Dissipar a Ordem

Abjuração [Caos]

Nível: Caos 5, Clr 5

**Resistência a Magia:** Sim

Quaisquer criaturas não-leais dentro da área da magia *ditado* sofrem os seguintes efeitos debilitantes.

Os efeitos são cumulativos e concorrentes. Nenhum teste de resistência é permitido contra esses efeitos.

**Ensurdida:** A criatura fica ensurdecida por 1d4 rodadas.

**Lenta:** A criatura fica lenta, como pela magia *lentidão*, por 2d4 rodadas.

**Paralisada:** A criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos.

**Morta:** As criaturas vivas morrem. Criaturas morto-vivas são destruídas.

DV	Efeito
Igual a Nível de conjurador	Ensurdida
Até Nível de conjurador -1	Lenta, ensurdida
Até Nível de conjurador -5	Paralisada, lenta, ensurdida
Até Nível de conjurador -10	Morta, paralisada, lenta, ensurdida

Além disso, se tu estiveres no teu plano natal quanto conjurares esta magia, criaturas extraplanares não-leais na área são instantaneamente banidas de votla para seus planos de origem. As criaturas assim banidas não podem retornar por pelo menos 24 horas. Esse efeito acontece independente de as criaturas ouvirem o *ditado*. O efeito do banimento permite um teste de Vontade (com -4 de penalidade) para não ser banido.

Criaturas cujo DV excede o teu nível de conjurador não são afetadas por *ditado*.

**Doença Plena**

Necromancia

Nível: Clr 6, Destruição 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade metade; vé texto

Resistência a Magia: Sim

A *doença plena* inunda um alvo com energia negativa, que causa 10 pontos de dano por nível de conjurador (até o máximo de 150 pontos de dano, no 15º nível). Se a criatura passar num teste 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 criaturas morto-vivas, *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 a Magia: Sim

Tu podes encantar um animal e dar comandos simples a ele tais como "Ataque," "Fuja" e "Pega." Comandos que

Esta magia funciona como *dissipar o mal*, exceto que tu és rodeado por energia caótica e amarelada e a magia afeta criaturas e magias leais, ao invés de malignas.

**Dissipar o Bem**

Abjuração [Mal]

Nível: Clr 5, Mal 5

Esta magia funciona como *dissipar o mal*, exceto que tu és rodeado por uma cintilante energia escura e profana e a magia afeta criaturas e magias boas, ao invés de malignas.

**Dissipar o Caos**

Abjuração [Ordem]

Nível: Clr 5, Ordem 5, Pal 4

Esta magia funciona como *dissipar o mal*, exceto que tu és rodeado por uma constante energia ordeira azulada e a magia afeta criaturas e magias caóticas, ao invés de malignas.

**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:** Tu e uma criatura maligna tocada de outro plano; ou tu e um encantamento ou magia maligna numa criatura ou objeto tocado

**Duração:** 1 rodada/nível ou até descarregado, o que vier primeiro

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Vê texto

Uma energia sagrada branca e brilhante te rodeia. Esse poder tem três efeitos.

*Primeiro*, tu ganhas +4 de bônus de deflexão na CA contra ataques de criaturas malignas.

*Segundo*, num ataque de toque corpo-a-corpo bem-sucedido contra uma criatura maligna de outro plano, tu podes escolher enviar a criatura de volta a seu plano natal. A criatura pode evitar o efeito se passar num teste de Vontade (Resistência a Magia se aplica). Esse uso exaure e termina a magia.

*Terceiro*, com um toque tu podes automaticamente dissipar qualquer encantamento conjurado por uma criatura maligna ou qualquer magia maligna. Exceção: Magias que não podem ser dissipadas por *dissipar magia* também não podem ser dissipadas por *dissipar o mal*. Teste de Resistência e Resistência a Magia não se aplicam a esse efeito. Esse uso exaure e termina a magia.

**Ditado**

Evocação [Ordem, Sônica]

Nível: Clr 7, Ordem 7

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 12 m.

**Área:** Criaturas não-leais numa dispersão de 12 m. de raio centrado em ti.

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula; vé texto

impliquem suicídio ou autodestruição, incluindo uma ordem de ataque uma criatura pelo menos duas categorias de tamanho maior do que o animal dominado) são simplesmente ignorados.

*Dominar animal* estabelece um elo mental entre ti e a criatura alvo. O animal pode ser comandado por comandos mentais desde que ele permaneça no alcance da magia. Tu não precisas ver a criatura para controlá-la. Tu não recebes informações sensoriais diretas da criatura, mas sabes o que ela está sentindo. Por estares comandando a criatura com a tua própria Inteligência, ela poderá fazer coisas que normalmente estariam além de sua compreensão. Tu não precisas concentrar exclusivamente no controle da criatura, a não ser que estejas tentando força-la a fazer algo que normalmente não poderia. Mudar as tuas instruções ou dar um novo comando à criatura dominada é o equivalente a redirecionar a magia, então é uma ação de movimento.

### Dominar Monstro

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Fet/Mag 9

**Alvo:** 1 criatura

Esta magia funciona como *dominar pessoas*, exceto que a magia não é restringida pelo 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 humanoíde

**Duração:** 1 dia/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu podes controlar as ações de qualquer criatura humanoíde através de um elo telepático que estabeleces com a mente do alvo.

Se tu e o alvo tiverem um idioma comum, tu podes forçar o alvo a agir como desejas, dentro dos limites de suas habilidades. Se não houver um idioma comum, tu podes comunicar apenas comandos básicos, tais como "Vem aqui," "Vai lá," "Luta" e "Fica quieto." Tu sabes o que o alvo está sentindo, mas não recebes informações sensoriais diretamente dele, nem pode ele se comunicar telepaticamente contigo.

Uma vez que tenhas dado um comando a uma criatura dominada, ela continua tentando executar a ordem com prioridade sobre quaisquer atividades exceto aquelas necessárias para a sobrevivência diária (tais como dormir, comer e assim por diante). Por causa dessa variedade limitada de atividades, um teste de Sentir Motivação (CD 15, ao invés CD 25) pode determinar que o comportamento do alvo está sendo influenciado por um efeito de encantamento (vê a descrição da perícia Sentir Motivação).

Mudar tuas instruções ou dar à criatura dominada uma nova ordem equivale a redirecionar a magia, então é uma ação de movimento.

Se te concentras totalmente na magia (uma ação padrão), tu podes receber todos as informações sensoriais como interpretadas pela mente do alvo, embora ele ainda não

possua se comunicar contigo. Tu não podes, realmente, ver pelos olhos do alvo, então não é como se tu mesmo estivesses lá, mas tu ainda tens uma boa idéia do que está acontecendo.

O alvo tenta resistir ao controle e qualquer alvo forçado a fazer coisas contra sua natureza recebe um novo teste de Resistência com +2 de bônus. Obviamente, ordens autodestrutivas não são obedecidas. Uma vez que o controle tenha sido estabelecido, o alcance a que ele pode ser exercido é ilimitado, desde que tu e o alvo estejam no mesmo plano. Tu não precisas ver o alvo para controlá-lo.

Se não gastares pelo menos 1 rodada te concentrando na magia, a cada dia, o alvo recebe um novo teste de Resistência para se livrar da *dominação*.

Proteção contra o mal ou uma magia similar pode te impedir de exercer o controle ou usar o elo telepático enquanto o alvo estiver assim protegido, mas tal efeito não impede o estabelecimento de *dominação* nem a dissipá-la.

### Drenar Força Vital

Necromancia [Morte, Evil]

**Nível:** Clr 2, Morte 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura viva tocada

**Duração:** Instantânea/10 min. por DV do alvo; vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu remove a força vital de uma criatura moribunda e usa-a para abastecer teu próprio poder. Ao lançar esta magia, tu tocas uma criatura viva que tenha -1 ou menos pontos de vida. Se o alvo falhar no teste de resistência, ele morre e tu ganhas 1d8 pontos de vida temporários e +2 de bônus na Força. Além disso, seu nível de conjurador efetivo sobe +1, melhorando os efeitos dependentes de nível de conjurador nas magias. (esse aumento no nível de conjurador efetivo não te dá acesso a mais magias.) Esses efeitos duram 10 minutos por DV da criatura 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 a Magia:** Sim

Tu apontas teu dedo e pronuncias o encantamento, liberando um raio negro crepitante de energia negativa que suprime a energia vital de qualquer criatura viva que atingir. Tu deves fazer um ataque de toque a distância para acertar. Se o acertares o ataque, o alvo recebe 1d4 níveis negativos.

Se o número de níveis negativos do alvo igualar ou superar seu número de DVs, o alvo morre. Cada nível negativo dá à criatura -1 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência, de perícia, de habilidade e nível efetivo (para determinar poder, duração, CD e outros detalhes de magias ou habilidades especiais).

Adicionalmente, um conjurador perde uma magia ou um slot de magia do nível mais alto que for capaz de conjurar. Níveis negativos acumulam.

Presumindo que o alvo sobreviva, ele recupera os níveis perdidos após um número de horas igual a seu nível de conjurador (máximo 15 horas). Geralmente, níveis negativos têm uma chance de permanentemente drenar um nível da vítima, mas os níveis negativos de *drenar temporário* não duram o bastante para isso.

Uma criatura morto-viva atingida pelo raio ganha 1d4x5 pontos de vida temporários por 1 hora.

### Dreno de Energia

Necromancia

**Nível:** Clr 9, Fet/Mag 9

**Teste de Resistência:** Fortitude parcial; vé texto de *drenar temporário*

Esta magia funciona como *drenar temporário*, exceto que a criatura atingida ganha 2d4 níveis negativos e esses níveis negativos duram mais.

Não existe teste de Resistência para evitar ganhar os níveis negativos, mas 24 horas após havê-los ganho, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (contra a CD da magia) para cada nível negativo. Se passar no teste, o nível negativo é removido. Se falhar, o nível negativo também é removido, mas consome um nível do personagem permanentemente.

Uma criatura morto-viva atingida pelo raio ganha 2d4x5 pontos de vida temporários por 1 hora.

### Elucubração Arcana

Transmutação

**Nível:** Mag 6

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** Instantânea

Tu instantaneamente lembras de uma magia de 5º nível ou inferior que tenhas usado nas últimas 24 horas. A magia deve ter sido conjurada nesse período. A magia lembrada é armazenada na tua mente como se tivesse sido preparada normalmente.

Se a magia lembrada requer componentes materiais, tu deves arranjá-los. A magia lembrada não é usável até que tenhas os componentes materiais.

### Encarnação Fantasmagórica

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental, Medo]

**Nível:** Fet/Mag 9

**Alvos:** Qualquer quantia de criaturas, todas a até 9 m.umas das outras

Esta 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 tu vejas os atacantes como formas de sombra.

Se passar no teste de Fortitude, o alvo 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

**Alvo:** 1 objeto tocado de até 54 dm<sup>3</sup>/nível

**Duração:** 1 dia/nível; vé texto

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Tu tens a capacidade de encolher um item mundano (se ele estiver dentro do limite de tamanho) a 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. Se desejas, 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 pronunciaras 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 por ti.

### Encontrar Armadilhas

Adivinhação

**Nível:** Clr 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 min./nível

Tu ganhas uma visão intuitiva sobre o funcionamento de armadilhas. Tu podes usar a perícia Procurar para detectar armadilhas como um ladino pode. Em adição, tu ganhas um bônus de intuição igual à metade de teu nível de conjurador (máximo +10) nos testes de Procurar feitos para encontrar armadilhas enquanto a magia estiver em efeito.

Nota que *encontrar armadilhas* não te dá a habilidade de desativar as armadilhas que encontrares.

### Encontrar 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:** Tu ou criatura tocada

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula (infográfico)

**Resistência a Magia:** Não ou Sim (infográfico)

O alvo desta magia pode encontrar o caminho mais curto e fisicamente direto para um destino específico, seja o caminho para entrar ou sair de um local. O local pode ser a céu aberto, subterrâneo ou mesmo dentro de um labirinto

mágico. *Encontra o caminho* funciona para lugares, não para objetos ou criaturas numa local. O local deve estar no mesmo plano em que tu estás no momento de conjurar a magia.

A magia permite que o alvo sinta a direção correta que eventualmente o levará ao destino desejado, indicando nas horas adequadas o caminho exato a seguir as ações físicas a tomar. Por exemplo, a magia capacita o alvo a sentir armadilhas ou a palavra correta para passar por um *símbolo de proteção*. A magia termina quando se chega ao destino ou a duração expira, o que vier primeiro. *Encontrar o caminho* pode ser usado para remover o alvo e seus companheiros dos efeitos da magia *labirinto* numa só rodada.

Esta adivinhação está ligada ao alvo, não a seus companheiros e seus efeitos não prevêem nem consideram as ações de outras criaturas (incluindo guardiões).

**Foco:** Um conjunto de contas de adivinhação à tua escolha.

## Endurecimento

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 6, Artífice 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação

**Alvo:** Toque

**Alvo:** 1 item de volume inferior a \*0,3 m<sup>3</sup>/nível (vê texto)

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia aumenta a dureza de materiais. Para cada dois níveis de conjurador, tu aumentas em 1 a dureza do material alvo da magia. Esse aumento da dureza melhora apenas a resistência a dano do material. Nada mais é modificado por esta melhoria.

*Endurecimento* não afeta de modo algum a resistência a outras formas de transformação.

Esta magia afeta até 0,3 m<sup>3</sup> por nível de conjurador. Se lançada num metal ou mineral, o volume é reduzido para 0,03 m<sup>3</sup> por nível.

\* Equivale a 10 cubos de 30 cm.

## Enfeitiçar Animal

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

**Nível:** Drd 1, Rgr 1

**Alvo:** 1 animal

Esta magia funciona como *enfeitiçar pessoa*, mas ela afeta uma criatura do tipo animal.

## Enfeitiçar Monstro

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 4

**Alvo:** 1 criatura viva

**Duração:** 1 dia/nível

Esta magia funciona como *enfeitiçar pessoa*, mas o efeito não é limitado por tipo ou tamanho de criatura.

## Enfeitiçar Monstro em Massa

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 6, Fet/Mag 8

**Componentes:** V

**Alvos:** 1 ou + criaturas, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 1 dia/nível

Esta magia funciona como *enfeitiçar monstro*, mas *enfeitiçar monstro em massa* afeta uma quantia de criaturas cujos DV combinados não excedam o dobro do teu nível ou pelo menos uma criatura independente do DV. Se há mais alvos em potencial do que podes afetar, tu podes escolher um por um até escolheres uma criatura com DV demais.

## 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:** 1 criatura humanoide

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Este feitiço faz uma criatura humanoide te considerar um amigo e aliado de confiança (trata a atitude do alvo como amistosa). Se a criatura estiver atualmente sendo atacada ou ameaçada por ti ou teus aliados, entretanto, ela recebe +5 de bônus em seu teste de resistência.

A magia não te permite controlar a pessoa enfeitiçada como se fosse um autômato, mas ela percebe as tuas palavras e ações do modo mais favorável. Tu podes tentar dar ordens ao alvo, mas deves vencer um teste resistido de Carisma para convencê-lo de algo que normalmente não faria. (Novas tentativas não são permitidas). Uma criatura afetada nunca obedece a ordens obviamente nocivas ou suicidas, mas pode ser convencida de que algo muito perigoso é digno de ser feito. Qualquer ato feito por ti ou teus aliados aparentes que ameacem a pessoa enfeitiçada quebra a magia. Tu deves falar o idioma da pessoa para comunicar teus comandos ou ser bom com mímicas.

## Enfraquecer Intelecto

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Se a criatura alvo falhar num teste de Vontade, seus valores de Inteligência e Carisma caem ambos para 1. A criatura afetada fica incapaz de usar perícias baseadas em Inteligência ou Carisma, conjurar magias, compreender idiomas ou se comunicar coerentemente. Ela ainda sabe quem são seus amigos e pode segui-los e mesmo protegê-los. O alvo permanece nesse estado até que *cura completa*, *desejo restrito*, *milagre* ou *desejo* seja usado para cancelar o efeito de *enfraquecer o intelecto*. Uma criatura que possa conjurar magias arcana, como um feiticeiro ou mago, sofre -4 de penalidade em seu teste de resistência.

**Componente Material:** Um punhado de argila, cristal, vida ou esferas minerais.

## Enfraquecer Plantas

Transmutação

**Nível:** Drd 3, Rgr 3

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Vê texto

**Alvo ou Área:** Vê texto

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia tem duas versões.

*Reverter Crescimento:* Esta versão faz a vegetação normal dentro do alcance longo (120 m. + 12 m. por nível) diminuir para 1/3 de seu tamanho normal, tornando-a desembaraçada e menos densa. A vegetação afetada parece ter sido cuidadosamente podada.

Se preferires, a área pode ser um círculo de 30 m. de radio, um semicírculo de 45 m. de raio ou ¼ de círculo com 60 m. de raio.

Tu também podes designar partes da área que não são afetadas.

*Impedir Crescimento:* Esta versão afeta plantas normais num raio de 800 m., reduzindo seu potencial de produtividade ao longo do ano a 1/3 abaixo do normal.

*Enfraquecer plantas* anula *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

**Alvo:** Criatura viva tocada

**Duração:** Instantânea;vê texto

**Teste de Resistência:** Fortitude anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Convocando os poderes venenosos dos predadores naturais, tu inoculas um terrível veneno no alvo usando um ataque de toque corpo-a-corpo. O veneno causa 1d10 pontos de dano temporário de Constituição imediatamente e outros 1d10 pontos de dano temporário de Constituição 1 minuto depois. Cada dano pode ser impedido por um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 teu Nível de conjurador + teu modificador de Sabedoria).

## Enviar Mensagem

Evocação

**Nível:** Clr 4, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Vê texto

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** 1 rodada;vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu contatas 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 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 de a mensagem não ser entregue (as condições locais dos outros planos podem aumentar consideravelmente a chance de falha).

**Componente Material Arcano:** Um pequeno pedaço de fio de cobre.

## Escrita Ilusória

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 minuto ou mais;vê texto

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 objeto tocado, com não mais de 5 kg.

**Duração:** 1 dia/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu escreves instruções ou outra informação num pergaminho, papel ou material de escrita. A escrita ilusória aparece como uma forma de escrita estrangeira ou mágica. Apenas a pessoa (ou pessoas) definidas por ti no momento da conjuração são capazes de ler a escrita; ela é ininteligível para qualquer outra pessoa, 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 passar, a criatura desvia o olhar ficando apenas um pouco desorientada. Se falhar, a criatura foi alvo da sugestão implantada na escrita por ti no momento da conjuração. A sugestão dura apenas 30 minutos. As sugestões mais comuns são “Fecho o livro e vá embora”, “Esquece a existência desse livro” e assim por diante. Um sucesso em *dissipar magia* faz a escrita ilusória e sua mensagem secreta desaparecerem. A mensagem oculta pode ser lida com 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:** Tu

**Duração:** 1 min./nível (D)

O escudo arcano cria um disco de força invisível e móvel do tamanho de um escudo de corpo, que flutua na frente de ti. Ele anula ataques de mísseis mágicos visados em ti. 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, tu não és 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: Tu

Duração: 1 min./nível (D)

Um campo mágico aparece ao redor de ti, brilhando intensa e caoticamente em tons multicoloridos. Esse campo desvia flechas, raios e outros ataques à distância. Cada ataque à distância direcionado contra ti que exija uma jogada de ataque tem 20% de chance de erro (similar aos efeitos de camuflagem). Outros ataques que simplesmente funcionam à distância não são afetadas.

### Escudo da Fé

Abjuração

Nível: Clr 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

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 de conjurador que possuíres (máximo +5 de bônus de deflexão no 18º nível).

*Componente Material:* Um pequeno pergaminho com algum texto sagrado.

### Escudo da Ordem

Abjuração [Ordem]

Nível: Clr 8, Ordem 8

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 m.

Alvos: 1 criatura/nível n uma explosão de 6 m. de raio centrada em ti

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vê texto

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

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 a magia 25 contra magias Caóticas e magias conjuradas por criaturas Caóticas.

Terceiro, essa abjuração bloqueia a possessão e a influência mental, da mesma forma que *proteção contra o caos*.

Finalmente, se uma criatura Caótica acertar um ataque corpo-a-corpo na criatura protegida, ela ficará lenta (teste de Vontade anula, como a magia *lentidão*, mas contra a CD do *escudo de 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.

### Escudo de Fogo

Evocação [Fogo ou Frio]

Nível: Fogo 5, Fef/Mag 4, Sol 4

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Tu

Duração: 1 rodada/nível (D)

Esta magia te envolve em chamas e causa dano a cada criatura que te atacar no corpo-a-corpo. As chamas também te protegem contra ataques baseados em frio ou fogo (tu escolhes).

Qualquer criatura te atacando com seu corpo (arma natural) ou uma arma corpo-a-corpo causa dano normal, mas, ao mesmo tempo, sofre 1d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +15). Esse dano pode ser tanto de frio (se o escudo proteger contra ataques baseados em fogo) quanto de fogo (se o escudo proteger contra ataques baseados em frio). Se o atacante tiver resistência a magia, ela se aplica a esse efeito. Criaturas empunhando armas com alcance excepcional não estão sujeitas a esse dano se te atacarem.

Quando conjurando esta magia, tu pareces te incendiar, mas as chamas são finas e fantasmagóricas, iluminando igual à metade da iluminação de uma tocha (3 m.). A cor das chamas é determinada aleatoriamente (50% chance de cada cor)—azul ou verde se o *escudo de frio* for conjurado, violeta ou azul se for o *escudo de calor*. Os poderes especiais de cada versão são:

*Escudo de Calor:* As chamas são quentes ao toque. Tu sofres apenas metade do dano de ataques baseados em frio. Se o ataque permitir um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, tu não sofres dano se passares no teste de resistência.

*Escudo de Frio:* As chamas são frias ao toque. Tu sofres apenas metade do dano de ataques baseados em fogo. Se o ataque permitir um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, tu não sofres dano se passares no teste de resistência.

*Componente Material Arcano:* Um pouco de fósforo para o *escudo de calor*; um vaga-lume vivo ou quatro caudas de vagalumes mortos para o *escudo de frio*.

### Esculpir o Som

Transmutação

Nível: Brd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

- Alvos:** 1 criatura ou objeto/nível, todas a até 9 m. umas das outras  
**Duração:** 1 hora/nível (D)  
**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)  
**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Tu alteras os sons emitidos pelas criaturas ou objetos. És capaz de criar sons onde não existe nenhum, omitir sons ou transformar sons em outros tipos de som. Todas as criaturas ou objetos transmutados devem ser afetados do mesmo modo. Uma vez que a transmutação seja ativada, não é possível modificá-la.

És capaz de alterar a qualidade dos sons, mas não podes criar palavras que não conheças.

Um conjurador que tenha sua voz modificada de modo dramático 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 min./nível (D)  
**Teste de Resistência:** Nenhum  
**Resistência a Magia:** Não

Esta magia faz um objeto irradiar escuridão num raio de 6 m. Todas as criaturas na área ganham camuflagem (20% de chance de erro). Mesmo criaturas que podem ver normalmente em tais condições (com visão no escuro ou visão na penumbra) têm a chance de erro na área envolta na escuridão mágica.

Luzes normais (tochas, velas, lanternas e similares) são incapazes de iluminar a área, assim como magias de luz de nível inferior. Magias de luz de níveis superiores não são afetadas pela *escuridão*.

Se *escuridão* é conjurada num objeto pequeno que é então colocado dentro ou sob uma cobertura à prova de luz, o efeito da magia é bloqueado até que a cobertura seja removida.

*Escuridão* anula ou dissipia qualquer magia de luz de nível igual ou inferior.

*Componente Material Arcano:* Um pouco de pelo de morcego e uma gota de piche ou um pedaço de carvão.

### Escuridão Profunda

- Evocação [Escuridão]  
**Nível:** Clr 3  
**Duração:** Um dia/nível (D)

Esta magia funciona como *escuridão*, exceto que o objeto irradia escuridão num raio de 18 m. e a escuridão dura mais.

*Luz do dia* quando trazida para dentro da área de *escuridão profunda* (ou vice-versa) é temporariamente anulada, de modo que as condições normais de iluminação prevalecem nas áreas de efeito sobrepostas.

*Escuridão profunda* anula e dissipia qualquer magia de luz de nível igual ou inferior, incluindo *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 m. + 3 m./nível)  
**Efeito:** Esfera de 1,5 m. de diâmetro  
**Duração:** 1 rodada/nível  
**Teste de Resistência:** Reflexos anula  
**Resistência a Magia:** Sim

Um ardente globo de fogo rola em qualquer direção que apontares e queima aqueles que acertar. Ele se move a 9 m. por rodada. Como parte desse movimento, ele pode subir ou saltar até 9 m. para acertar o alvo. Se ele entrar num espaço ocupado por uma criatura, ele pára de mover e causa 2d6 pontos de dano de fogo à criatura, embora um teste bem-sucedido de Reflexos anule o dano. A *esfera flamejante* rola sobre barreiras menores que 1,2 m. Ela incendeia substâncias inflamáveis que tocar e ilumina a mesma área que uma tocha.

A esfera se move enquanto direcioná-la ativamente (uma ação de movimento para ti); de outra forma, ela simplesmente fica parada e arde. Ela pode ser apagada por quaisquer meios que apagariam um fogo normal de seu tamanho. A superfície da esfera tem uma consistência esponjosa e macia e não causa dano exceto pelas chamas. Ela não pode empurrar criaturas ou derrubar grandes obstáculos. A *esfera flamejante* se extingue se tu excederes o alcance da magia.

*Componente Material Arcano:* Um pouco de sebo, uma pitada de enxofre e de limalha de ferro.

### Esfera Gélida

- Evocação [Frio]  
**Nível:** Fet/Mag 6  
**Componentes:** V, G, F  
**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)  
**Alvo, Efeito ou Área:** Vê texto  
**Duração:** Instantânea ou 1 rodada/nível; vê texto  
**Teste de Resistência:** Reflexos metade; vê texto  
**Resistência a Magia:** Sim

A *esfera gélida* cria um globo glacial de energia fria que dispara da ponta dos teus dedos ao local selecionado, onde ele explode numa explosão de 3 m. de raio, causando 1d6 pontos de dano de frio por nível de conjurador (máximo 15d6) a cada criatura na área. Uma criatura elemental (água), ao invés, sofre 1d8 pontos de dano de frio por nível de conjurador (máximo 15d8).

Se a *esfera gélida* atingir um corpo de água ou um líquido que é principalmente água (não incluindo criaturas baseadas em água), ela congela o líquido até uma profundidade de 15 cm. numa área igual a 9 m<sup>2</sup> (um quadrado de 3 m.) por nível de conjurador (máximo 135 m<sup>2</sup>, 15 quadrados de 3 m.). Esse gelo dura 1 rodada por nível de conjurador. Criaturas que estiverem nadando na superfície da água congelada ficam presas no gelo. Tentar se libertar é uma ação de rodada completa. Uma criatura presa deve passar num teste de Força (CD 25) ou de Arte da Fuga (CD 25) para se soltar.

Tu podes segurar o disparo do globo depois de completar a magia, se desejas. Trate isso como uma magia de toque para a qual estás segurando a carga. Tu podes segurar a carga

por até 1 rodada por nível, ao fim desse tempo a *esfera gélida* explode centrada em ti (e tu não recebes teste de resistência para resistir a seus efeitos). Disparar o globo numa outra rodada é a ação padrão.

**Foco:** Uma pequena esfera de cristal.

### Esfera Prismática

Abjuração

**Nível:** Proteção 9, Fet/Mag 9, Sol 9

**Componentes:** V

**Alcance:** 3 m.

**Efeito:** Esfera de 3 m. de raio, centrada em ti

Esta magia funciona como *muralha prismática*, mescaria um globo opaco e imóvel de luz multicolorida que te cerca e protege 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 2d4x10 minutos.

Tu és capaz de entrar e sair da esfera sem sofrer nada. Entretanto, quando estiveres em seu interior, a esfera bloqueará qualquer tentativa de projetar algo através dela (inclusive magias). As outras criaturas que tentarem te atacar ou atravessar a esfera sofrem os efeitos de cada cor, uma por vez.

Geralmente, apenas o hemisfério superior do globo aparece, pois tu ficarás no centro da esfera, portanto o hemisfério inferior será neutralizado pela superfície do solo onde estiveres.

As cores da esfera possuem os mesmos efeitos das cores da *muralha prismática*.

A *esfera prismática* é suscetível à magia *permanência*.

### Esfera Resiliente

Evocação [Energia]

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Efeito:** Esfera de 30 cm./nível de diâmetro, centrada ao redor da criatura

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Reflexos anula

**Resistência a 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.

**Componente Material:** Um semicírculo de cristal transparente e outro de goma arábica que encaixem e um par de pequenos ímãs.

### Esfera Telecinética

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:** Esfera de 0,3 m. de diâmetro/nível, centrada ao redor de criaturas ou objetos

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Reflexos anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia é semelhante a *esfera resiliente*, mas as criaturas ou objetos no interior do globo ficam quase sem peso. Qualquer coisa que estiver dentro de uma *esfera telecinética* terá somente 1/16 de seu peso normal. Tu consegues erguer por telecinésia todo o conteúdo da esfera que normalmente pesaria 2.500 kg ou menos. O controle telecinético estende-se a um alcance médio (30 m. + 3 m. /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 te concentrando na magia. Tu podes começar a mover a esfera na rodada subsequente à conjuração da magia. Concentrando-te nessa tarefa (uma ação padrão), conseguirás movê-la até 9 m. por rodada. Na rodada em que não estiveres te concentrando na esfera, ela não se desloca (se 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 voltares a te concentrar na magia. Parando de te concentrar (voluntariamente ou devido a um fracasso no teste de Concentração), poderás voltar a te concentrar no próximo turno ou qualquer turno subsequente até o final da duração da magia.

A esfera cai com uma taxa de apenas 18 m. por rodada, o que não é rápido o suficiente para causar dano a seu conteúdo. Podes mover a esfera mesmo se estiveres em seu interior.

**Componente Material:** Um semicírculo de cristal transparente e outro de goma arábica que se encaixem e um par de pequenos ímãs.

### Esfera de Invisibilidade

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, M

**Área:** Emanação de 3 m. de raio a redor da criatura ou objeto tocado

Esta magia funciona como *invisibilidade*, mas é capaz de fornecer seus efeitos para todas as criaturas dentro de um raio de 3 m. do alvo. O centro do efeito se desloca com o alvo.

As criaturas afetadas podem se enxergar, como se não estivessem sob os efeitos da *invisibilidade*. Qualquer criatura que sair da área torna-se visível, mas as criaturas que entrarem na área depois que a magia foi concluída não adquirem seus benefícios. Se uma criatura afetada (exceto o alvo da magia) atacar, ela dissipará a invisibilidade somente para ela. Se o alvo da magia atacar, a *esfera de invisibilidade* termina.

### 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 metálico de 1 criatura/2 níveis, todas a até 9 m. uma das outras; ou 22,5 kg. de metal/nível, todos a até 9 m. uns dos outros

**Duração:** 7 rodadas

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

*Esfriar metal* deixa um metal extremamente frio. Metais não-mágicos não carregados ou usados não recebem teste de resistência. Metal mágico recebe um teste de resistência contra a magia. Um item na posse de uma criatura usa o bônus de resistência da criatura, a menos que o seu seja maior.

Uma criatura sofre dano se seu equipamento for esfriado. Ela sofre dano total se sua armadura for afetada ou estiver segurando, tocando, vestindo ou usando metal pesando um quinto de seu peso. A criatura sofre dano mínimo (1 ou 2 pontos; vé a tabela) se não estiver usando armadura de metal e o metal que estiver carregando for menos do que um quinto de seu peso.

Na primeira rodada da magia, o metal se torna frio e desconfortável ao toque, mas não causa dano. O mesmo efeito também ocorre na última rodada da magia. Durante a segunda (e penúltima também) rodada, um frio gelado causa dor e dano. Na terceira, quarta e quinta rodadas, o frio é congelante, causando mais dano, conforme mostrado na tabela abaixo.

Rodada	Temperatura do Metal	Dano
1	Frio	Nenhum
2	Gelado	1d4 pontos
3–5	Congelante	2d4 pontos
6	Gelado	1d4 pontos
7	Frio	Nenhum

Qualquer calor intenso o suficiente para danificar a criatura anula dano de frio da magia (e vice-versa) numa base ponto a ponto. Debaixo d'água, *esfriar metal* não causa dano, mas gelo imediatamente se forma ao redor do metal afetado, deixando mais flutuante.

*Esfriar metal* anula e dissipia *esquentar metal*.

## Espada Arcana

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: 1 espada

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Esta magia cria um plano de energia tremeluzente similar a uma espada. A espada ataca qualquer oponente a seu alcance, como desejas, começando na rodada em que conjuras a magia. A espada ataca o alvo designado uma vez por rodada no teu turno. O bônus de ataque dela é igual a teu nível de conjurador + teu bônus de Int ou teu bônus de Car (para magos e feiticeiros, respectivamente) com +3 de bônus adicional de melhoria. Como um efeito de energia, ela pode atingir criaturas etéreas e incorpóreas. Ela causa 4d6+3 pontos de dano de energia, com uma margem de ameaça de 19–20 e multiplicador de crítico x2.

A espada sempre ataca da tua direção. Ela não ganha bônus de flanquear nem ajuda um combatente a ganhá-lo. Se a espada se afastar de ti além do limite do alcance da magia, se ela sair da tua vista ou se tu não a direcionar, a espada retorna para ti e paira no ar.

A cada rodada após a primeira, tu podes usar uma ação padrão para mudar a espada para um novo alvo. Se não o fizeres, a espada continua a atacar o alvo da rodada anterior.

A espada não pode ser atacada ou danificada por ataques físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, uma *esfera de aniquilação* ou um *bastão do cancelamento* a afetam. O CA da espada é 13 (10, +0 de bônus de tamanho Médio, +3 bônus de deflexão).

Se uma criatura atacada tiver resistência a magia, a resistência é verificada na primeira vez que a *espada arcana* ataca. Se a resistência a magia resistir à espada, a magia é dissipada. Se não, a espada afeta normalmente a criatura pela duração da magia.

**Foco:** Uma espada de platina em miniatura com uma empunhadura e guarda feitas de cobre e zinco. Ela custa 250 po para ser construída.

## Espada Sagrada

Evocação [Bem]

Nível: Pal 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Corpo-a-corpo arma tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Esta magia permite que tu canalizes poder sagrado para tua 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 livre. A magia é automaticamente cancelada 1 rodada depois de a espada deixar tuas mãos. É impossível criar mais de uma espada sagrada ao mesmo tempo.

Se esta magia for conjurada sobre uma arma mágica, os poderes da magia suprimem qualquer outro que a arma normalmente tenha, deixando o bônus de melhoria e poderes normais da arma inoperantes enquanto *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 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim

A criatura transmutada se torna articulada, ganha uma personalidade marcante e postura. A magia fornece +4 de bônus de melhoria no Carisma, adicionando os usuais benefícios nos testes de perícia baseados em Carisma e outros usos do modificador de Carisma. Feiticeiros e bardos (e outros conjuradores que dependem de Carisma) afetados por esta magia não ganham quaisquer bônus de magias adicionais pelo Carisma aumentado, mas aumentam as CDs para resistir a suas magias conjuradas durante o efeito desta magia.

**Componente Material Arcano:** Algumas penas ou um punhado de esterco de 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)

**Alvo:** 1 criatura/nível, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *esplendor da águia*, exceto que afeta múltiplas criaturas.

### Esquentar Metal

Transmutação [Fogo]

**Nível:** Drd 2, Sol 2

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curtô (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** Equipamento de metal de 1 criatura/2 níveis, todas a até 9 m. uma das outras; ou 22,5 kg. de metal/nível em um círculo de 9 m.

**Duração:** 7 rodadas

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia 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 contra a magia. 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 carregado metal equivalente a 1/5 do seu peso. A criatura sofre o dano mínimo (1 ou 2 pontos; vé 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 esquenta e incomoda, mas não causa dano (mesmo efeito na última rodada da magia). Durante a segunda (e na penúltima rodada da magia), o calor causa dor e dano. Na terceira, quarta e quintas rodadas, o metal estará em brasa, causando mais dano, conforme indicado na tabela abaixo.

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 dessa magia (e vice-versa) num fator de

ponto por ponto. Sob a água, esquentar metal causa metade do dano e ferve a água a seu redor, criando vapor.

*Esquentar metal* é contramágica e dissipa *esfriar metal*.

### Estase Temporal

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu precisas acertar um ataque de toque corpo-a-corpo. 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 *liberação*).

**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

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

A magia *estátua* transforma o alvo em pedra sólida, junto com qualquer vestes e equipamentos usados ou carregados. Na forma de estátua, o alvo recebe dureza 8. O alvo mantém seus próprios pontos de vida.

O alvo pode ver, ouvir e cheirar normalmente, mas não precisa comer ou respirar. O tato é limitado às sensações que pode afetar a substância dura como granito do corpo do indivíduo. Cortar é igual a um mero arranhão, mas quebrar um dos braços da estátua constitui dano sério.

O alvo da magia *estátua* pode voltar ao estado normal, agir e então voltar instantaneamente para o estado de estátua (uma ação livre), se desejar, enquanto a magia durar.

**Componentes Materiais:** Limo, areia e uma gota de água mexida 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 até 18 m. uma das outras

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude metade

**Resistência a Magia:** Sim

Esta 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 elementais da água e criaturas planta, que sofrem 1d8 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 20d8).

*Componente Material Arcano:* Um pedaço de esponja.

### Evocação de Sombras

Ilusão (Sombra)

**Nível:** Brd 5, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Vê texto

**Efeito:** Vê texto

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir)

**Resistência a Magia:** Sim

Tu utilizas a energia do Plano das Sombras para conjurar uma versão quase real de uma magia de evocação de feiticeiro ou mago de até 4º nível. Para uma magia com diversos níveis, considera a melhor variante para ti.

As magias que causam dano geram efeitos normais, a menos que a criatura afetada passe num teste de Vontade. Cada criatura que desacreditar 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 evocação de sombras, o dano da magia será apenas 1/5 (20%) do dano normal. Independente 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 geram efeitos normais, exceto contra aqueles que os desacreditarem. Contra essas criaturas eles não têm efeito algum.

Objetos passam automaticamente em seus testes de Vontade contra essa magia.

### Evocação de Sombras Maior

Ilusão (Sombra)

**Nível:** Fet/Mag 8

Essa magia funciona como *evocação de sombras*, mas permite conjurar uma versão quase real de uma magia de evocação de feiticeiro ou mago de até 7º nível. Se reconhecida como *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;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

*Explosão solar* faz um globo de radiação cauterizante explodir silenciosamente no ponto que escolheres. Todas as criaturas no globo são cegadas e sofrem 6d6 pontos de dano. Uma criatura para quem a luz do sol é danosa ou antinatural sobre dano dobrado. Um teste de Reflexos bem-sucedido anula a cegueira e reduz o dano à metade.

Criaturas morto-vivas pegas dentro do globo sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 25d6) ou metade do dano se passarem num teste de Reflexos. Em adição, a explosão resulta na destruição de quaisquer criaturas morto-vivas criatura especificamente danificadas por luz, se falharem no teste de resistência.

A luz ultravioleta gerada por esta magia causa dano a fungos, gosmas, limos e criaturas fungo como se elas fossem criaturas morto-vivas.

*Explosão solar* dissipava qualquer escuridão mágica de nível inferior ao 9º em sua área.

*Componente Material Arcano:* Um pedaço de pedra do sol e uma chama.

### Explosão Sonora

Evocação [Sônica]

**Nível:** Brd 2, Clr 2

**Componentes:** V, G, F/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Área:** Dispersão de 3 m. de raio

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude parcial

**Resistência a Magia:** Sim

Tu atinges uma área com uma tremenda cacofonia. Cada criatura na área sofre 1d8 pontos de dano sônico e precisa realizar um teste 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:** Uma criatura extraplanar

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia força uma criatura extraplanar de volta para seu plano de origem, se ela falhar num teste especial de Vontade (CD = CD da magia - DV da criatura + teu nível de conjurador). Se a magia é bem-sucedida, a criatura é instantaneamente enviada de volta, todavia, existe 20% de chance de enviar o alvo para um outro que não o seu plano de origem.

### Extinguir Fogo

Transmutação

**Nível:** Drd 3

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área ou Alvo:** 1 cubo de 6 m. /nível (M) ou 1 item mágico baseado em fogo

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Não ou Sim (objeto)

Esta magia muitas vezes é utilizada para apagar incêndios nas florestas e outras chamas. Ela extingue qualquer fogo mundano na área de efeito. A magia também dissipar magias de fogo dentro da área, mas é preciso passar num 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, tu podes usar a magia sobre um único item mágico que cria ou controla chamas. O item perde todos suas habilidades mágicas baseadas em fogo durante  $1d4$  horas a menos que pase num teste 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:** Tu

**Duração:** 1 min./nível

Tu consegue compreender e te comunicar com animais. Tu és capaz de fazer perguntas e receber respostas de animais, apesar de a magia não torná-los mais amistosos ou cooperativos que o normal. Além disso, animais cautelosos e astutos tendem a serem sucintos e evasivos, enquanto os mais estúpidos fazem comentários sem sentido. Se um animal é amistoso para contigo, ele pode fazer algum favor ou serviço para ti.

### Falar com Mortos

Necromancia [Dependente de Idioma]

**Nível:** Clr 3

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 3 m.

**Alvo:** 1 criatura morta

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Tu concedes o semblante de vida e intelecto a um cadáver, permitindo que ele responda várias questões que fizeres. Tu podes fazer uma pergunta para cada dois níveis de conjurador. Perguntas não feitas são perdidas se a duração expirar. O conhecimento do cadáver é limitado ao que a criatura sabia durante sua vida, incluindo os idiomas que ela falava (se houver). Respostas são geralmente breves, crípticas ou repetitivas. Se a tendência da criatura for diferente da tua, o cadáver recebe um teste de Vontade para resistir a magia como se ele estivesse vivo.

Se o cadáver já foi alvo de *falar com mortos* a menos de uma semana, a nova magia falha. Tu podes conjurar essa magia em um cadáver que morreu a qualquer quantidade de tempo, mas o corpo precisa estar relativamente intacto para ser apto a responder. Um cadáver danificado pode ser capaz de dar respostas parciais ou parcialmente corretas, mas ele precisa ter pelo menos uma boca para conseguir falar.

Esta magia não te permite falar realmente com a pessoa (cuja alma já partiu). Ela, ao invés, drena do conhecimento armazenado no cadáver. O corpo parcialmente animado mantém a impressão da alma que uma vez o habitou e portanto ele pode falar com todo o conhecimento que a criatura tinha enquanto viva. O cadáver, entretanto, não pode aprender novas informações. De fato, ele não consegue nem lembrar que foi questionado.

Esta magia não afeta um cadáver que foi transformado num 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:** Tu

**Duração:** 1 min./nível

Tu podes compreender e te comunicar com plantas, incluindo tanto plantas normais quanto criaturas planta. Tu és capaz de fazer perguntas e receber respostas das plantas. A percepção que uma planta regular tem de seus arredores é limitada, então ela não será capaz de dar (ou reconhecer) descrições detalhadas de criaturas ou responder perguntas sobre eventos fora de sua vicinidade imediata.

A magia não torna criaturas planta mais amistosas ou cooperativas que o normal. Além disso, criaturas planta cautelosas e astutas tendem a serem sucintas e evasivas, enquanto as mais estúpidas fazem comentários sem sentido. Se uma criatura planta é amistosa para contigo, ela pode fazer algum favor ou serviço para ti.

### 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)

**Alvo:** 50 projéteis, todos em contato entre si no momento da conjuração

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu transformas munições (tais como flechas, viroles, shuriken e pedras) em projéteis incendiários. Cada peça de munição causa  $1d6$  pontos extras de dano de fogo a qualquer alvo que atingir. Um projétil em chamas pode facilmente incendiar uma estrutura ou objeto inflamável, mas não uma criatura que acertar.

**Componente Material:** Uma gota de óleo e um pequeno pedaço de pederneira.

## Flecha Ácida

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: 1 flecha de ácido

Duração: 1 rodada + 1 rodada por três níveis

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Uma flecha mágica de ácido aparece em tua mão e sai em direção ao alvo. Tu deves acertar um ataque de toque à distância para atingir o alvo. A flecha causa 2d4 pontos de dano de ácido sem dano de espirro. Para cada 3 níveis de conjurador (para o máximo de 18º), o ácido, a menos que neutralizado de algum modo, dura outra rodada, causando outros 2d4 pontos de dano naquela rodada.

**Componente Material:** Folha de ruibarbo em pó e o estômago de uma víbora.

**Foco:** Um dardo.

## Fogo das Fadas

Evocação [Luz]

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m. + 12 m./nível)

Área: Criaturas e objetos numa explosão de 1,5 m. de raio

Duração: 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Um brilho pálido envolve e delinea os alvos. Alvos delineado emitem luz como velas. Criaturas delineadas não se beneficiam da camuflagem normalmente fornecida pela escuridão (embora uma escuridão mágica de 2º nível ou maior funcione normalmente), *nublar*, *deslocamento*, *invisibilidade* ou efeitos similares. A luz é muito ténue para ter qualquer efeito especial em morto-vivos ou criaturas da escuridão vulneráveis a luz. *Fogo das fadas* pode ser azul, verde ou violeta, conforme escolheres na hora de conjurar. *Fogo das fadas* não provoca nenhum dano nos objetos ou criaturas que delineia.

## 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)

**Alvos:** Até 1 criatura voluntária por nível, todas a 9 m. uma das outras

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum; vê texto

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

Como *metamorfose*, exceto que metamorfoseia 1 criatura voluntária por nível de conjurador num animal de tua escolha; a magia não efeito em criaturas involuntárias. Todas as criaturas devem assumir a mesma forma animal. Alvos permanecem na forma animal até que a magia termine ou que tu a dissipes para todos os alvos. Em adição, um

indivíduo pode escolher voltar a sua forma normal como uma ação de rodada completa; fazê-lo termina a magia para apenas aquele indivíduo. O DV máximo de uma forma assumida é igual ao DV do alvo ou teu nível de conjurador, o que for menor, até um máximo de 20 DV no 20º nível.

## Forma Etérea

Transmutação

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9

Alcance: Toque; vê texto

Alvos: Tu e uma outra criatura tocada a cada 3 níveis

Duração: 1 min./nível (D)

Resistência a Magia: Sim

Esta magia funciona como *passeio etéreo*, exceto que tu e outras criaturas voluntárias unidas pelas mãos (junto com seus equipamentos) se tornam etéreos. Além de ti, podes trazer uma criatura para cada três níveis de conjurador ao Plano Etéreo. Uma vez etéreo, os alvos não precisam continuar juntos.

Quando a magia termina, todas as criaturas afetadas no Plano Etéreo retornam à existência material.

## Forma de Árvore

Transmutação

Nível: Drd 2, Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Tu

Duração: 1 hora/nível (D)

Através desta magia, és capaz de assumir a forma de uma árvore ou arbusto vivo Grande ou um tronco morto com alguns galhos grandes. 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, tu serás uma árvore ou arbusto, porém *detectar magia* revelará uma pequena aura de transmutação na árvore. Enquanto te mantiveres nessa forma, poderás observar tudo que acontece ao redor como se estivesses em tua forma normal e teus pontos de vida e testes de resistência não são afetados. Recebes +10 de bônus de armadura natural na CA, mas possuis um valor efetivo de Destreza 0 e tens deslocamento de 0 m. Também ficas imune a sucessos decisivos. Toda a tua roupa e equipamentos se transformam contigo.

Tu podes dissipar a *forma de árvore* como uma ação livre (em vez de uma ação padrão).

## Forma gasosa

Transmutação

Nível: Ar 3, Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura corpórea voluntária tocada

Duração: 2 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a 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 ainda se aplicam. O alvo 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 forma gasosa surtir efeito.

A criatura gasosa não pode correr, mas pode voar com deslocamento de 3 m. (mobilidade perfeita). Ela pode passar por pequenos buracos ou frestas, levando tudo que estava usando ou segurando enquanto a magia durar. Ela fica 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.

*Componente Material Arcano:* Um pouco de gaze e de fumaça.

### Força do Touro

Transmutação

**Nível:** Clr 2, Drd 2, Fet/Mag 2, Força 2, Pal 2

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo se torna mais forte. A magia fornece +4 de bônus de melhoria na Força, adicionando os benefícios usuais a jogadas de ataque corpo-a-corpo, de dano corpo-a-corpo e outros usos do modificador de Força.

*Componente Material Arcano:* Alguns pêlos ou uma pitada de esterco de 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 até 9 m. uma das outras

Esta magia funciona como *força do touro*, mas afeta várias criaturas.

### Força dos Justos

Transmutação

**Nível:** Clr 5, Força 5

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

Tua altura imediatamente dobra e o teu peso aumenta em oito vezes. Esse aumento muda tua categoria de tamanho em um nível e tu recebes +8 de bônus de tamanho de Força e +4

de bônus de tamanho de Constituição. Recebes também +4 de bônus de melhoria em tua armadura natural, Redução de Dano 5/mal (se normalmente canaliza energia positiva) ou Redução de Dano 5/bem (se normalmente canaliza energia negativa). No 12º nível, essa Redução de Dano se torna 10/mal ou 10/bem e no 15º nível, 15/mal ou 15/bem (o máximo). O teu modificador na CA e ataques é modificado de acordo com a tua nova categoria de tamanho. Esta magia não altera o deslocamento. O teu novo espaço e alcance são determinados pela tua nova categoria de tamanho.

Se não houver espaço suficiente para o crescimento desejado, tu atinges o tamanho máximo possível e podes realizar um teste de Força (usando a Força recém-aumentada) para destruir qualquer obstrução. Se fracassares, tu serás reduzido sem sofreres dano pela obstrução – a magia não pode te machucar por aumentar teu tamanho.

Todo equipamento usado e carregado por ti também é afetado de maneira similar pela magia. As armas brancas e de disparo causam mais dano. Outras propriedades mágicas não são afetadas por esta magia. Qualquer item aumentado que seja largado pelo alvo retorna ao 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.

Os diversos efeitos mágicos que aumentam o tamanho não se acumulam.

### Fúria

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 3, Loucura 3

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvos:** 1 voluntária criatura viva/3 níveis, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** Concentração + 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Cada criatura afetada recebe +2 de bônus de moral na Força e na Constituição, +1 de bônus de moral em testes de Vontade e -2 de penalidade na CA. Esse efeito é quase idêntico à fúria bárbara, mas os alvos não ficam fatigados no término da fúria.

### Globo de Invulnerabilidade

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 6

Esta magia funciona como *globo de invulnerabilidade menor*, mas também exclui magias e efeitos similares a 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 m.

**Área:** Emanação esférica de 3 m. de raio, centrada em ti

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

### Resistência a Magia: Não

Uma esfera mágica, imóvel e brilhante te envolve e anula todos os efeitos mágicos de até 3º nível. A área ou efeito dessas magias não afetam a área do *globo de invulnerabilidade menor*. Essas magias são ineficazes contra qualquer alvo localizado dentro do globo. Isso inclui as habilidades similares a 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. Tu podes sair e voltar ao globo sem penalidades.

Observa que os efeitos mágicos não são neutralizados até entrarem no globo e mesmo que entrem eles são suprimidos e não dissipados.

Quando uma magia possui mais de um nível, dependendo da classe do conjurador, verifica o nível apropriado para a classe e determina 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 4 luzes, todas numa área de 3 m. de raio

Duração: 1 minuto (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Dependendo da versão selecionada, tu crias até 4 luzes semelhantes a lanternas ou tochas (e irradiiam essa luminosidade) ou até 4 esferas brilhantes de luz (que parecem fogos-fátuos) ou uma vaga forma humanóide com um brilho tênue. Os globos de luz devem permanecer num raio de 3 m. uns dos outros, mas podem se movimentar como desejar (não é preciso concentração): para frente, trás, cima ou baixo, em linha reta, fazendo curvas e assim por diante. As luzes podem se mover até 30 m. por rodada. A luz se apaga se a distância entre ti e ela exceder o alcance da magia.

Globos de luz é suscetível à magia *permanência*.

### Grito

Evocação [Sônica]

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m.

Área: Explosão no formato de cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial ou Reflexos anula (objeto); vé texto

Resistência a Magia: Sim (objeto)

Tu emites 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. Passar 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 de conjurador (máximo 15d6). As criaturas afetadas podem realizar um teste de Fortitude para reduzir o dano à metade e as criaturas segurando objetos frágeis podem anular o dano aos objetos se passarem num teste de Reflexos.

A magia *grito* não pode penetrar na área da magia *silêncio*.

### Grito Enlouquecedor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 8, Loucura 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1d4+1 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

O alvo não consegue evitar de se comportar como completamente enlouquecido. Esta magia torna impossível para a vítima fazer qualquer outra coisa além de gritar estridentemente.

O efeito piora a Classe de Armadura da criatura em 4, torna testes de Reflexos impossíveis exceto se rolado um 20 natural e torna impossível usar um escudo.

### Grito Maior

Evocação [Sônica]

Nível: Brd 6, Fet/Mag 8

Componentes: V, G, F

Alcance: 18 m.

Teste de Resistência: Fortitude parcial ou Reflexos anula (objeto); vé texto

Esta magia funciona como *grito*, mas seu cone causa 10d6 pontos de dano sônico (ou 1d6 pontos de dano sônico por nível de 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 se passar num teste de Fortitude. Uma criatura segurando um objeto frágil pode evitar o dano ao objeto frágil pode evitar o dano ao objeto se passar num teste de Reflexos.

**Foco Arcano:** Um pequeno chifre de metal ou marfim.

### Grito do Banshee

Necromancia [Morte, Sônica]

Nível: Fet/Mag 9, Morte 9

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

Área: 1 criatura viva/nível numa dispersão de 12 m. de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Tu emites um terrível grito que mata as criaturas que o ouçam (exceto a ti mesmo). As criaturas mais perto do ponto de origem são afetadas primeiro.

## Grupo de Elementais

Conjuração (Invocação) [vê 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)

**Efeito:** 2 ou mais criaturas invocadas, todas a até 9 m. umas das outras

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia abre um portal para um plano elemental e invoca elementais dele. Um druida pode escolher o plano (Ar, Terra, Fogo ou Água); um clérigo abre um portal para o plano que combina com seu domínio.

Quando a magia é completada, 2d4 elementais Grandes aparecem. Dez minutos depois, 1d4 elementais Enormes aparecem. Dez minutos depois disso, um elemental ancião surge. Cada elemental tem o máximo de pontos de vida por DV. Uma vez que essas criaturas apareçam, elas te servem enquanto durar a magia.

Os elementais te obedecem explicitamente e nunca te atacam, mesmo que alguém consiga adquirir o controle sobre eles. Tu não precisas te concentrar para manter o controle sobre os elementais. Tu podes dissipá-los individualmente ou em grupos a qualquer momento.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, terra, fogo ou água, essa magia será do tipo adequado à criatura.

## Gênesis

Conjuração (Criação)

**Nível:** Criação 9

**Componentes:** V, G, M, X P

**Tempo de Execução:** 1 semana (8 horas/dia)

**Alcance:** 54 m.

**Efeito:** Um semi-plano no Plano Etéreo centrado no local onde estás

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias um plano finito com acesso limitado: um semiplano. Semiplanos criados por esta magia são bem pequenos, bem inferiores. Esta magia só pode ser lançada no Plano Etéreo. Esta magia cria uma flutuação local de densidade que se precipita na criação do semiplano. De início, o plano novo cresce num raio de 30 cm. por dia até um raio máximo inicial de 54 m. enquanto ele rapidamente pega substância do ectoplasma astral vizinho.

Tu determinas o ambiente dentro do semiplano quando manifestas *gênese*, refletindo aquilo que mais desejas. Tu determinas fatos como atmosfera, água, temperatura e o formato geral do terreno. Esta magia não pode criar vida (incluindo vegetação), nem pode criar uma construção (tais como prédios, estradas, poço, calabouços etc.). Tu deves adicionar esses detalhes de um outro modo que desejas. Similarmente, não podes criar um semiplano com um material esotérico, como prata ou urânio; tu és limitado a pedra e terra. Tu não podes manipular o tempo no teu semiplano, é uma característica igual no Plano Material. Uma vez que teu semiplano alcance 54 m. de raio, desde que

estejas dentro dele, podes lançar esta magia novamente para aumentar seu raio em 18 m., e assim por diante.

Conjurá-la esta magia novamente fora de um semiplano existente cria um outro semiplano separado que não se comunica ou sobrepõe a outros criados previamente.

**Custo de XP:** 5.000 XP.

## Heroísmo

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Esta 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 min./nível

Esta magia funciona como *heroísmo*, mas a criatura recebe +4 de bônus de moral nas 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 seu nível de 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 criatura vivas, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 2d4 rodadas (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Teus gestos e sussurros de encantamento fascinam criaturas próximas, fazendo com que fiquem imóveis te observando. Além disso, podes aproveitar essa atenção para fazer tuas sugestões e pedidos parecerem mais plausíveis. Tu deves jogar 2d4 para determinar o número total de DVs de criaturas que será afetado. As criaturas com menos DVs serão afetadas primeiro. Apenas as criaturas que puderem te ver e ouvir são afetadas, porém elas não precisam te entender para serem fascinadas.

Se usares esta magia em combate, cada alvo recebe +2 de bônus no teste de resistência. Se a magia afetar 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. Isso permite que faças um pedido à criatura afetada (considerando que possas te comunicar com ela). O pedido deve ser curto e razoável. Mesmo depois de a magia terminar, a criatura permanece

com a nova atitude perante ti, mas apenas em relação ao pedido específico.

A criatura que falhar no teste de resistência não lembra que tu conjuraste uma magia sobre ela.

### Homens Vegetais

**Conjuração (Criação)**

**Nível:** Brd 9, Plantas 9

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** 3 ou mais homens vegetais, a até 9 m. uns dos outros; vê texto

**Duração:** 7 dias ou 7 meses (D); vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Essa magia cria 1d4+2 homens vegetais com 11 DVs cada. As criaturas te ajudam voluntariamente em combate, realizam uma missão específica ou servem como guardas costas. Elas ficam ao teu lado durante 7 dias, a menos que tu as dispenses. Porém, se elas forem criadas para guardar algo, a duração da magia será de 7 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:** 1 objeto tocado

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta 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.

**Componente Material Arcano:** 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

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Não

Esta 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** é suscetível à magia *permanência*.

**Componente Material Arcano:** 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

Esta magia funciona como *imagen silenciosa*, exceto que ilusões sonoras, olfativas e térmicas estão inclusas no efeito da magia. Enquanto te concentras, podes mover a imagem nos limites do alcance.

A imagem desaparece quando atingida por oponente a não ser que faças a ilusão reagir apropriadamente.

### Imagen Menor

**Ilusão (Idéia)**

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2

**Duração:** Concentração +2 rodadas

Esta magia funciona como *imagen silenciosa*, exceto que *imagen menor* inclui alguns sons menores mas não um discurso comprehensível.

### Imagen Permanente

**Ilusão (Idéia)**

**Nível:** Brd 6, Fet/Mag 6

**Efeito:** Ilusão que não pode se estender além de 1 cubo de 6 m. + 1 cubo de 3 m./nível (M)

**Duração:** Permanente (D)

Esta magia funciona como *imagen silenciosa*, mas inclui elementos visuais, auditivos, olfativos e térmicos, e a magia é permanente. Tu és capaz de mover a imagem dentro dos limites do alcance da magia quando te concentras, porém quando não te concentras, a imagem permanece estática.

**Componente Material:** Um pouco de lã e pó de jade num valor de 100 PO.

### Imagen Persistente

**Ilusão (Idéia)**

**Nível:** Brd 5, Fet/Mag 5

**Duração:** 1 min./nível (D)

Esta magia funciona como *imagen silenciosa*, mas inclui elementos visuais, auditivos, olfativos e térmicos, e a ilusão segue um padrão determinado por ti. Ela segue esse padrão sem necessitar de tua concentração. A ilusão também pode incluir fala inteligível caso queiras.

**Componente Material:** Um pouco e lã e vários grãos de areia.

### Imagen Programada

**Ilusão (Idéia)**

**Nível:** Brd 6, Fet/Mag 6

**Efeito:** Ilusão que não pode se estender além de 1 cubo de 6 m. + 1 cubo de 3 m./nível (M)

**Duração:** Permanente até ativada, então 1 rodada/nível

Esta magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto pela ilusão desta magia ser ativada quando uma condição específica ocorrer. A ilusão contém elementos visuais, sonoros, olfativos e térmicos inclusive diálogos.

Tu determinas 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 táteis. O gatilho não pode ser baseado em algo que não seja óbvio para os sentidos, como tendência (vê a magia *boca encantada* para obter mais detalhes sobre esses gatilhos).

**Componente Material:** Um pouco de lã e pó de jade (25 po).

### Imagem 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 ser estender além de 4 cubos de 3 m. + 1 cubo de 3 m. /nível (M)

**Duração:** Concentração

**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagido com)

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia cria a ilusão visual de um objeto, criatura ou energia conforme visualizado por ti. A ilusão não cria sons, cheiros, texturas ou temperaturas. Tu podes mover a imagem dentro dos limites do tamanho do efeito.

**Foco:** Um pouco de lã.

### Imobilizar Animal

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Animal 2, Drd 2, Rgr 2

**Componentes:** V, G

**Alvo:** 1 animal

Esta magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto por afetar um animal ao invés de um humanoíde.

### Imobilizar Monstro

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 4, Ordem 6, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M/FD

**Alvo:** 1 criatura viva

Esta magia funciona como *imobilizar pessoa*, mas afeta qualquer criatura viva que falhar num teste de Vontade.

**Componente Material Arcano:** Uma barra ou bastão de metal rígido que pode ser tão pequeno quanto um prego de 4,5 cm.

### Imobilizar Monstro em Massa

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Fet/Mag 9

**Alvos:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. uma das outras

Esta magia funciona como *imobilizar pessoa*, mas afeta várias criaturas e imobiliza qualquer criatura viva que falhar num teste de Vontade.

### Imobilizar Morto-vivos

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvos:** Até 3 criaturas morto-vivas, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (vê texto)

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia imobiliza até 3 criaturas morto-vivas. Um morto-vivo sem inteligência 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.

**Componente Material:** Um pouco de enxofre e alho em pó.

### Imobilizar Pessoa

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, F/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 criatura humanoíde

**Duração:** 1 rodada/nível (D); vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

O alvo fica imobilizado e indefeso. Ele fica consciente e respira normalmente, mas não pode realizar nenhuma ação, nem falar. A cada rodada, em seu turno, o alvo pode realizar um novo teste de resistência para acabar com 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.

### Imobilizar Pessoa em Massa

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Fet/Mag 7

**Alvos:** 1 ou mais criaturas humanoídes, todas a até 9 m. uma das outras

Esta magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto pelo indicado acima.

### Implosão

Evocação

**Nível:** Clr 9, Destruição 9

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvos:** 1 criatura corpórea/rodada

**Duração:** Concentração (até 4 rodadas)

**Teste de Resistência:** Fortitude anula  
**Resistência a Magia:** Sim

Tu crias uma ressonância destrutiva no corpo de uma criatura corpórea. Para cada rodada de concentração, tu fazes 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

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

A criatura protegida fica imune aos efeitos de uma magia específica para cada quatro níveis que tenhas. As magias precisam ser de até 4º nível. A criatura protegida tem efetivamente Resistência a Magia imbatível contra as magias especificadas. Naturalmente, essa imunidade não protege uma criatura de magias para as quais Resistência a Magia não se aplica. *Imunidade a magia* protege contra magias, efeitos similares a magia de itens mágicos e habilidades similares a magia de criaturas. Ela não protege contra habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, como ataques de sopro ou olhar.

A proteção é para apenas uma magia em particular, não um certo domínio ou escola de magias ou um grupo de amigas que é similar em efeito.

Uma criatura pode ter apenas uma magia *imunidade à magia* ou *imunidade à magia maior* em efeito por vez.

### Imunidade à Magia Maior

Abjuração

**Nível:** Clr 8

Esta magia funciona como *imunidade a magia*, exceto que a imunidade se aplica a magias de até 8º nível.

Uma criatura pode ter apenas uma magia *imunidade à magia* ou *imunidade à magia maior* em efeito por vez.

### Infilar Ferimentos Críticos

Necromancia

**Nível:** Clr 4, Destruição 4

Esta magia funciona como *infilar ferimentos leves*, mas causa 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +20).

### Infilar Ferimentos Críticos em Massa

Necromancia

**Nível:** Clr 8

Esta magia funciona como *infilar ferimentos leves em massa*, mas causa 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +40).

### Infilar Ferimentos Graves

Necromancia

**Nível:** Clr 3

Esta magia funciona como *infilar ferimentos leves*, mas causa 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +15).

### Infilar Ferimentos Graves em Massa

Necromancia

**Nível:** Clr 7

Esta magia funciona como *infilar ferimentos leves em massa*, mas causa 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +35).

### Infilar Ferimentos Leves

Necromancia

**Nível:** Clr 1, Destruição 1

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade metade

**Resistência a Magia:** Sim

Quando colocas tua mão sobre a criatura, tu canalizas energia negativa que causa 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +5).

Como um morto-vivo se alimenta de energia negativa, essa magia cura a quantidade de dano ao invés de ferir a criatura.

### Infilar 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)

**Alvo:** 1 criatura/nível, todas a até 9 m. uma das outras

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade metade

**Resistência a Magia:** Sim

A energia negativa se dissipa em todas as direções a partir do ponto de origem causando 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +25) nas criaturas vivas próximas.

Como as outras magias infligar, *infilar ferimentos leves em massa* cura morto-vivos ao invés de feri-los. Um clérigo capaz de conjurar espontaneamente infligar também é capaz de conjurar espontaneamente magias infligar em massa.

### Infilar Ferimentos Moderados

Necromancia

**Nível:** Clr 2

Esta magia funciona como *infilar ferimentos leves*, mas causa 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +10).

## Infligir Ferimentos Moderados em Massa

Necromancia  
Nível: Clr 6

Esta magia funciona como *infligir ferimentos leves em massa*, mas causa 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +30).

## Infligir Ferimentos Mínimos

Necromancia  
Nível: Clr 0  
Teste de Resistência: Vontade anula

Esta magia funciona como *infligir ferimentos leves*, mas causa 1 ponto de dano e um teste de Vontade anula a magia ao invés de reduzir o dano à metade.

## Insanidade

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]  
Nível: Fet/Mag 7  
Componentes: V, G  
Tempo de Execução: 1 ação padrão  
Alcance: Médio (30 m. + 3 m./nível)  
Alvo: 1 criatura viva  
Duração: Instantânea  
Teste de Resistência: Vontade anula  
Resistência a Magia: Sim

A criatura afetada sofre um efeito contínuo de *confusão*, como a magia.

A magia *remover maldição* não remove a insanidade, porém *restauração maior, cura completa, desejo restrito, milagre* ou *desejo* podem restaurar a criatura.

## Instante de Presciênciā

Adivinhação  
Nível: Sorte 8, Fet/Mag 8  
Componentes: V, G  
Tempo de Execução: 1 ação padrão  
Alcance: Pessoal  
Alvo: Tu  
Duração: 1 hora/nível ou até descarregado

Esta magia te fornece um poderoso sexto sentido em relação a ti mesmo. Ao longo da duração da magia, tu podes escolher usar seu efeito. Esta magia te dá um bônus de intuição igual a teu nível de conjurador (máximo +25) em qualquer uma jogada de ataque, teste de habilidade, de perícia ou de resistência. Alternativamente, tu podes aplicar o bônus de intuição na tua CA contra um único ataque (mesmo se desprevenido). Ativar o efeito não requer uma ação; tu podes ativar mesmo no turno de outro personagem, se necessário. Tu deves escolher usar *instante de presciênciā* antes de fazeres a rolagem que será modificada. Uma vez usada, a magia termina.

Tu não podes ter mais de um *instante de presciênciā* ativo em ti ao mesmo tempo.

## Intuir Direção

Adivinhação  
Nível: Brd 0, Drd 0  
Componentes: V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** Pessoal  
**Alvo:** Tu  
**Duração:** Instantânea

Tu instantaneamente sabes a direção norte em relação a tua posição atual. A magia é efetiva em locais onde o “norte” existe, porém não funciona em cenários extraplanares. O conhecimento do norte é correto no momento da conjuração, mas podes te perder novamente em pouco tempo se não achares algum ponto de referência externo para te ajudar a manter a direção de teu caminho.

## Invertebrados Gigantes

Transmutação  
Nível: Clr 4, Drd 4  
Componentes: V, G, FD  
Tempo de Execução: 1 ação padrão  
Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)  
Alvos: Até 3 invertebrados, todos a até 9 m. um do outro  
Duração: 1 min./nível  
Teste de Resistência: Nenhum  
Resistência a Magia: Sim

Tu transformas 3 centopéias, 2 aranhas ou 1 escorpião normais em formas enormes. Somente um tipo de invertebrado pode ser transmutado (assim, uma mesma magia não pode afetar uma centopeia e uma aranha) e todos devem crescer o mesmo tamanho. O tamanho que cada invertebrado é capaz de aumentar depende do teu nível de conjurador (vê tabela abaixo).

Qualquer invertebrado gigante criado por essa magia não tentará te ferir, mas teu controle sobre ele fica limitado a comandos simples (“Atacar”, “Defender”, “Parar” etc.). Ordens como atacar determinada criatura quando ela aparecer ou montar guarda com alguma condição são complexas demais para o invertebrado entender. Caso não recebam qualquer comando, os insetos gigantes atacarão qualquer um ou qualquer coisa que estiver por perto.

Nível de conjurador	Tamanho dos Invertebrados
9º ou inferior	Médio
10º–13º	Grande
14º–17º	Enorme
18º–19º	Imenso
20º ou maior	Colossal

## Inverter a Gravidade

Transmutação  
Nível: Drd 8, Fet/Mag 7  
Componentes: V, G, M/FD  
Tempo de Execução: 1 ação padrão  
Alcance: Médio (30 m. + 3 m./nível)  
Área: Até 1 cubo de 3 m. de aresta/2 níveis (M)  
Duração: 1 rodada/nível (D)  
Teste de Resistência: Nenhum; vê texto  
Resistência a Magia: Não

Esta magia reverte a gravidade em sua área, fazendo todos os objetos e criaturas soltos serem jogados para cima e atingam 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 Reflexos para se apoiarem quando a magia atingi-las. As criaturas aladas, voadoras ou capazes de levitar podem evitar os efeitos da magia.

*Componente Material Arcano:* Um ímã 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:** Tu ou uma criatura, ou objeto de até de 50 kg./nível

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo) ou Vontade anula (inofensivo, objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo) ou Sim (inofensivo, objeto)

Com esta magia, a criatura ou objeto tocado se torna invisível, desaparecendo da visão (mesmo da visão no escuro). Se o alvo for uma criatura carregando equipamento, este desaparece também. Se conjurares em outra pessoa, nem tu e nem teus aliados poderão ver o alvo, a não ser que normalmente sejam capazes de ver coisas invisíveis ou que tu empregues 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 de luz possa ficar (assim, o efeito é de uma luz sem uma fonte visível). Qualquer parte de um item carregado pela criatura invisível que possua mais de 3 m. torna-se visível.

O alvo não fica magicamente silencioso e algumas situações podem deixá-lo detectável (como caminhar num 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 da criatura 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 o inimigo esteja escalando, abrir uma porta corrediça 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 *bênção*, que afetam especificamente os aliados e não os inimigos, não são ataques, mesmo com inimigos na mesma área.

A magia *invisibilidade* é suscetível à magia permanência.

*Componente Material Arcano:* Um cílio envolvido em goma árabeica.

### Invisibilidade Maior

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Brd 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G

**Alvo:** Tu ou criatura tocada

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

Esta magia funciona como *invisibilidade*, mas não termina caso o alvo ataque.

### Invisibilidade contra Animais

**Abjuração**

**Nível:** Drd 1, Rgr 1

**Componentes:** G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** 1 criatura tocada/nível

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim

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 Morto-vivos

**Abjuração**

**Nível:** Clr 1

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** 1 criatura tocada/nível

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo); vé texto

**Resistência a Magia:** Sim

Morto-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 protegida. 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 Vontade. Se fracassar, o alvo não será capaz de ver a criatura protegida. No entanto, se tiver razão para crer que um oponente invisível está presente, ele pode tentar encontrá-lo e atacá-lo.

Se a criatura protegida tentar expulsar ou controlar morto-vivos, tocar um morto-vivo ou atacar qualquer criatura (mesmo com uma magia), a magia termina para todos os alvos.

### Invisibilidade em Massa

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M

**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)

**Alvos:** Qualquer quantia de criaturas, todas a até 54 m. uma das outras

Esta magia funciona como *invisibilidade*, exceto pelo efeito se deslocar com o grupo e ser 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 além de 54 m. de qualquer outro integrante do grupo (caso apenas dois indivíduos sejam afetados e um deles se afaste do outro, a magia se dissipará para ele). Se os dois se afastarem, ambos se tornam visíveis quando excederem a distância de 54 m. entre si).

**Componente Material:** Um cílio envolvido em goma árabe.

### 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:** 1 criatura invocada

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia invoca uma criatura natural. Ela aparece onde tu indicas e age imediatamente, em teu turno. Ela ataca teus oponentes da melhor maneira possível. Se fores capaz de te comunicar com a criatura, podes direcioná-la para não atacar, atacar inimigos em particular ou executar outras ações.

Um monstro invocado não pode invocar ou de outra forma conjurar outra criatura, nem pode usar quaisquer habilidades de teletransporte ou viajem planar. Criaturas não podem ser invocadas em um ambiente que não as suporte.

A magia conjura uma das criaturas da lista de 1º nível na **Tabela: Invocar Aliado da Natureza**. Tu escolhes que tipo de criatura invocar e podes mudar aquela escolha a cada vez que conjuras a magia. Todas as criaturas na tabela são neutras a menos que dito o contrário.

### Invocar Aliado da Natureza II

Conjuração (Invocação)

**Nível:** Drd 2, Rgr 2

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas tu podes invocar 1 criatura de 2º nível ou 1d3 criaturas de 1º nível do mesmo tipo.

### Invocar Aliado da Natureza III

Conjuração (Invocação) [vê texto]

**Nível:** Drd 3, Rgr 3

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas podes invocar 1 criatura de 3º nível, 1d3 criaturas de 2º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de 1º nível do mesmo tipo.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

### Invocar Aliado da Natureza IV

Conjuração (Invocação) [vê texto]

**Nível:** Animal 4, Drd 4, Rgr 4

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas tu podes invocar 1 criatura de 4º nível, 1d3 criaturas de 3º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível menor do mesmo tipo.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

### Invocar Aliado da Natureza IX

Conjuração (Invocação) [vê texto]

**Nível:** Drd 9

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas podes invocar 1 criatura de 9º nível, 1d3 criaturas de 8º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível menor do mesmo tipo.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

### Tabela: Invocar Aliado da Natureza

#### 1º Nível

Aguia (animal)
Cobra, serpente Pequena (animal)
Coruja (animal)
Golfinho <sup>1</sup> (animal)
Lobo (animal)
Macaco (animal)
Polvo <sup>1</sup> (animal)
Rato atroz

#### 2º Nível

Carcaju (animal)
Cobra, serpente Média (animal)
Crocodilo (animal)
Elemental, Pequeno (qualquer)
Hipogrifo
Lula <sup>1</sup> (animal)
Morcego atroz
Texugo atroz
Tubarão, Médio <sup>1</sup> (animal)
Urso negro (animal)

#### 3º Nível

Águia gigante [NB]
Cobra constrictora (animal)
Cobra, serpente Grande (animal)
Coruja gigante [NB]
Doninha atroz
Gorila (animal)
Leão
Lobo atroz
Sátiro [CN; sem flauta]
Thoqua
Tubarão, Grande <sup>1</sup> (animal)

#### 4º Nível

Carcaju atroz
Cobra, serpente Enorme (animal)
Crocodilo gigante (animal)
Dinonius (dinossauro)
Elemental, Médio (qualquer)
Gavião seta jovem
Gorila atroz
Javali atroz
Leão-marinho <sup>1</sup>
Salamandra irmã da chama [NM]

Tigre (animal)  
Tojanida jovem<sup>1</sup>  
Tubarão, Enorme<sup>1</sup> (animal)  
Unicornio [CB]  
Urso marrom (animal)  
Xorn menor

**5º Nível**

Baleia orca<sup>1</sup> (animal)  
Cobra constrictora gigante (animal)  
Elasmossauro<sup>1</sup> (dinossauro)  
Elemental, Grande (qualquer)  
Gavião seta adulto  
Grifo  
Janni (gênio)  
Leão atroz  
Nixie (sprite)  
Rinoceronte (animal)  
Sátiro [CN; com flauta]  
Tojanida adulto<sup>1</sup>  
Urso polar (animal)

**6º Nível**

Baleia azul<sup>1</sup>  
Elefante (animal)  
Elemental, Enorme (qualquer)  
Girallon  
Megaraptor (dinossauro)  
Pixie<sup>2</sup> (sprite) [NB; sem flechas especiais]  
Polvo gigante<sup>1</sup> (animal)  
Salamandra média [NM]  
Urso atroz  
Xorn médio

**7º Nível**

Baleia cachalote<sup>1</sup> (animal)  
Caçador invisível  
Djinni (gênio) [NB]  
Elemental maior (qualquer)  
Gavião seta ancião  
Lula gigante<sup>1</sup> (animal)  
Pixie<sup>3</sup> (sprite) [NB; com flechas soníferas]  
Tigre atroz  
Tiranossauro (dinossauro)  
Triceratóps (dinossauro)  
Xorn ancião

**8º Nível**

Pássaro roca  
Salamandra nobre [NM]  
Tojanida anciã  
Tubarão atroz<sup>1</sup>

**9º Nível**

Elemental ancião  
Grig [NB; com violino] (sprite)  
Pixie<sup>3</sup> (sprite) [NB; flechas soníferas e de perda de memória]  
Unicornio arauto celestial

1 Pode ser invocado somente em um ambiente aquático

2 Não pode conjurar *dança irresistível*

3 Pode conjurar *dança irresistível*

**Invoke Aliado da Natureza V**

Conjuração (Invocação) [vê texto]

Nível: Drd 5

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas podes invocar 1 criatura de 5º nível, 1d3 criaturas de 4º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível menor do mesmo tipo.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

**Invoke Aliado da Natureza VI**

Conjuração (Invocação) [vê texto]

Nível: Drd 6

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas podes invocar 1 criatura de 6º nível, 1d3 criaturas de 5º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível menor do mesmo tipo.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

**Invoke Aliado da Natureza VII**

Conjuração (Invocação) [vê texto]

Nível: Drd 7

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas podes invocar uma criatura de 7º nível, 1d3 criaturas de 6º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível menor do mesmo tipo.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

**Invoke Aliado da Natureza VIII**

Conjuração (Invocação) [vê texto]

Nível: Animal 8, Drd 8

**Efeito:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *invocar aliado da natureza I*, mas podes invocar 1 criatura de 8º nível, 1d3 criaturas de 7º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível menor do mesmo tipo.

Quando tu usas uma magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, ordem ou água, ela se torna uma magia desse tipo.

**Invoke Criaturas I**

Conjuração (Invocação) [vê texto]

Nível: Brd 1, Clr 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

Efeito: 1 criatura invocada

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Esta magia invoca uma criatura extraplanar (tipicamente um forasteiro, elemental ou besta mágica nativa de outro plano). Ela aparece onde tu indicas e age imediatamente, em teu turno. Ela ataca teus oponentes da melhor maneira possível. Se fores capaz de te comunicar com a criatura, tu

podes direcioná-la para não atacar, atacar inimigos em particular ou executar outras ações.

A magia conjura uma das criaturas da lista de 1º nível na Tabela: Invocar Criaturas. Tu escolhes que tipo de ciratura invocar e podes mudar aquela escolha a cada vez que conjuras a magia.

Um monstro invocado não pode invocar ou de outra forma conjurar outra criatura, nem pode usar quaisquer habilidades de teletransporte ou viajem planar. Criaturas não podem ser invocadas em um ambiente que não as suporte.

Quanto tu usas a magia de invocação para invocar uma criatura do ar, caos, terra, mal, fogo, bem, legal ou água, ela é uma magia daquele tipo.

**Foco Arcano:** Um saco miúdo e uma vela (não necessariamente acessa) pequena.

### Invocar Criaturas II

Conjuração (Invocação) [vê texto de *invocar criaturas I*]

**Nível:** Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 2

**Efeito:** 1 ou mais criaturas invocadas, todas a até 9 m.umas das outras

Esta magia funciona como *invocar criaturas I*, mas tu podes invocar 1 criatura da lista de 2º nível ou 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 1º nível.

### Invocar Criaturas III

Conjuração (Invocação) [vê texto de *invocar criaturas I*]

**Nível:** Brd 3, Clr 3, Fet/Mag 3

**Efeito:** 1 ou mais criaturas invocadas, todas a até 9 m.umas das outras

Esta magia funciona como *invocar criaturas I*, mas tu podes invocar 1 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) [vê texto de *invocar criaturas I*]

**Nível:** Brd 4, Clr 4, Fet/Mag 4

**Efeito:** 1 ou mais criaturas invocadas, todas a até 9 m.umas das outras

Esta magia funciona como *invocar criaturas I*, mas tu podes invocar 1 criatura da lista de 4º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 3º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível menor.

### Invocar Criaturas IX

Conjuração (Invocação) [vê texto de *invocar criaturas I*]

**Nível:** Caos 9, Clr 9, Evil 9, Good 9, Ordem 9, Fet/Mag 9

Esta magia funciona como *invocar criaturas I*, mas tu podes invocar 1 criatura da lista de 9º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 8º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível menor.

### Tabela: Invocar Criaturas

#### 1º Nível

Cão celestial	LB
Coruja celestial	LB
Golfinho celestial <sup>1</sup>	NB
Vaga-lume gigante celestial	NB
Macaco celestial	CB

Texugo celestial	CB
Centopéia monstruosa abissal, Média	NM
Corvo abissal	LM
Escorpião mostruoso abissal, Pequeno	NM
Rato atroz abissal	LM
Aranha monstruosa abissal, Pequeno	CM
Cobra abissal, serpente Pequena	CM
Falcão abissal	CM
Polyvo abissal <sup>1</sup>	CM

#### 2º Nível

Abelha gigante celestial	LB
Besouro gigante celestial	NB
Cão de montaria celestial	NB
Água celestial	CB
Lêmure (diabo)	LM
Lobo abissal	LM
Lula abissal <sup>1</sup>	LM
Centopéia monstruosa abissal, Grande	NM
Escorpião monstruoso abissal, Médio	NM
Tubarão abissal, Médio <sup>1</sup>	NM
Aranha monstruosa abissal, Médio	CM
Cobra abissal, serpente Média	CM

#### 3º Nível

Urso negro celestial	LB
Bisão celestial	NB
Hipogrifo celestial	CB
Texugo atroz celestial	CB
Elemental, Pequeno (qualquer)	N
Cão infernal	LM
Cobra abissal, constritora	LM
Doninha atroz abissal	LM
Gorila abissal	LM
Centopéia monstruosa abissal, Enorme	NM
Javali abissal	NM
Morcego atroz abissal	NM
Carcájua abissal	CM
Cobra abissal, serpente Grande	CM
Crocodilo abissal	CM
Dretch (demônio)	CM

#### 4º Nível

Arconte luminar	LB
Coruja gigante celestial	LB
Águia gigante celestial	CB
Leão celestial	CB
Mephit (qualquer)	N
Lobo atroz abissal	LM
Vespa gigante abissal	LM
Cão yeth	NM
Louva-a-deus gigante abissal	NM
Tubarão abissal, Grande <sup>1</sup>	NM
Aranha monstruosa abissal, Grande	CM
Cobra abissal, serpente Enorme	CM
Uivante	CM

#### 5º Nível

Arconde Guardião	LB
Urso marrom celestial	LB
Gafanhoto gigante celestial	NB
Leão-marinho celestial <sup>1</sup>	NB
Grifo celestial	CB
Elemental, Médio (qualquer)	N
Achaíeraí	LM
Deinonychus abissal	LM
Diabo barbado	LM
Gorila atroz abissal	LM
Escorpião monstruoso abissal, Grande	NM
Javali atroz abissal	NM
Mastim das sombras	NM
Tubarão abissal, Enorme <sup>1</sup>	NM
Carcájua atroz abissal	CM
Crocodilo gigante abissal	CM
Tigre abissal	CM

#### 6º Nível

Urso polar celestial	LB
----------------------	----

Baleia orca celestial <sup>1</sup>	NB
Bralani (eladrin)	CB
Leão atroz celestial	CB
Elemental, Grande (qualquer)	N
Janni (gênio)	N
Fera do caos	CN
Diabo, correntes	LM
Xill	LM
Centopéia monstruosa abissal, Imenso	NM
Rinoceronte abissal	NM
Aranha monstruosa abissal, Enorme	CM
Cobra abissal, constritora gigante	CM
Elasmosaurus abissal <sup>1</sup>	CM

**7º Nível**

Elefante celestial	LB
Baleia celestial <sup>1</sup>	NB
Guardião Avorai	NB
Djinni (gênio)	CB
Elemental, Enorme (qualquer)	N
Caçador invisível	N
Diabo, ósseo	LM
Megaraptor abissal	LM
Escorpião monstruoso abissal, Enorme	NM
Babau (demônio)	CM
Girallon abissal	CM
Polvo gigante abissal <sup>1</sup>	CM

**8º Nível**

Urso atroz celestial	LB
Baleia cachalote celestial <sup>1</sup>	NB
Triceratóps celestial	NB
Lillend	CB
Elemental maior (qualquer)	N
Centopéia monstruosa abissal, Colossal	NM
Gato infernal	LM
Lula gigante abissal <sup>1</sup>	LM
Aranha monstruosa abissal, Imensa	CM
Tigre atroz abissal	CM
Tiranossauro abissal	CM
Vrock (demônio)	CM

**9º Nível**

Couatl	LB
Leonal Guardião	NB
Pássaro roca celestial	CB
Elemental ancião (qualquer)	N
Diabo, barbado	LM
Bruxa da noite	NM
Escorpião monstruoso abissal, Imenso	NM
Tubarão atroz abissal <sup>1</sup>	NM
Aranha monstruosa abissal, Colossal	CM
Bebilith (demônio)	CM
Hezrou (demônio)	CM

<sup>1</sup> Pode ser invocado somente num ambiente aquático

**Invoke Criaturas V**

Conjuração (Invocação) [vê texto de *invoke criaturas I*]

**Nível:** Brd 5, Clr 5, Fet/Mag 5

**Efeito:** 1 ou mais criaturas invocadas, todas a até 9 m.umas das outras

Esta magia funciona como *invoke criaturas I*, mas tu podes invocar 1 criatura da lista de 5º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 4º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível menor.

**Invoke Criaturas VI**

Conjuração (Invocação) [vê texto de *invoke criaturas I*]

**Nível:** Brd 6, Clr 6, Fet/Mag 6

**Efeito:** 1 ou mais criaturas invocadas, todas a até 9 m.umas das outras

Esta magia funciona como *invoke criaturas I*, mas tu podes invocar 1 criatura da lista de 6º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 5º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível menor.

**Invoke Criaturas VII**

Conjuração (Invocação) [vê texto de *invoke criaturas I*]

**Nível:** Clr 7, Fet/Mag 7

Esta magia funciona como *invoke criaturas I*, mas tu podes invocar 1 criatura da lista de 7º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 6º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível menor.

**Invoke Criaturas VIII**

Conjuração (Invocação) [vê texto de *invoke criaturas I*]

**Nível:** Clr 8, Fet/Mag 8

Esta magia funciona como *invoke criaturas I*, mas tu podes invocar 1 criatura da lista de 8º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 7º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível menor.

**Invoke 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 a Magia:** Não

Tu invocas um enxame de morcegos, ratos ou aranhas (tu escolhes), que ataca todas as outras criaturas em sua área. (Tu podes invocar um enxame para que ele partilhe a área com outras criaturas.) Se nenhuma criatura viva estiver na sua área, o enxame ataca ou persegue a criatura mais próxima como melhor puder. O conjurador não tem controle sobre seu alvo ou direção de deslocamento.

**Componente Material Arcano:** Um pano vermelho quadrado.

**Invoke Instrumento**

Conjuração (Invocação)

**Nível:** Brd 0

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** 0 m.

**Efeito:** 1 instrumento musical portátil invocado

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia invoca um instrumento musical portátil a tua escolha. Esse instrumento aparece em tuas mãos ou aos teus pés (tu escolhes). O instrumento é um exemplar comum de seu tipo. Apenas um instrumento aparece por conjuração e ele tocará somente para ti. Tu não podes invocar um instrumento muito grande que não pode ser segurado com duas mãos.

## Labirinto

Conjuração (Teletransporte)

**Nível:** Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu banes o alvo num labirinto extradimensional dos planos de energia. Cada rodada no teu turno, ele pode fazer um teste de Inteligência (CD 20) para escapar do labirinto com uma ação de rodada completa. Se alvo não escapar, o labirinto desaparece após 10 minutos, forçando o alvo a sair.

Ao escapar ou sair do labirinto, o alvo reaparece onde estava quando a magia labirinto foi conjurada. Se esse local estiver preenchido com um objeto sólido, o alvo aparece no espaço livre mais próximo. Magias e habilidade que movam uma criatura dentro do plano, como *teletransporte* e *porta dimensional*, não ajudam a criatura a escapar de *labirinto*, embora a magia *viagem planar* lhe permita sair para qualquer que seja o plano definido na magia. Minotauros não são afetados por esta 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 m. + 3 m./nível)

**Área:** Até 2 cubos de 3 m./nível (M)

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia transforma lama normal ou areia movediça de qualquer profundidade em pedra macia (arenito ou mineral similar) permanentemente. Qualquer criatura na lama pode realizar um teste de Reflexos para escapar antes que a área seja transformada.

*Lama em pedra* anula e dissipa *pedra em lama*.

**Componente Material Arcano:** Água, areia e limo.

## Lendas e Histórias

Adivinhação

**Nível:** Brd 4, Conhecimento 7, Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G, M, F

**Tempo de Execução:** Vê texto

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** Vê texto

Esta magia inunda a tua mente com as lendas sobre uma pessoa, local ou objeto importante. Se a pessoa ou objeto estiverem em contato contigo ou estiveres no lugar em questão, o tempo de execução é  $1d4 \times 10$  minutos. Se tiveres informações detalhadas sobre o local, pessoa ou objeto, o tempo de execução é de 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 só conheces rumores, o tempo de execução é 2d6 semanas e o conhecimento resultante é vago e incompleto (apesar de muitas vezes te direcionar para informações mais detalhadas, permitindo assim um resultado melhor da próxima vez).

Durante a conjuração, tu não podes te 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 objeto para tua mente. 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, tu não recebes 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.

**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:** 1 criatura/nível, a até 9 m.umas das outras

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a 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 Reflexos. Uma criatura *lenta* se move com metade de seu deslocamento normal (arredonda para baixo o próximo incremento de 1,5 m.), o que afeta a distância que ela salta normalmente por causa da redução de seu deslocamento.

Vários efeitos de *lentidão* não se acumulam. *Lentidão* anula e dissipia *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 no formato de cone

**Duração:** Instantânea;vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Um cone vívido de cores contrastantes sai de tua mão, atordoando, talvez cegando e, possivelmente, até deixando inconscientes as criaturas na área de efeito.

Cada criatura dentro do cone é afetada de acordo com seu Dado de Vida.

**Até 2 DV:** A criatura fica inconsciente, cega e atordoada por 2d4 rodadas, então cega e atordoada por 1d4 rodadas e

então atordoada por 1 rodada. (Apenas criaturas vivas ficam inconscientes).

**De 3 a 4 DV:** A criatura fica cega e atordoada por 1d4 rodadas, então atordoada por 1 rodada.

**Mais de 5 DV:** A criatura é atordoada por 1 rodada.

Criaturas sem visão não são afetadas por *leque cromático*.

**Componente Material:** Uma pitada de pó ou areia que seja colorida de vermelho, amarelo e azul.

## Ler Magia

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:** Tu

**Duração:** 10 min./nível

Usando *ler magias*, podes decifrar inscrições mágicas em objetos, livros, pergaminhos, armas, etc., que seriam intelectíveis 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 tu tenhas lido a inscrição, será possível ler a mesma escrita sem utilizar *ler magias* 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 outro da magia símbolo (CD 10 + nível da magia).

*Ler magias* é suscetível à 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 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** Tu ou 1 criatura voluntária ou 1 objeto (até 50 kg./nível)

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia permite que tu, outra criatura ou um objeto seja movido para cima e para baixo como tu desejas. A criatura deve desejar ser levitada e o objeto deve estar em posse de uma criatura voluntária ou estar livre. Tu és capaz de direcionar mentalmente o alvo para subir ou descer até 6 m. 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. O gasto de uma rodada completa 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.

## Libertação

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 9

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis) ou vê texto

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim

O alvo é libertado de magias e efeitos que restrinjam seu movimento, incluindo *aprisionamento*, *constricção*, *estase temporal*, *labirinto*, *lentidão*, *petrificação*, *prisão*, *sono*, *teia*, atordoamento, agarrar, imobilização e paralisia. Para libertar uma criatura de *aprisionamento* ou *labirinto*, tu deves saber seu nome e histórico e deves conjurar esta magia no local onde ela foi enterrada ou banida ao *labirinto*.

## Ligação Telepática

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)

**Alvos:** Tu mais 1 criatura voluntária/3 níveis, todas a até 9 m.umas das outras

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias uma ligação telepática entre uma quantidade de criaturas voluntárias, que precisam possuir Inteligência 3 ou superior, e ti. Cada criatura incluída na ligação fica vinculada a todas as outras. A criatura pode se comunicar 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 desejas, poderás ficar fora da ligação telepática formada. Essa decisão deve ser feita no momento da conjuração.

A *ligação telepática* é suscetível à magia permanência, apesar de criar apenas 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)

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** 24 horas

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo fica protegido de todos os dispositivos e magias de detecção, influência ou leitura de emoções ou pensamentos. Esta magia protege contra todas as magias e efeitos de ação mental, assim como contra magias e efeitos de adivinhação para obter informações. *Limpar a mente* protege até contra as magias *desejo restrito*, *milagre* e *desejo* quando são usadas de modo a afetar a mente do alvo ou obter informações sobre ele. No caso de uma adivinha que analise a área em que a criatura está, tal como *olho arcano*, a magia funciona, mas a criatura simplesmente não é detectada. Tentativas de adivinhação (vidência) dirigidas especificamente contra o alvo não funcionam.

### Localizar Criatura

Adivinhação

Nível: Brd 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Duração: 10 min./nível

Esta magia funciona como *localizar objeto*, mas localiza uma criatura conhecida ou familiar.

Tu te viras lentamente e sentes qual a direção da criatura a ser localizada, considerando que ela esteja dentro do alcance. Também sabes 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 tu conheças. Não é possível encontrar uma criatura de um certo tipo. Para encontrar um tipo de criatura, deves tê-lo visto de perto (menos de 9 m.) pelo menos uma vez.

A água corrente bloqueia a magia e ela não pode detectar objetos. Magias como *despistar*, *dificultar detecção* ou *metamorfose* podem enganá-la.

**Componente Material:** Um pouco de pelo de um cão de caça.

### Localizar Objeto

Adivinhação

Nível: Brd 2, Clr 3, Fet/Mag 2, Viagem 2

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m. + 12 m./nível)

Área: Círculo de 120 m+12 m/nível de raio, centrado em ti

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu sentes a direção de um objeto conhecido ou claramente visualizado. Tu podes procurar itens gerais e, nesse caso, o item mais próximo desse tipo será localizado, caso haja mais de um dentro do alcance. Procurar algo específico exige que tenhas 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 a não ser que tenhas segurado o item em tuas mãos. (não apenas observado o item com uma adivinhação).

A magia é bloqueada por chumbo e não pode ser utilizada para localizar criaturas. A magia *metamorfosear objetos* engana a magia.

**Foco Arcano:** Uma forquilha.

### Loquacidade

Transmutação

Nível: Brd 3

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Tu

Duração: 10 min./nível (D)

Tua fala se torna fluente e mais crível. Tu recebes +30 de bônus nos testes de Blefar realizados para convencer alguém de que tuas palavras são verdadeiras. (Esse bônus não se aplica a outros usos da perícia Blefar, como fintar em combate, criar distração para se esconder ou se comunicar por mensagens secretas.)

Se for conjurado um efeito mágico que detectaria mentiras ou te força a falar a verdade, o conjurador da magia deve obter um sucesso num teste de conjurador (1d20 + nível do conjurador) contra uma CD 15 + teu nível de conjurador. Um fracasso significa que o efeito não detectou tuas mentiras e nem te fará 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 m.

Efeito: Uma emanção em forma de linha de um vento forte parte de ti até a extremidade do alcance da magia

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia cria uma forte lufada de vento (aproximadamente 75 km/h) que surge de ti e se move na direção designada, afetando todas as criaturas no caminho.

Uma criatura Miúda ou menor no chão é derrubada e carregada por 1d4x3 m., sofrendo 1d4 pontos de dano por contusão para cada 3 m. Se estiver voando, uma criatura Miúda ou menor é lançada 2d6x3 m. para trás e sofre 2d6 pontos de dano por concussão.

As criaturas Pequenas caem com a força do vento ou, se estiverem voando, são jogadas 1d6x3 m. para trás.

As criaturas Médias não conseguem andar contra a força do vento ou, se estiverem voando, são jogadas 1d6 x 1,5 m. para trás.

As criaturas Grandes ou maiores são capazes de se deslocar normalmente numa *lufada de vento*.

A *lufada de vento* não pode empurrar uma criatura para além de seu alcance.

Qualquer criatura, independente do tamanho, sofre -4 de penalidade nos ataques a 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, a *lufada de vento* pode fazer qualquer coisa que um vento súbito 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* é suscetível à 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

Alvo: Objeto tocado

Duração: 10 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Esta magia faz um objeto brilhar como uma tocha, iluminando claramente uma área de 6 m. de raio (e precariamente mais 6 m.) a partir do ponto de origem. O efeito é imóvel, mas pode ser conjurado num objeto móvel. A magia *luz* que invadir uma área de escuridão mágica não funcionará.

A magia *luz* (qualquer uma com o descritor *luz*) serve de contramágica e dissipa 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 m. + 3 m./nível)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Concentrando o poder divino como um raio de sol, tu projetas um raio de luz da palma de tua mão aberta. É preciso acertar 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 sofre 1d8 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 10d8). Um construto ou objeto inanimado sofre 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo 5d6).

## Luz Negra

Evocação [Escuridão]

Nível: Escuridão 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Área:** Emanação de 6 m. de raio centrada numa criatura, objeto ou ponto no espaço

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula ou nenhum (objeto)

Resistência a Magia: Sim ou não (objeto)

Tu crias uma área de escuridão total. A escuridão é impenetrável à visão normal e visão no escuro, mas tu podes ver normalmente dentro da área de *luz negra*. Criaturas fora da área da magia, mesmo tu, não podem ver através dela.

A magia pode ser lançada em qualquer ponto no espaço, mas o efeito é estacionário. Tu podes lançar a magia numa criatura, o efeito irradia dela e se move junto. Objetos não usados e carregados e pontos no espaço não recebem testes de resistência ou se beneficiam de resistência a magia.

*Luz negra* anula e dissipa qualquer magia de luz de nível igual ou inferior. *Luz do dia* anula e dissipa *luz negra*.

## Luz do Dia

Evocação [Light]

Nível: Brd 3, Clr 3, Drd 3, Pal 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Objeto tocada

Duração: 10 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

O objeto tocado emana uma luz tão clara como a luz do dia cheio num raio de 18 m. e iluminação fraca num raio adicional de 18 m. além. Criaturas que sofrem penalidade sob a luz forte também as sofrem enquanto no raio desta luz mágica. Apesar de seu nome, esta magia não equivale à verdadeira luz do dia para os propósitos de criaturas que sofrem dano ou são destruídas por este tipo de luz.

*Se luz do dia* é conjurada num objeto pequeno que é então colocado dentro ou sob uma cobertura à prova de luz, o efeito da magia é bloqueado até que a cobertura seja removida.

*Luz do dia* quando trazida para dentro da área de escuridão mágica (ou vice-versa) é temporariamente anulada, de modo que as condições normais de iluminação prevalecem nas áreas de efeito sobrepostas.

*Luz do dia* anula ou dissipa qualquer magia de escuridão de nível igual ou inferior.

## 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:** 1 arma ou 50 projéteis, todos em contato entre si no momento da conjuração

Duração: 10 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo, objeto)

Esta magia torna uma arma magicamente 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 perfurantes ou cortantes. Se conjurada em flechas e viroles de besta, a lâmina afiada do projétil em particular acaba quando ele é usado, independe dele acertar ou não seu alvo (considere um shuriken como um projétil, em vez de arma de arremesso, em relação a esta magia).

Vários efeitos que aumentam a margem de ameaça de uma arma (como a magia *lâmina afiada* e o talento Sucesso

Decisivo Aprimorado) não se acumulam. Não é possível conjurar essa magia em armas naturais, como garras.

### Lâmina Flamejante

Evocação [Fogo]

Nível: Drd 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 m.

Efeito: Raio em forma de espada

Duração: 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Um feixe de chamas vermelhas incandescentes, de 1 m. de comprimento, surge na tua mão. Tu empunhas este feixe-espada como se fosse uma cimitarra. Ataques com a *lâmina flamejante* são ataques de toque corpo-a-corpo. A lâmina causa 1d8 pontos de dano de fogo +1 ponto para dois níveis de conjurador (máximo +10). Já que a lâmina não é física, seu modificador de Força não se aplica ao dano. A *lâmina flamejante* pode incendiar materiais combustíveis, tais como pergaminho, feno, madeira e pano.

Esta magia não funciona debaixo d'água.

### Madeira-Ferro

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 minuto/0,5 kg. criado

Alcance: 0 m.

Efeito: Um objeto de madeira-ferro de até 2,5 kg./nível

Duração: 1 dia/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a 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 não afetam a madeira-ferro. As magias que afetam madeira afetam madeira-ferro embora ela não queime. Usando essa magia com *moldar madeira* ou um Ofício relacionado à madeira, tu podes 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 produzires 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.

### Maldição Menor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Medo]

Nível: Clr 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 15 m.

Área: Todos os inimigos a 15 m.

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

*Maldição menor* enche teus inimigos com medo e dúvida. Cada criatura afetada recebe -1 de penalidade em jogadas de ataque e testes de resistência contra efeitos de medo.

*Maldição menor* anula e dissipá *bênção*.

### 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 metade; vé texto

Resistência a Magia: Sim

Esta magia murcha uma única planta de qualquer tamanho. Uma criatura planta afetada sofre 1d6 pontos de dano por nível (máximo 15d6) e pode tentar um teste de Fortitude para sofrer apenas metade do dano. Uma planta que não seja uma criatura não recebe um teste e imediatamente murcha e morre.

Esta magia não tem efeito no solo ou na vida vegetal ao redor.

### Mansão Magnífica Arcana

Conjuração (Criação)

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: Mansão extradimensional, até 3 cubos de 3 m./nível (M)

Duração: 2 horas/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu conjuras um refúgio extradimensional que tem uma única entrada no plano onde a magia é conjurada. O ponto de entrada parece uma luz trêmula no ar de 1,2 m. de largura e 2,4 m. de altura. Apenas aqueles que designares podem entrar na mansão e o portal se fecha e fica invisível atrás de ti quando entras. Tu podes abri-lo de novo do teu lado à vontade. Uma vez que os observadores tenham passado pela entrada, estarão numa magnífica sala de espera com inúmeros quartos além. A atmosfera é pura, fresca e morna.

Tu podes desenhar a planta da mansão como desejas até o limite do efeito da magia. O lugar é mobiliado e contém alimentação suficiente para servir banquete farto para uma dúzia de pessoas por nível de conjurador. Um grupo de servos semitransparentes (até 2 por nível de conjurador), uniformizados e obedientes, servem a todos que entram. Os servos funcionam como a magia *servo invisível* exceto que eles são visíveis e podem ir a qualquer lugar da mansão.

Já que o lugar pode ser acessado apenas através de seu portal especial, condições externas não afetam a mansão, nem as internas atingem os planos além.

*Foco:* Um portal em miniatura esculpido em marfim, uma pequena peça de mármore polido e uma colher de prata Miúda (cada item valendo 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.

**Alvos:** 1 criatura/nível numa explosão de 6 m. de raio centrada em ti

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Cores aleatórias cercam os alvos, protegendo-os de ataques, fornecendo-lhes resistência a magias conjuradas por criaturas leais e fazendo com que criaturas leais que atinjam o alvo fiquem confusas. Esta abjuração tem quatro efeitos.

Primeiro, cada criatura protegida recebe +4 bônus de deflexão na CA e +4 de bônus em testes de resistência. Ao contrário de *proteção contra a ordem*, o benefício desta magia se aplica contra todos os ataques, não apenas contra ataques de criaturas leais.

Segundo, cada criatura protegida recebe resistência a magia 25 contra magias leais e magias lançadas por criaturas leais.

Terceiro, a abjuração bloqueia possessão e influência mental, assim como *proteção contra a ordem*.

Finalmente, se uma criatura leal acertar um ataque corpo-a-corpo numa criatura protegida, o atacante é confundido por 1 rodada (teste de Vontade anula, assim como na magia *confusão*, mas contra a CD de *manto do caos*).

**Foco:** Um pequeno relicário contendo alguma relíquia sagrada, tal como um fragmento de texto do caos. O relicário custa pelo menos 500 po.

## Marca Arcana

Universal

Nível: Fet/Mag 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 m.

**Efeito:** 1 marca ou runa pessoal, que deve caber num quadrado de 30 cm.

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia te permite escrever tua marca ou runa pessoal, que deve ter no máximo até seis caracteres. A escrita pode ser visível ou invisível. A magia *marca arcana* te permite escrever a runa sobre qualquer substância sem danificar o material em que foi colocada. Se uma marca invisível for feita, a magia *detectar magia* faz com que ela fique visível e brilhante, apesar de não necessariamente compreensível.

*Ver o invisível, visão da verdade, uma gema da visão ou um manto dos olhos* também te permite ver uma *marca arcana* invisível. A magia *ler magias* revela as palavras, se houverem. A marca não pode ser dissipada, mas pode ser removida pelo conjurador ou pela magia *apagar*.

Se a marca arcana for conjurada num ser vivo, desgaste normal gradualmente faz com que o efeito desapareça em um mês.

*Marca arcana* deve ser conjurada num objeto antes de se conjurar *convocação instantânea* no mesmo objeto (vê a descrição da magia para detalhes).

## Marca da Justiça

Necromancia

Nível: Clr 5, Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

**Duração:** Permanente; vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu desenhas uma marca indelével no alvo e determina certo comportamento para o alvo que ativará a marca. Quando ativada, a marca amaldiçoá o alvo. Tipicamente, tu designas algum tipo de comportamento criminoso que ativa a marca, mas podes escolher qualquer ação que desejas. O efeito da marca é idêntico ao efeito de *rogar maldição*.

Já que esta magia demora 10 minutos para ser conjurada e envolve escrever no alvo, tu podes conjurar esta magia apenas numa criatura voluntária ou imobilizada.

Como o efeito de *rogar maldição*, a *marca da justiça* não pode ser dissipada, mas pode ser removida com as magias *cancelar encantamento*, *desejo restrito*, *milagre*, *remover maldição* ou *desejo*. A magia *Remover maldição* só funciona se o nível de seu conjurador for igual ou maior que o teu nível de conjurador na *marca da justiça*. Essas restrições se aplicam independente de a 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); vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade parcial; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu liberas o poder do caos para destruir teus inimigos. A magia toma a forma de uma explosão multicolorida de energia saltitante e ricocheteante. Apenas criaturas leais e neutras (caóticas não) são afetadas pela magia.

A magia causa 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo 5d8) a criaturas leais (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo 10d6, a forasteiros leais) e as deixa mais lentas por 1d6 rodadas (vê a magia *lentidão*). Um teste de Vontade bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito de *lentidão*.

A magia causa apenas metade do dano em criaturas que não sejam nem leais nem caóticas, e elas não ficam lentas. Tal criatura pode reduzir o dano à metade de novo (para um quarto) se passar num teste de Vontade.

## Matar

Necromancia [Morte]

Nível: Clr 5, Morte 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

**Alcance:** Toque**Alvo:** Criatura viva tocada**Duração:** Instantânea**Teste de Resistência:** Fortitude parcial**Resistência a Magia:** Sim

Tu podes matar uma criatura viva. Precisas acertar um ataque de toque corpo-a-corpo. O alvo consegue escapar da morte se passar num teste de Fortitude. Se passar, sofre 3d6 pontos de dano +1 por nível de conjurador.

### Medo

Necromancia [Ação Mental, Medo]

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 4**Componentes:** V, G, M**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** 9 m.**Área:** Explosão no formato de cone**Duração:** 1 rodada/nível ou 1 rodada; vê texto**Teste de Resistência:** Vontade parcial**Resistência a Magia:** Sim

Um cone de terror invisível faz cada criatura viva na área ficar apavorada a menos que passe num teste de Vontade. Se encurrallada, a criatura apavorada fica amedrontada. Se passar no teste, a criatura fica abalada por 1 rodada.

*Componente Material:* O coração de um pombo ou uma pena branca.

### Melhoria Mnemônica

Transmutação

**Nível:** Mag 4**Componentes:** V, G, M, F**Tempo de Execução:** 10 minutos**Alcance:** Pessoal**Alvo:** Tu**Duração:** Instantânea

Conjura esta magia te permite preparar magias adicionais ou reter magias recentemente conjuradas. Escolha uma dessas duas versões ao conjurar a magia.

*Preparar:* Tu preparamos até três níveis adicionais de magias. Um truque conta como uma magia de 1/2 nível para esse fim. Tu preparamos e conjuras essas magias normalmente.

*Conservar:* Tu reténs qualquer magia de até 3º nível que tenhas conjurado até 1 rodada antes de teres começado a conjurar *melhoria mnemônica*. Isso restaura a magia anteriormente conjurada para tua mente.

Em ambos os casos, a magia ou magias preparadas ou retidas desaparecem após 24 horas (se não conjuradas).

*Componente Material:* A pedaço de barbante e tinta feita com tintura de polvo e sangue de dragão negro.

*Foco:* Uma placa de marfim que valha pelo menos 50 po.

### Mensagem

Transmutação [Dependente de Idioma]

**Nível:** Brd 0, Fet/Mag 0**Componentes:** V, G, F**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)**Alvos:** 1 criatura/nível**Duração:** 10 min./nível**Teste de Resistência:** Nenhum**Resistência a Magia:** Não

Tu podes sussurrar mensagens e receber respostas sussurradas com poucas chances de ser ouvido. Tu apontas teu dedo a cada criatura que queres que receba a mensagem. Quando sussurreares, a mensagem é audível para todas as criaturas apontadas dentro do alcance. Silêncio mágico, 30 cm. de pedra, 2,5 cm. de metal comum (ou uma folha de chumbo) ou 1 m. de madeira ou terra bloqueiam a magia. A mensagem não precisa viajar em linha reta. Ela pode contornar barreiras se houver um caminho livre entre ti e o alvo e o caminho inteiro estiver dentro do alcance da magia. As criaturas que recebem a *mensagem* podem sussurrar uma resposta que tu ouves. A magia transmite som, não significado. Ela não transcende a barreira do idioma.

*Nota:* Para falar a *mensagem*, tu deves falar as palavras e sussurrar, possivelmente permitindo que observadores tenham a oportunidade de ler teus lábios.

*Foco:* Um pedaço curto 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:** Tu**Duração:** 10 min./nível

*Mesclar-se às rochas* permite que tu fundas teu corpo e equipamentos num único bloco de pedra. A pedra deve ser grande o suficiente para acomodar teu corpo em todas as três dimensões. Quando completada a conjuração, tu e não mais que 50 kg de matéria não-viva podem se fundir com a pedra. Se uma das condições for desrespeitada, a magia falha e é desperdiçada.

Enquanto na pedra, tu te manténs em contato, apesar de tênue, com a superfície da pedra pela qual tu te fundiste. Tu permaneces consciente do transcorrer do tempo e podes conjurar magias em ti mesmo enquanto escondido na pedra. Nada que acontece fora da pedra pode ser visto, mas tu ainda podes ouvir o que acontece ao teu redor. Danos físicos menores na pedra não te machucam, mas sua destruição parcial (até o ponto em que não caibas mais nela) te expelle e te causa 5d6 pontos de dano. A destruição completa da pedra te expelle e te mata instantaneamente a não ser que passes num teste de Fortitude (CD 18).

A qualquer momento antes da duração expirar, tu podes sair da pedra pela superfície que entaste. Se a duração da magia expirar ou o efeito for dissipado antes de saires voluntariamente da pedra, tu és violentamente expelido e sofres 5d6 pontos de dano.

As seguintes magias te ferem se conjuradas sobre a pedra que ocupas: *pedra em carne* te expelle e causa 5d6 pontos de dano; *moldar rochas* causa 3d6 pontos de dano em ti, mas não te expelle; *pedra em lama* te expelle e mata instantaneamente, exceto se passares num teste de Fortitude (CD 18), caso em que será apenas expelido; finalmente, *criar passagens* te expelle 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 numa explosão de 12 m. de raio

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim (objeto; vé texto)

Esta 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 a magia 20 + nível de conjurador contra esta 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. As armaduras 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*, *desejo*, *milagre* ou magia similar podem fazer um objeto transmutado retornar ao seu estado metálico.

## Metamorfose

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura voluntária viva tocada

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia funciona como *alterar-se*, mas transforma um alvo voluntário numa outra criatura viva. A nova forma pode ser do mesmo tipo do alvo ou de algum dos seguintes tipos: aberração, animal, besta mágica, dragão, fada, gigante, humanoíde, humanoíde monstruoso, invertebrado, limo ou planta. A forma assumida não pode possuir mais DV que o teu nível de conjurador (ou os DVs do alvo, o que for menor), limitado a 15 DVs no 15º nível. Tu não podes transformar um alvo numa criatura menor que Miúdo e nem fazê-lo assumir uma forma incorpórea ou gasosa. O tipo e sub-tipo da criatura (se houver) mudam para se adaptar à nova forma.

Durante a *metamorfose*, o alvo recupera os pontos de vida perdidos como se tivesse descansado por um noite (apesar dessa cura não recuperar dano temporário de habilidade ou fornecer outros benefícios do descanso; e retornar à forma original não cura a criatura novamente). Caso morra, a criatura voltará à forma original, mas continuará morta.

A criatura metamorfoseada 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, mas nunca suas qualidades especiais extraordinárias, sobrenaturais ou habilidades similares a magia.

As criaturas incorpóreas ou gasosas são imunes a *metamorfose* e criaturas do sub-tipo metamorfo podem retomar para a forma natural usando uma ação padrão.

**Componente Material:** Um casulo vazio.

## Metamorfose Tómida

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; vé texto

**Resistência a Magia:** Sim

Como *metamorfose*, exceto que tu transformas o alvo num animal pequeno ou menor que não tenha mais do que 1 DV. Se a nova forma for fatal para a criatura, o alvo recebe +4 de bônus no teste.

Se a magia for bem-sucedida, o alvo deve também fazer um teste de Vontade. Se este segundo teste falhar, a criatura perde suas habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares a magia, perde a habilidade de conjurar magias (se tinha a habilidade) e recebe a tendência, habilidades especiais e Inteligência, Sabedoria e Carisma de sua nova forma no lugar de sua própria. Ela ainda mantém sua classe e nível (ou DV), assim como todos os benefícios derivados (como bônus base de ataque, bônus base de resistência e pontos de vida). Ela mantém quaisquer características de classe (que não seja conjuração) que não sejam extraordinárias, sobrenaturais ou similares a magia.

Criaturas incorpóreas ou gasosas são imunes a *metamorfose* e uma criatura com o subtipo metamorfo pode voltar a sua forma natural com uma ação padrão.

## Metamorfosear Objetos

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 8, Enganação 8

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Duração:** Vé texto

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (objeto); vé texto

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia funciona como *metamorfose*, exceto por transformar um objeto ou criatura em outro. A duração da magia depende de quanto radical é uma mudança do estado original para o estado encantado. A duração é determinada usando as seguintes informações.

**O alvo é:**

**Aumento no Fator Duração<sup>1</sup>**

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

<sup>1</sup> Somar todos os que se aplicam. Compara o total com a tabela seguinte

Ao contrário de *metamorphose*, *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.

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

O dano sofrido enquanto estiver na nova forma pode resultar em ferimentos ou em morte da criatura metamorfoseada. De modo geral, o dano ocorre quando a nova forma é afetada por forças físicas.

Um objeto mundano não pode se tornar mágico através desta magia. Um item mágico não é afetado por esta 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*.

**Componente Material Arcano:** Mercúrio, goma arábica e fumaça.

## Milagre

Evocação

**Nível:** Clr 9, Sorte 9

**Componentes:** V, G, XP; vê texto

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Vê texto

**Alvo, Efeito ou Área:** Vê texto

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu não conjuras um *milagre*, tu pedes um. Tu afirmas o que gostarias que acontecesse e pedes a tua divindade (ou à entidade para qual rezas por tuas magias) que interceda.

Um *milagre* pode fazer qualquer uma das seguintes coisas.

- Duplicar qualquer magia de clérigo de 8º nível ou inferior (incluindo magias a quem tens acesso por causa dos teus domínios).
- Duplicar qualquer outra magia de 7º nível ou inferior.
- Desfazer efeitos nocivos de certas magias, como *enfraquecer o intelecto* ou *insanidade*.
- Produzir qualquer efeito cujo nível de poder seja similar com os efeitos acima.

Se *milagre* produzir qualquer um dos efeitos acima, conjurá-lo não tem custo em pontos de experiência.

Alternativeamente, um clérigo pode fazer um pedido muito poderoso. Conjurar um *milagre* assim custa ao clérigo 5.000 XP por causa das poderosas energias divinas envolvidas. Exemplos de *milagres* especialmente poderosos desse tipo incluem.

- Mudar o rumo de uma batalha a teu favor, ressuscitando os aliados tombados para que continuem a lutar.

- Mover a ti e teus aliados, com todo o 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, inundação ou outro grande desastre natural.

Em qualquer evento, um pedido que destoe da natureza (ou tendência) da divindade é recusado.

Uma magia duplicada permite teste de resistência e resistência a magia normalmente, mas a CD do teste é de uma magia de 9º nível. Quando *milagre* duplica uma magia que tem custo em XP, tu deves pagar esse custo. Quando *milagre* duplica uma magia com componente material que custa mais de 100 po, deves fornecer o componente.

**Custo de XP:** 5.000 XP (para alguns usos da magia *milagre*; vê acima).

## Miragem Arcana

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Brd 5, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Área:** 1 cubo (de 6 m.)/nível (M)

**Duração:** Concentração +1 hora/ nível (D)

Esta magia funciona como *terreno ilusório*, exceto que te permite fazer qualquer área parecer ser algo diferente do que é. A ilusão inclui elementos auditivos, visuais e olfátórios. Ao contrário de *terreno ilusório*, esta magia pode alterar a aparência de estruturas (ou acrescentar uma onde não existe). Todavia, ela não pode disfarçar, esconder ou acrescentar criaturas (embora criaturas dentro da área possam se esconder na ilusão como poderiam num local verdadeiro).

## Missão Menor

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Dependente de Idioma]

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 4

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** 1 criatura viva de até 7 DV

**Duração:** 1 dia/nível ou até descarregado (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Uma *missão menor* impõe um comando mágico sobre uma criatura, obrigando-a a realizar uma tarefa ou ação segundo a tua vontade. A criatura deve ter até 7 DVs e conseguir te entender. Uma *missão menor* não pode forçar uma criatura a se matar ou a realizar ações que resultariam em morte certa, 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, a magia mantém seu efeito durante 1 dia por nível de conjurador. Um alvo esperto pode subverter algumas instruções.

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* não afeta a *missão menor*.

## Modificar Aparência

**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:** 1 criatura/2 níveis, a até 9 m. umas das outras

**Duração:** 12 horas (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula ou Vontade desacredita (se interagir)

**Resistência a Magia:** Sim ou Não; vê texto

Esta magia funciona como *alterar-se*, mas tu podes alterar a aparência de outras criaturas também. As criaturas afetadas retornam às suas aparências normais se morrerem.

Alvos involuntários da magia podem negar seus efeitos se passarem num teste de Vontade ou de resistência a magia.

## Modificar Memória

**Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]**

**Nível:** Brd 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada; vê texto

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Alvo:** 1 criatura viva

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu entras na mente do alvo e modifcas até 5 minutos de suas memórias em uma das seguintes maneiras.

- Eliminas toda a memória de um evento que o alvo realmente vivenciou. Esta magia não pode anular *enfeitiçar*, *tarefa/missão*, *sugestão* ou magias similares.
- Permites que o alvo se lembre com perfeita clareza de um evento que realmente vivenciou.
- Mudas os detalhes de um evento que o alvo realmente vivenciou.
- Implantar uma a memória de um evento que o alvo nunca vivenciou.

Conjurara a magia leva uma 1 rodada. Se o alvo falhar no teste de resistência, tu prosseguescom a magia gastando até 5 minutos (um período de tempo igual ao tempo de memória que queres modificar) visualisando a memória que desejas modificar no alvo. Se tua concentração for perturbada antes da visualisação ser completada ou, se o alvo ficar além do alcance da magia durante esse tempo, a magia é perdida.

A memória modificada não necessariamente afeta as ações do alvo, particularmente se ela contradiz as inclinações naturais da criatura. Uma memória modificada ilógica é dissipada pelo alvo como se fosse um sonho ruim ou uma memória regada a muito vinho.

## Moldar Madeira

**Transmutação**

**Nível:** Drd 2

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 pedaço de madeira tocada não maior que 270 dm<sup>3</sup> + 27 dm<sup>3</sup>/nível

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Essa magia permite mudar a forma de um pedaço de madeira para qualquer forma adequada à tua vontade. 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 4

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Pedra ou objeto de pedra tocado, até 270 dm<sup>3</sup> + 27 dm<sup>3</sup>/nível

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu podes transformar uma peça existente de pedra em qualquer forma que se adapte ao teu propósito. Apesar de ser possível moldar cofres, portas e coisas assim com *modar rochas*, detalhes minúsculos são impossíveis. Há 30% de chance que qualquer forma que inclua partes móveis simplesmente não funcione.

**Componente Material Arcano:** Argila, que precisa ser moldada num esboço da forma desejada e então encostada na pedra enquanto o componente verbal é pronunciado.

## 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:** 1 montaria arcana

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu invocas um cavalo leve ou pônei (tu escolhes) para servir como tua montaria. A montaria serve voluntariamente e bem. A montaria arcana vem 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

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 0 m.

**Efeito:** 1 criatura similar a um cavalo semi-real

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

### Resistência a Magia: Não

Tu invocas uma Grande criatura semi-real similar a um cavalo. A montaria só pode ser utilizada por ti ou por uma pessoa indicada por ti. A montaria fantasmagórica tem a cabeça e o corpo negros, cauda e crina cinzas e cascos cor de fumaça não substanciais que não emitem sons. Ela tem algo similar a uma sela, rédeas e estribos. Essa montaria não combate, mas todos os animais se afastam dela e se recusam a atacá-la.

A montaria tem CA 18 (-1 tamanho, +4 armadura natural, +5 Destreza) e 7 pontos de vida +1 ponto de vida por nível de conjurador. Ela desaparece se perder todos os pontos de vida. Ela tem um deslocamento de 6 m. por nível de conjurador, até no máximo 72 m. e pode carregar o peso de seu cavaleiro mais 5 kg por nível de conjurador.

Essas montarias recebem alguns poderes de acordo com o teu nível de conjurador. As habilidades de uma montaria incluem aquelas de uma montaria de nível de conjurador menor.

*8º Nível:* A montaria pode usar atravessar terrenos arenosos, lama ou mesmo pântano sem dificuldade ou redução de deslocamento.

*10º Nível:* A montaria pode usar *caminhar na água* à vontade (como a magia, nenhuma ação é necessária para ativar essa habilidade).

*12º Nível:* A montaria pode usar *andar no ar* à vontade (como a magia, nenhuma ação é 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 deslamento (capacidade de manobra normal).

### Mover Terra

#### Transmutação [Terra]

**Nível:** Drd 6, Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** Vê texto

**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)

**Área:** Terra numa área equivalente a um quadrado de 225 m. de até 3 m. de profundidade (M)

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

*Mover terra* move terra (argila, barro e areia), possivelmente derrubando aterros, movendo pequenas colinas, mudando dunas e assim por diante.

Entretanto, em hipótese alguma ela pode mover ou derrubar formações rochosas. A área a ser afetada determina o tempo de execução. Para cada quadrado de 45 m. (até 3 m. de profundidade), a conjuração demora 10 minutos. A área máxima, 225 m. por 225 m., leva 4 horas e 10 minutos para mover.

Esta magia não quebra violentamente a superfície do solo. Ao invés, ela cria cristais e canais de ondas, com a terra reagindo com a fluidez até que o resultado desejado seja atingido. Árvores, estruturas, formações rochosas e similares praticamente não são afetados salvo por mudanças na elevação e relativas à topografia.

A magia não pode ser usada para cavar túneis e é geralmente muito lenta para aprisionar ou soterrar criaturas. Seu uso principal é para cavar ou encher fossos ou ajustar os contornos de um terreno antes de uma batalha.

Esta magia não tem efeito sobre criaturas de terra.

**Componente Material:** Uma mistura de solos (argila, barro e areia) numa pequena sacola e uma lâmina de ferro.

### Movimentação Livre

#### Abjuração

**Nível:** Brd 4, Clr 4, Drd 4, Sorte 4, Rgr 4

**Componentes:** V, G, M, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal ou toque

**Alvo:** Tu ou criatura tocada

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Esta magia permite que o alvo se move e ataque normalmente pela duração da magia, mesmo sob a influência de efeitos que geralmente impedem movimentos, tais como paralisia, névoa sólida, lentidão e teia. O alvo automaticamente passa no teste resistido de agarrar para escapar a uma tentativa de agarrar, assim como nos testes de agarrar ou Arte da Fuga feitos para escapar da manobra agarrar ou de uma imobilização.

A magia também permite que o alvo se move e ataque normalmente sob a água, mesmo com armas de corte (como machados e espadas) ou de esmagamento (como mangaias, martelos e maças), desde que a arma esteja sendo empunhada e não arremessada. A magia *movimentação livre* não permite, todavia, respirar sob a água.

**Componente Material:** Uma faixa de couro, amarrada no braço ou a um membro similar.

### 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:** Muralha com 1,2 m./nível de largura, por 0,6 m./nível de altura

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Vê texto

Esta magia cria uma muralha vertical opaca - um plano de luz de várias cores brilhantes que te protegem de todas as formas de ataque. A muralha brilha com sete cores, cada uma com poder e função diferente. A muralha é imóvel e tu podes 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. A *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, seu efeitos sobre as criaturas atacantes ou que tentem atravessá-la e a magia necessária para anular cada cor.

A muralha pode ser destruída, gradualmente cor 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 arcana* destroem a muralha, mas um  não. *Dissipar magia* ou *dissipar magia maior* não podem dissipar a muralha ou afetar qualquer coisa além dela. A Resistência a Magia é eficaz contra a *muralha prismática*, mas um teste de nível de conjurador deve ser feito para cada cor presente.

A *muralha prismática* é suscetível à magia permanência.

Cor	Ordem	Efeito	Anulada por
Vermelho	1º	Detém ataques com armas à distância não mágicas. Causa 20 pontos de dano por fogo (Reflexos reduz à metade)	Cone glacial
Laranja	2º	Detém ataques mágicas à Lufada de distância. Causa 40 pontos de dano de ácido (Reflexos reduz à metade)	Lufada de distância
Amarelo	3º	Detém venenos, gases e Desintegrar petrificação. Causa 80 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade)	Desintegrar
Verde	4º	Detém sopro de dragão. Criar Envenena (Mata, Fortitude passagem parcial, sofre 1d6 pontos de dano de Constituição)	Criar Envenena
Azul	5º	Detém adivinhações e ataques Mísseis mentais. Petrificação (Fortitude mágicos anula)	Mísseis mentais
Anil	6º	Detém todas as magias. Teste de Luz do dia Vontade para não enlouquecer (como a magia insanidade)	Luz do dia
Violeta	7º	Campo de energia destrói todos Dissipar os objetos e efeitos. As criaturas magia são enviadas para outro plano (Vontade anula)	Dissipar

1 O efeito da cor violeta torna os efeitos especiais das outras seis cores redundantes, mas esses seis efeitos foram incluídos porque alguns itens mágicos são capazes de criar efeitos prismáticos de uma cor por vez e a resistência a magia também torna algumas cores ineficazes (vê acima)

## 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 de até 1 quadrado de 3 m./nível de área

Duração: 1 rodada /nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Esta 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 de cancelamento*, uma *esfera da aniquilação* e *disjunção arcana*. 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 criaturas etéreas assim como os materiais (as criaturas etéreas geralmente podem evitar a muralha flutuando acima ou abaixo dela, através do chão e do teto). Ataques visuais atravessam a muralha.

Tu podes formar a muralha em um plano vertical liso, cuja área não ultrapasse um quadrado de 3 m. por nível. A *muralha de energia* deve ser contínua quando for feita. Se sua superfície for quebrada por qualquer objeto ou criatura, a magia fracassa.

A *muralha de energia* é suscetível à magia permanência.

Componente Material: Um pouco de pó de alguma gema translúcida.

## Muralha de Espinhos

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 5, Plantas 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m. + 3 m./nível)

Efeito: Muralha de arbustos espinhosos, de até 1 cubo de 3 m./nível (M)

Duração: 10 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a 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 de 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).

Tu podes criar a muralha com no mínimo 1,5 m. de espessura, o que te permite 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 tente 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. Para cada 5 pontos do teste que excede 20, a criatura se move 1,5 m. (até o máximo do seu deslocamento). 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 ficar presa. Para escapar, ela precisa forçar sua saída ou esperar que a magia termine. As criaturas capazes de atravessar áreas fechadas por plantas podem escapar de uma *muralha de espinhos* usando seu deslocamento normal e sem sofrer dano.

A *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 queimará em 10 minutos.

Apesar de seu aspecto, a *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 m. + 3 m./nível)

Efeito: Muralha de ferro de até 1 quadrado de 1,5 m./nível de área; vê texto

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias uma parede plana e vertical de ferro. Essa muralha pode ser usada para fechar uma passagem ou abertura, pois a muralha penetra qualquer material inanimado em torno dela caso sua área de alcance seja suficiente. A muralha não pode ser conjurada para ocupar o mesmo espaço de 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 parte com 1,5 m. da muralha possui 30 pontos de vida para cada 2,5 cm de espessura e dureza 10. Quando uma parte da muralha atingir 0 pontos de vida, ela 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 desejas, 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 passar num teste de Força (CD 40) para empurrar a muralha. As criaturas com espaço para fugir da muralha que esteja caindo devem passar num teste de Reflexos. As criaturas Grandes ou menores sofrem 10d6 pontos de dano se fracassarem. A muralha não pode esmagar criaturas Enormes ou maiores.

Como qualquer outra muralha de ferro, essa muralha pode enferrujar, ser perfurada e sofrer outros fenômenos naturais.

**Componente Material:** 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, Fet/Mag 4, Fogo 4

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Cortina opaca de chamas até 6 m. comprimento/nível ou anel de fogo com até 1,5 m./2 níveis de raio; cada forma com 6 m. de altura

**Duração:** Concentração + 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Uma cortina violenta de chamas imóveis e brilhantes aparece. Um lado da muralha, escolhido por ti, 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 teu turno, 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 a qualquer criatura que a atravesse. A muralha causa dano dobrado em morto-vivos.

Se evocares a muralha para que surja onde existem criaturas, cada criatura sofrerá o dano como se estivesse

atravessando 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 é suscetível à magia permanência. A 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 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Plano ancorado de gelo, até 1 quadrado de 3 m./nível ou hemisfério de gelo com até 0,9 m. + 0,3 m./nível de raio

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Reflexos anula; vê texto

**Resistência a 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 Reflexos para romper a muralha que está sendo criada. Um sucesso no teste indica que a magia fracassa automaticamente. Fogo pode derreter a muralha de gelo e causa dano completo na muralha (ao invés de metade do 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 conjurador. 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 3m de altura, uma com 15 m. de comprimento e 6m de altura ou alguma outra combinação de comprimento e altura que não ultrapasse um quadrado de 90 m<sup>2</sup>). 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.

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, ela 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 de 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 de conjurador. Ele é tão difícil de ser rompido quanto a placa de gelo, mas não causa dano a quem atravessá-lo.

**Componente Material:** Um pequeno pedaço de quartzo ou de um cristal similar.

### Muralha de Pedra

Conjuração (Criação) [Terra]

**Nível:** Clr 5, Drd 6, Fet/Mag 5, Terra 5

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Muralha de pedra de até 1 quadrado de 1,5 m./nível de área (M)

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a 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. Tu podes dobrar a área da muralha diminuindo sua espessura pela metade. A muralha não pode ser conjurada para ocupar o mesmo espaço que uma criatura ou outro objeto.

Ao contrário de uma *muralha de ferro*, tu podes criar uma *muralha de pedra* com qualquer forma que desejas. A muralha não precisa ser vertical, nem se apoiar sobre uma fundação firme, mas precisa estar unida a pedras existentes. Ela pode ser usada, por exemplo, 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. A muralha pode ser simples ou trabalhada, com proteções para arqueiros 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, ela quebra. Se uma criatura tentar 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, embora muito difícil, prender os oponentes que não estejam incapacitados dentro (ou sob) uma muralha de pedra, construindo-a de modo adequado. As criaturas que passarem num teste 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, Fet/Mag 3, Rgr 2

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Muralha de até 3 m./nível de comprimento e 1,5 m./nível de altura (M)

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum; vê texto

**Resistência a 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 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 criatura incorpóreas).

Apesar de ser vertical, a muralha pode ser moldada em qualquer caminho contínuo sobre o solo que desejas. É possível criar muralhas de vento cilíndricas ou quadradas para isolar um ponto específico.

**Componente Material Arcano:** Um pequeno cata-vento e uma pena de um pássaro exótico.

### Mão Esmagadora

Evocação [Energia]

**Nível:** Fet/Mag 9, Força 9

**Componentes:** V, G, M, F/FD

Esta magia funciona como *mão interposta*, exceto que a mão pode se interpor, empurrar ou esmagar um oponente que selecionares.

A *mão esmagadora* pode agarar um oponente como a *mão poderosa*. Seu bônus de agarrar é igual a teu nível de conjurador + teu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (para um mago, clérigo ou feiticeiro, respectivamente), +12 pela Força da mão (35), +4 por ser grande. A mão causa 2d6+12 pontos de dano (letal ou não-lethal) em cada teste bem-sucedido de agarrar feito contra um oponente.

A *mão esmagadora* também pode se interpor como a *mão interposta* ou pode dar um encontrão num oponente como a *mão poderosa*, mas o faz com +18 de bônus.

Direcionar a magia a um novo alvo é uma ação de movimento.

Clérigos que conjurem esta magia a batizam com o nome de seus deuses.

**Componente Material Arcano:** A casca de um 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 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** 1 mão espectral

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Uma fantasmagórica e brilhante mão formada de tua energia vital materializa e se move como desejas, te permitindo entregar à distância magias com alcance toque de nível baixo. Ao conjurar a magia, tu perdes 1d4 pontos de

vida que voltam quando a magia termina (mesmo se ela for dissipada), mas não se a mão é destruída (os pontos de vida pode ser curados normalmente). Enquanto a magia durar, qualquer magia de alcance de toque de até 4º nível que conjurares pode ser entregue pela mão espectral. A magia te dá +2 bônus em tua jogada de ataque de toque corpo-a-corpo e atacar com a mão conta normalmente como um ataque. A mão sempre ataca a partir da tua direção. A mão não pode flanquear alvos como uma criatura pode. Depois de entregar uma magia ou se a mão for para além do alcance da magia ou sair da tua visão, ela retorna até ti e flutua.

A mão é incorpórea e portanto não pode ser ferida por armas normais. Ela tem Evasão Aprimorada (metade do dano se falhar num teste de Reflexos e nenhum dano se passar), teus bônus de resistência e pelo menos 22 de CA. Teu modificador de Inteligência se aplica a CA da mão como se fosse o modificador de Destreza da mão. A mão tem 1 a 4 pontos de vida, o mesmo número que perdeste ao criá-la.

### Mão Interposta

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 a Magia: Sim

Esta magia cria uma mão mágica Grande, que surge entre teu oponente e ti. Essa mão flutuante se move para ficar entre os dois, a despeito de teu deslocamento ou das tentativas do oponente para contorná-la, fornecendo cobertura (+4 CA) para ti 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 *interposta* tem 3 m. de altura e aproximadamente a mesma largura com seus dedos abertos. Ela possui a mesma quantidade de pontos de vida que tu em seu estado normal e sua CA é 20 (-1 tamanho, +11 natural). Ela sofre dano como uma criatura normal, mas a maior parte dos efeitos mágicos que não causa dano não a afeta. A mão *interposta* nunca provoca ataques de oportunidades contra seus oponentes. A mão não pode atravessar uma muralha de energia ou entrar num campo antimagia. Ela sofre todos os efeitos de uma muralha prismática ou de uma esfera prismática. A mão possui os teus valores de testes de resistência.

A magia *desintegrar* ou *dissipar magia* bem-sucedida 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-te (uma ação de movimento), 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 a Magia: Não

Tu crias uma imagem fantasmagórica de uma mão, que podes mandar procurar uma criatura a até 7,5 km. A mão procurará a criatura e a guiará até ti se a criatura quiser.

Quando a magia é conjurada, a mão aparece em tua frente. Então, tu especificas 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 na descrição. O tempo gasto para encontrar o alvo depende da distância.

Distância	Tempo para Localizar
30 m. ou menos	1 rodada
1.000 m.	1 minuto
1,5 km	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 tua direção, indicando a rota mais provável. A mão flutua a 3 m. em frente ao alvo, movendo-se até no máximo 72 m. por rodada. Depois de guiar o alvo até ti, a mão desaparece.

O alvo não é obrigado a seguir a mão ou agir por um caminho em direção a ti. Caso decida não segui-la, ela continuará a chamá-lo pela duração da magia e então desaparecerá. Se a magia expirar enquanto o alvo estiver indo até ti, a mão desaparecerá; o alvo deve então contar com seus próprios meios para te localizar.

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 uma 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., ela retorna a ti 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 ti e o alvo em potencial. Ela não pode entrar em combate ou executar qualquer tarefa que não seja localizar o alvo e trazê-lo a ti. A mão não passa por objetos sólidos, porém pode passar através de pequenas fendas e rachaduras. A mão não pode ir além de 7,5 km. do lugar onde apareceu quando foi conjurada.

### Mão Poderosa

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 7, Força 7

Componentes: V, G, F/FD

Esta magia funciona como *mão interposta*, 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 teu nível de 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 o oponente, como a *mão vigorosa*, 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*.

Os clérigos que conjurem esta magia a batizam com o nome de seus deuses.

*Foco Arcano:* Uma luva de couro.

### Mão Vigorosa

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G, F

Esta magia funciona como a *mão interposta*, exceto que a *mão vigorosa* persegue e empurra o oponente que escolheres. Trate esse ataque como um encontrão com +14 de bônus no teste de Força (+8 da Força 27, +4 por ser Grande e +2 bônus por investida, que ela sempre tem). A mão sempre se move com o oponente para empurrá-lo de volta até a distância máxima permitida e não limite de deslocamento. Dirigir a magia a um novo alvo é uma ação de movimento.

Uma criatura muito forte não poderia empurrar a mão para fora de seu caminho porque a mão instantaneamente se reposicionaria entre a criatura e ti, mas uma oponente poderia empurrar a mão contra ti usando um encontrão.

*Foco:* Uma luva dura de couro ou pano duro.

### Mãos Flamejantes

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 1, Fogo 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 4,5 m.

Área: Explosão no formato de cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos metade

Resistência a Magia: Sim

Um cone de chamas cauterizantes sai da ponta dos teus dedos. Qualquer criatura na área das chamas sofre 1d4 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 5d4). Materiais inflamáveis incendeiam-se caso as chamas os toquem. Um personagem pode apagar o fogo de itens incendiados com 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)

Alvo: 1 objeto não-mágico, não usado nem carregado de até 2,5 kg.

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Nenhum

### Resistência a Magia: Não

Tu apontas teu dedo para um objeto e podes erguê-lo e movê-lo, à vontade, à distância. Com uma ação de movimento, tu podes propelir o objeto até 4,5 m./rodada em qualquer direção, embora a magia termine se a distância entre ti e o objeto exceder o alcance da magia.

### Mísseis Mágicos

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m. + 3 m./nível)

Alvos: Até 5 criaturas, duas delas até 4,5 m. uma da outra

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Um míssil de energia mágica dispara da ponta do teu dedo e atinge o alvo, causando 1d4+1 pontos de dano de energia.

O míssil sempre acerta, mesmo se o alvo estiver num combate corpo-a-corpo ou tenha qualquer cobertura ou camuflagem menor que total. Partes específicas da criatura não podem ser miradas. Objetos inanimados não são danificados por esta magia.

Para cada dois níveis de conjurador além do 1º, tu ganhas um míssil adicional – dois no 3º nível, três no 5º, quatro no 7º e o máximo de cinco mísseis no 9º nível ou maior. Se disparares vários mísseis, podes escolher entre atingir uma única ou várias criaturas. Um único míssil pode atingir apenas uma criatura. Tu deve escolher os alvos antes de testares a resistência a magia ou o dano.

### 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

Alvo: Criatura ou objeto tocado de até 0,027 m³/nível (1 cubo de 30 cm.)

Duração: 10 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo, objeto)

Tu desintoxicas uma criatura ou objeto tocado de qualquer tipo de veneno. Uma criatura envenenada não sofre mais os efeitos adicionais do veneno e quaisquer efeitos temporários terminam, mas a magia não reverte efeitos instantâneos, como dano de pontos de vida, dano temporário de habilidade ou efeitos que não passam por conta própria.

A criatura fica imune a qualquer veneno a que for exposta enquanto a magia durar. Ao contrário de *retardar envenenamento*, tais efeitos não são adiados até o fim da duração da magia – a criatura não precisa mais fazer teste de resistência contra os efeitos do veneno aplicados nela enquanto a magia durar.

Esta magia pode, ao invés, neutralizar o veneno numa criatura ou objeto venenoso pela duração da magia, a escolha do conjurador.

Componente Material Arcano: Um pouco de carvão.

## Nevasca

Conjuração (Criação) [Frio]

**Nível:** Drd 3, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)

**Área:** Cilindro (12 m. de raio, 6 m. de altura)

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Fragmentos de gelo bloqueiam toda a visão (mesmo a visão no escuro) e congelam o solo na área afetada. Uma criatura consegue se deslocar na área ou através dela com metade de seu deslocamento normal se passar num teste de Equilíbrio (CD 10). Um fracasso significa que ela não pode se mover por uma rodada; fracassar por 5 ou mais significa uma queda (vê a perícia Equilíbrio para detalhes).

A nevasca apaga tochas e pequenas fogueiras.

**Componente Material Arcano:** Um punhado de pó e algumas gotas de água.

## Nublar

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Os contornos do alvo aparecem borrados, alterando-se e oscilando. A distorção fornece ao alvo camuflagem (20% de chance de erro).

A magia *ver o invisível* não anula o efeito de *nublar*, mas a magia *visão da verdade* sim.

Oponentes que não enxerguem o alvo ignoram o efeito da magia (apesar de lutar conta um oponente invisível trazer suas próprias 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 espalhada em 6 m. de raio e de altura

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Reflexos metade;vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia cria 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 no teu turno. Todos os alvos podem fazer um teste de Reflexos por rodada para reduzirem o dano à metade.

Assim como a magia *névoa mortal*, a fumaça se move a 3 m. por rodada. O novo ponto de dispersão da nuvem é definido como sendo a 3 m. de distância de onde a magia foi

conjurada. Tu podes te concentrar e fazer a nuvem (atualmente no seu ponto de origem) mover-se até 18 m. cada rodada. Cada parte da nuvem que se estender além do teu 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 embaixo 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);vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade parcial

**Resistência a Magia:** Sim

Tu invocas o poder profano para destruir teus 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 de conjurador (máximo 5d8) a criaturas bondosas (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo 10d6, em criaturas planares bondosas) e deixa-as enjoadas durante 1d4 rodadas. Um teste de Vontade reduz o dano à metade e anula o efeito do enjôo. O efeito não pode ser anulado por *remover doenças* ou *cura completa*, porém *remover maldição* o anula.

A magia só causa metade do dano em criaturas neutras que não são nem malignas e nem bondosas e elas não ficam enjoadas. Tais criaturas podem reduzir o dano à metade novamente (a um quarto) se passarem num teste de Vontade.

## Névoa

Conjuração (Criação)

**Nível:** Drd 2, Fet/Mag 2, Água 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m. nível)

**Efeito:** Dispersão de névoa, 6 m. de raio e de altura

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Um nevoeiro se forma a partir do ponto que designares. A névoa obscurece toda visão, incluindo Visão no Escuro, além de 1,5 m. Uma criatura a 1,5 m. tem camuflagem (ataques tem 20% de chance de erro). Criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro e o atacante não pode usar a visão para achar o alvo).

Um vendo moderado (16,5 km/h) dissipar a névoa em 4 rodadas; um vento mais forte (31,5 km/h) dissipar a névoa em 1 rodada.

Esta magia não funciona debaixo d'água.

## 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:** Nuvem se espalha em 6 m. de raio e altura  
**Duração:** 1 rodada/nível  
**Teste de Resistência:** Fortitude anula; vé texto  
**Resistência a Magia:** Não

*Névoa fétida* cria um banco de neblina igual à criada por *névoa*, exceto que os vapores são nauseantes. Criaturas vivas na nuvem ficam nauseadas. Essa condição dura enquanto a criatura estiver na nuvem e por 1d4+1 rodadas depois de sair (joga separadamente para cada personagem nauseado). Qualquer criatura que passar no teste de resistência mas permanecer na nuvem precisa continuar a fazer testes de resistência a cada rodada em seu turno.

*Névoa fétida* pode ser suscetível à magia *permanência*. Uma *névoa fétida* permanente dispersada pelo vento se reforma em 10 minutos.

**Componente Material:** Um ovo podre ou várias folhas de repolho estragado.

### Névoa Mental

Encantamento (Compulsão) [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:** Dispersão de névoa de 6 m. de raio e altura  
**Duração:** 30 minutos e 2d6 rodadas; vé texto  
**Teste de Resistência:** Vontade anula  
**Resistência a Magia:** Sim

*Névoa mental* cria uma tênue barreira de névoa que enfraquece a resistência mental daqueles pegos dentro dela. Criaturas na névoa mental sofrem -10 de penalidade de competência em testes de Sabedoria e Vontade. (A criatura que passar no teste contra a névoa não é afetada e não precisa fazer outros testes mesmo se permanecer na névoa.) Criaturas afetadas sofrem as penalidades enquanto permanecerem na névoa e por 2d6 rodadas após. A névoa é estática e dura 30 minutos (ou até ser dispersada pelo vento).

Um vento moderado (16,5 km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas; um vento forte (31,5 km/h) dispersa a névoa em 1 rodada.

A névoa é tênue e não atrapalha significativamente a visão.

### Névoa Mortal

Conjuração (Criação)  
**Nível:** Fet/Mag 5  
**Componentes:** V, G  
**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)  
**Efeito:** Nuvem que se espalha de 6 m. de altura e raio  
**Duração:** 1 min./nível  
**Teste de Resistência:** Fortitude parcial; vé texto  
**Resistência a Magia:** Não

Esta magia gera uma neblina espessa, similar a *névoa*, mas seus vapores são verde-amarelados e venenosos. Esses vapores automaticamente matam qualquer criatura viva de até 3 DV (sem teste). Uma criatura viva de 4 a 6 DV morre se não passar num teste de Fortitude (nesse caso ela sofre 1d4 pontos de dano de Constituição no seu turno a cada rodada dentro da névoa).

Uma criatura viva com 6 ou mais DV sofre 1d4 pontos de dano de Constituição no seu turno a cada rodada dentro da névoa (um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade). Prender a respiração não ajuda, mas criaturas imunes a veneno não são afetadas pela magia.

Ao contrário de *névoa*, *névoa mortal* se move de ti a 3 m. por rodada, sobre a superfície do chão.

Indique a direção para onde névoa vai a cada rodada baseado em seu novo ponto de origem, que é 3 m. além do ponto de origem onde conjuraste a magia.

Como os vapores são mais pesados que o ar, eles afundam para o nível mais baixo do solo, até mesmo por buracos, depressões ou fendas. Ele não pode penetrar líquidos, nem ser conjurada embaixo d'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:** Cloud spreads in 20-ft. radius from tu, 6 m. high  
**Duração:** 1 min./nível  
**Teste de Resistência:** Nenhum  
**Resistência a Magia:** Não

A névoa de vapor surge ao seu redor. Ela é estática, uma vez criada. O vapor obscurece toda visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 m. Uma criatura a 1,5 m. tem camuflagem (ataques têm 20% de chance de erro). Criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro e o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo).

Um vento moderado (16,5+ Km/h), como a magia *lufada de vento*, dispersa a névoa em 4 rodadas. Um vento forte (31,5 km/h) dispersa a névoa em 1 rodada. Uma *bola de fogo*, *coluna de chamas* ou magia similar queima a névoa na área da explosão ou do fogo. Uma *muralha de fogo* queima a névoa na área em que causa dano.

Esta magia não funciona sob a água.

### Névoa Sólida

Conjuração (Criação)  
**Nível:** Fet/Mag 4  
**Componentes:** V, G, M  
**Duração:** 1 min./nível  
**Resistência a Magia:** Não

Esta 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./rodada, independente de seu deslocamento normal e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo. Os vapores impedem a eficiência de ataques à distância (exceto raios mágicos e coisas do tipo). Uma criatura ou objeto que caia numa *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 ajuste (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* é suscetível à magia *permanência*. A *névoa sólida* permanente se dispersa com um vento em 10 minutos.

**Componente Material:** Um punhado de pó de ervilhas secas misturadas com pó de casco de animais.

### 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:** Expansão de névoa de 6 m. de altura e raio

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

*Névoa ácida* cria uma massa crescente de vapores ácidos similares à produzida pela magia *névoa sólida*. Além de deixar criaturas mais lentas e obscurecer a visão, os vapores desta magia são altamente ácidos. A cada rodada no teu turno, começando quando lançares a magia, a névoa causa 2d6 pontos de dano de ácido a cada criatura e objeto nela.

*Componente Material Arcano:* Uma pitada de ervilhas secas em pó combinada com casco de animal em pó.

### Obscurecer Objeto

Abjuração

**Nível:** Brd 1, Clr 3, Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 objeto tocado de até 50 kg/nível

**Duração:** 8 horas (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia esconde um objeto de localização por efeitos de adivinhação (vidência), como a magia *vidência* ou uma *bola de cristal*. Tal tentativa falha automaticamente (se a adivinhação for mirada no objeto) ou falha em perceber o objeto (se a adivinhação for mirada num local, objeto ou pessoa próxima).

*Componente Material Arcano:* Um pedaço de pele de camaleão.

### Observação Aprimorada

Adivinhação (Vidência)

**Nível:** Brd 6, Clr 7, Drd 7, Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Duração:** 1 hora/nível

Esta magia funciona como *observação*, exceto pelo descrito acima. Além disso, as magias a seguir funcionam através do sensor normalmente: *detectar o caos*, *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar a ordem*, *detectar magia*, *mensagem*, *ler magias* e *idiomas*.

### Olho Arcano

Adivinhação (Vidência)

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Ilimitado

**Efeito:** Sensor mágico

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias um sensor mágico invisível que te envia informação visual. Tu podes criar o *olho arcano* em qualquer ponto que possas ver, ele pode então viajar para fora de sua linha de visão sem problema. Um olho arcano viaja a 9 m. por rodada (90 m. por minuto) se observando uma área à frente como um humano iria (primariamente olhando para o chão) ou 3 m. por rodada (30 m. por minuto) se examinando os telhados e muralhas assim como o chão à frente. Ele vê exatamente como tu virias se estivesses lá.

O olho pode viajar em qualquer direção enquanto a magia durar. Barreiras sólidas bloqueiam sua passagem, mas ele pode passar por um buraco ou espaço tão pequeno quanto 2,5 cm de diâmetro. O olho não pode entrar em outro plano de existência, nem mesmo através de *portal* ou um portal mágico similar.

Tu deves te concentrar para usar o olho arcano. Do contrário, o olho fica inerte até te concentrar novamente.

*Componente Material:* Um pouco de pele de morcego.

### Olhos Observadores

Adivinhação

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 minuto

**Alcance:** 1,5 km.

**Efeito:** 10 ou mais olhos flutuantes

**Duração:** 1 hora/nível; vê texto (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias uma quantidade de globos mágicos semitangíveis e visíveis (chamados “olhos”) igual a  $1d4 +$  nível de conjurador. Esses olhos se movem, observam e retornam para ti 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 maçã, 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 teu nível de conjurador (máximo +15) e podem ser enganados por ilusões, escuridão, névoa, e qualquer outro fator que afetaria sua capacidade de obter informação visual. Um olho que viaje pela escuridão precisa se guiar pelo tato. Quando crias os olhos, tu especificas as instruções que queres que sejam seguidas em um comando de não mais que 25 palavras. Qualquer conhecimento teu é também conhecido pelos olhos.

Para contar o que acharam, os olhos precisam voltar até a tua mão. Cada um transmite em tua mente tudo que viu durante sua existência. Um olho gasta 1 rodada para transmitir 1 hora de imagens. Depois de relatar o que achou, o olho desaparece.

Se um olho for a mais de 1,5 km. de ti, ele automaticamente deixa de existir. No entanto, o vínculo que tens com os olhos é tal que tu não saberás 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 de conjurador ou até retornarem. Conjurar *disspar magia* pode destruir os olhos; joga 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

Esta magia funciona como *olhos observadores*, mas os olhos são 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.

### Onda de Exaustão

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 18 m.

**Área:** Explosão no formato de cone

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Não

**Resistência a Magia:** Sim

Ondas de energia negativa fazem todas as criaturas vivas na área de magia ficarem exaustas. Essa magia não tem efeito em criaturas já exaustas.

### Onda de Fadiga

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 9 m.

**Área:** Explosão no formato de cone

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Não

**Resistência a Magia:** Sim

Ondas de energia negativa fazem todas as criaturas vivas na área de magia ficarem fatigadas. Essa magia não tem efeito em criaturas já fatigadas.

### Oração

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Clr 3, Pal 3

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 12 m.

**Área:** Todos aliados e inimigos numa explosão de 12 m. de raio centrada em ti

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu trazes boas graças sobre ti mesmo e teus aliados e prejudicas teus inimigos. Tu e cada um de teus aliados recebes +1 de bônus de sorte em jogadas de ataques, dano, testes de resistência e de perícias, 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 a Magia:** Sim

Esta magia funciona como *enviar mensagem*, mas a mensagem também pode conter uma *sugestão* (vê a magia *sugestão*), que o alvo fará o melhor para poder cumprir. Um bem-sucedido teste de vontade anula o efeito da *sugestão*, mas não o contato em si. A ordem, se recebida, é entendida mesmo se a inteligência do alvo for baixa como 1. Se a mensagem é impossível ou sem significado segundo as circunstâncias que existem para o alvo no momento em que a ordem é proferida, a mensagem é entendida mas a *sugestão* é ineficaz.

A mensagem de ordem para a criatura deve ser de até vinte e cinco palavras, incluindo a *sugestão*. A criatura também pode dar uma resposta curta imediatamente.

**Componente Material:** Um pedaço curto de fio de cobre e algum pedaço pequeno do alvo – um cabelo, pedaço de unha ou similar.

### Orientação

Adivinhação

**Nível:** Clr 0, Drd 0

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 minuto ou até descarregado

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia concede ao alvo um pouco de poder divino. 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) [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)

**Efeito:** Luzes coloridas numa dispersão de 6 m. de raio

**Duração:** Concentração + 2 rodadas

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Um padrão de cores reluzentes diferentes aparece no ar, afetando as criaturas dentro dele. A magia afeta uma quantidade total de DVs de criaturas igual ao teu nível de conjurador (máximo 20). São afetadas primeiro as criaturas com menos DVs, e entre as criaturas com DVs idênticos, as

mais próximas do ponto de origem da magia. Os DV da magia que forem suficientes para afetar uma criatura são perdidos. A magia afeta cada criatura de acordo com o DV.

**6 ou menos:** Inconsciente por 1d4 rodadas, depois atordoada por 1d4 rodadas e então confusa por 1d4 rodadas (considera 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.

As criaturas que não conseguem enxergar não são afetadas pelo *padrão cintilante*.

**Componente Material:** Um pequeno prisma de cristal.

### Padrão Hipnótico

Ilusão (Padrão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2

**Componentes:** V (somente Brd), G, M; vê texto

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Luzes coloridas numa dispersão de 3 m. de raio

**Duração:** Concentração + 2 rodadas

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Um caleidoscópio de cores aparece no ar, fascinando as criaturas dentro dele. Tu deves jogar 2d4 e somar seu nível de conjurador (máximo +10) para determinar o número total de DVs de criaturas afetadas. As criaturas com DVs mais baixos e, entre criaturas com mesmos DVs, as mais próximas do ponto de origem da magia são afetadas primeiro. Os DVs que não forem suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados. As criaturas afetadas ficam fascinadas pelo padrão hipnótico, criaturas sem visão não são afetadas.

Um Mago ou feiticeiro não precisa dizer uma palavra para conjurar esta magia, mas um bardo deve cantar, tocar ou recitar uma rima como componente verbal.

**Componente Material:** Uma vareta de incenso acesa ou um bastão de cristal cheio de material fosforescente.

### Padrão Prismático

Ilusão (Padrão) [Ação Mental]

**Nível:** Brd 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V (somente Brd), G, M, F; vê texto

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Luzes coloridas numa dispersão de 6 m. de raio

**Duração:** Concentração +1 rodada/ nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Um padrão de cores cintilantes, semelhante a um caleidoscópio, fascina todos na área. O *padrão prismático* fascina no máximo 24 DVs de criaturas. São afetadas primeiro as criaturas com menos DVs e, entre as criaturas com DVs 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 livre), tu podes 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 tem direito a um segundo teste de Vontade. Se a visão das luzes for bloqueadas completamente, as criaturas que não possam enxergá-las não são mais afetadas.

A magia não afeta criaturas que não possam enxergar.

**Componente verbal:** Um mago ou feiticeiro não precisa 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 fósforo.

**Foco:** Um prisma de cristal.

### Palavra Sagrada

Evocação [Bem, Sônica]

**Nível:** Clr 7, Bem 7

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 12 m.

**Área:** Criaturas não-boas numa dispersão de 12 m. de raio centrada em ti

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Qualquer criatura não-boa dentro da área que ouça a palavra sagrada sofre os seguintes efeitos.

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Surdez
Até o nível de conjurador -1	Cegueira, Surdez
Até o nível de conjurador -5	Paralisia, Cegueira, Surdez
Até o nível de conjurador -10	Morte, paralisia, cegueira, surdez

Os efeitos são acumulativos e coexistentes. Não é permitido um teste de resistência contra esses efeitos.

**Surdez:** A criatura fica surda por 1d4 rodadas.

**Cegueira:** A criatura fica cega por 2d4 rodadas.

**Paralisia:** A criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos.

**Morte:** As criaturas vivas morrem. As criaturas morto-vivas são destruídas.

Além disso, se estiveres em teu plano natal, as criaturas extraplanares malignas ou neutras na área são instantaneamente banidas de volta a seus planos originais. As criaturas banidas desse modo não podem retornar antes de 24 horas. Esse efeito acontece independente de as criaturas ouvirem a *palavra sagrada*. O efeito de banimento permite um teste de Vontade (com -4 de penalidade) para anulá-lo.

As criaturas cujos DVs superem o teu nível de conjurador não são afetadas pela *palavra sagrada*.

### Palavra de Poder, Atordoar

Encantamento (Compulsão) [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)

**Alvo:** 1 criatura com até 150 pv

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu pronuncias uma única palavra de poder que deixa a criatura escolhida atordoada, possa ela escutar ou não a palavra. A duração da magia depende dos pontos de vida atuais do alvo. Qualquer criatura que tenha 151 ou mais pontos de vida não é afetada pela *palavra de poder, atordoar*.

Pontos de Vida	Duração
Até 50	4d4 rodadas
51-100	2d4 rodadas
101-150	1d4 rodada

### Palavra de Poder, Cegar

Encantamento (Compulsão) [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)

Alvo: 1 criatura com até 200 pv

Duração: Vê texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Tu pronuncias uma única palavra de poder que deixa a criatura escolhida cega, possa ela escutar ou não a palavra. A duração da magia depende dos pontos de vida totais do alvo. Qualquer criatura com 201 ou mais pontos de vida não é afetada pela *palavra de poder, cegar*.

Pontos de Vida	Duração
Até 50	Permanente
51-100	1d4+1 minutos
101-200	1d4+1 rodadas

### 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)

Alvo: 1 criatura viva com até 100 pv

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Tu pronuncias uma única palavra de poder que mata instantaneamente a criatura escolhida, possa ela escutar ou não a palavra. Qualquer criatura com 101 ou mais pontos de vida não é afetada 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: Tu e objetos tocados ou outras criaturas voluntárias

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula (inofensivo, objeto)

Resistência a Magia: Não ou Sim (inofensivo, objeto)

*Palavra de recordação* te teletransporta instantaneamente para teu santuário onde a palavra foi pronunciada. Tu

precisas 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. Tu podes ser transportado a qualquer distância dentro do mesmo plano, mas não podes viajar entre os planos. Podes transportar contigo qualquer objeto que carregues, desde que seu peso não ultrapasse a carga máxima permitida para ti. Também podes transportar uma criatura voluntária Média ou menor (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente para cada três níveis de 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 com ti. Exceder esse limite causa falha da magia.

Uma criatura involuntária não pode ser teletransportada por *palavra de recordação*. Do mesmo modo, um teste Vontade (ou resistência a magia) impede que itens que ela possua sejam teletransportados. Os objetos livres e não mágicos não recebem testes de resistência.

### Palavra do Caos

Evocação [Caos, Sônica]

Nível: Caos 7, Clr 7

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 12 m.

Área: Criaturas não-caóticas numa dispersão de 12 m. de raio centrada em ti

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula;vê texto

Resistência a Magia: Sim

Qualquer criatura não caótica dentro do alcance da magia que ouvir a palavra do caos sofre os seguintes efeitos.

Os efeitos são acumulativos e coexistentes. Não são permitidos testes de resistência contra esses efeitos.

*Ensurrer*: 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 morto-vivos são destruídos.

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Ensurrer
Até nível de conjurador -1	Atordoar, ensurrer
Até nível de conjurador -5	Confundir, atordoar, ensurrer
Até nível de conjurador -10	Matar, confundir, atordoar, ensurrer

Além disso, se estiveres em teu plano natal quando conjurares essa magia, as criaturas extraplanares não caóticas na área são instantaneamente banidas de volta a seus planos originais. As criaturas banidas desse modo não podem voltar antes de 24 horas. Esse efeito acontece independente de as criaturas ouvirem a *palavra do caos*. O efeito de banimento permite um teste de Vontade (com -4 de penalidade) para anulá-lo.

As criaturas cujos DVs superem o teu nível de conjurador não são afetadas pela *palavra do caos*.

### Parar o Tempo

Transmutação

Nível: Fet/Mag 9, Enganação 9

**Componentes:** V**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Pessoal**Alvo:** Tu**Duração:** 1d4+1 rodadas (tempo aparente); vê texto

Esta magia parece fazer o tempo parar todos ao redor de ti, menos para ti. Na verdade, tu ficas tão rápido que todas as outras criaturas parecem imóveis, mas elas ainda estão se movendo usando seu deslocamento normal. Ficas livre para agir durante 1d4+1 rodadas de tempo aparente. O fogo normal e mágico, frio e gás e similares ainda podem feri-lo. Enquanto parar o tempo durar, as outras criaturas também estarão invulneráveis a teus ataques e magias; não podes 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* tem seu efeito normal nas criaturas após *parar o tempo* terminar. A maioria dos conjuradores usa esse tempo extra para aprimorar suas defesas, invocar aliados ou fugir do combate.

Tu não podes te mover ou atacar itens usados ou carregados por outra criatura, mas podes afetar qualquer objeto que não esteja em posse de nenhuma criatura.

Tu não podes ser detectado enquanto a magia durar. Não é possível entrar numa 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)**Efeito:** Imagem de 0,3 m. por 3 m. por 3 m.**Duração:** Permanente**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir)**Resistência a Magia:** Não

Esta magia cria a 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 isso não a fazer 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:** 1 criatura humanoide de até 4 DV**Duração:** 1 rodada**Teste de Resistência:** Vontade anula**Resistência a Magia:** Sim

Este encantamento nubla a mente de uma criatura humanoide com 4 ou menos Dados de Vida de forma que ela não realize ações. Humanóides com 5 ou mais DVs não são afetados. Um alvo pasmo não está atordoado, então atacantes não recebem nenhuma vantagem especial contra ele.

**Componente Material:** Um pedaço de lã ou substância similar.

### Pasmar Monstro

**Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]****Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)**Alvo:** Uma criatura viva de até 6 DV

Esta magia funciona como *pasmar*, mas *pasmar monstro* pode afetar qualquer criatura viva de qualquer tipo. Criaturas de 7 ou mais DV não são afetadas.

### Passagem Invisível

**Conjuração (Criação)****Nível:** Fet/Mag 7, Travel 8**Componentes:** V**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** 0 m.

**Efeito:** Abertura etérea de 1,5 m. por 2,4 m., com 3 m. + 1,5 m./a cada 3 níveis adicionais de profundidade

**Duração:** 1 uso a cada 2 níveis**Teste de Resistência:** Nenhum**Resistência a Magia:** Não

Esta magia cria uma passagem etérea através de uma parede de madeira, tijolos ou pedras e não pode ser usada em outras materiais. A *passagem invisível* é invisível e inacessível para todas as criaturas, exceto a ti e somente tu podes usar a passagem. Tu desapareces quando entras na *passagem invisível* e apareces quando sais. Se desejas, podes levar uma outra criatura (Média ou menor) através da passagem, contando como dois usos da passagem. A passagem não permite luz, som ou efeitos de magia através dela e nem se pode enxergar através dela sem usá-la. Assim, a magia pode ser usada como uma rota de fuga, apesar de certas criaturas, como as aranhas interplanares, poderem te seguir com facilidade. Uma gema da *visão da verdade* ou magia similar pode revelar a presença da passagem, mas não permitirá seu uso.

A *passagem invisível* está sujeita a *dissipar magia*. Alguém, dentro da passagem quando ela é dissipada, é jogado para fora sem se ferir como estivesse dentro do efeito de *criar passagens*.

Tu consegues permitir que outras criaturas usem a *passagem invisível* colocando algumas condições de gatilho na passagem. Essas condições podem ser tão simples ou elaboradas quanto queiras. Elas podem ser baseadas no nome da criatura, identidade ou tendência, mas de qualquer forma devem ser baseadas em ações observáveis ou qualidades. Coisas abstratas como nível, classe e pontos de vida não são qualidades.

A *passagem invisível* é suscetível à magia *permanência*.

### Passeio Etéreo

**Transmutação****Nível:** Clr 7, Fet/Mag 7**Componentes:** V, G**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Pessoal**Alvo:** Tu**Duração:** 1 rodada/nível (D)

Tu te tornas etéreo junto com seu equipamento. Enquanto a magia durar, tu estás num lugar chamado Plano Etéreo, que se sobrepõe ao plano normal, físico, o Plano Material. Quando a magia acabar, tu retornas à existência material.

Uma criatura etérea é invisível, insubstancial e capaz de se mover em qualquer direção, mesmo acima ou abaixo, apesar à metade de seu deslocamento normal. Como uma criatura insubstancial, tu podes atravessar objetos sólidos, incluindo criaturas vivas. Uma criatura etérea pode ver e ouvir o que acontece no Plano Material, mas tudo parece cinza e sem consistência. A visão e audição do que acontece no Plano Material estão limitadas a 18 m.

Efeitos de energia e abjurações afetam uma criatura etérea normalmente. Os efeitos do Plano Material se estendem ao Plano Etéreo, mas não o contrário. Uma criatura etérea não pode atacar criaturas materiais e magias que conjurares enquanto etéreo afetam só outras coisas etéreas. Certas criaturas ou objetos materiais têm ataques ou efeitos que funcionam no Plano Etéreo.

Trate outras criaturas e objetos etéreos como se tu e eles fossem materiais.

Se terminares a magia e te tornares material enquanto dentro de um objeto material (tal como uma muralha sólida), tu és atirado para o espaço livre mais próximo e sofres 1d6 pontos de dano para cada 1,5 m. que fores atirado.

### **Passos Longos**

Transmutação

**Nível:** Drd 1, Rgr 1, Viagem 1

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 hora/nível (D)

Esta magia aumenta seu deslocamento básico por terra 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

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** 1 criatura/nível tocada

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Com esta magia, o alvo (ou alvos) é capaz de se mover por qualquer tipo de terreno sem deixar pegadas ou cheiro. É impossível rastreá-lo 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

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo pode escalar e caminhar por superfícies verticais ou mesmo caminhar em tetos tão bem quanto uma aranha. A criatura afetada precisa ter suas mãos livres para escalar dessa maneira. O alvo recebe um deslocamento de escalar de 6 m.; além disso, ele não precisa fazer testes de Escalar para atravessar superfícies verticais ou horizontais (mesmo de ponta cabeça). Uma criatura com *patas de aranha* mantém seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) enquanto escalando e oponentes não recebem bônus especiais em seus ataques contra ela. Ela não pode, entretanto, usar a ação de corrida enquanto escalando.

*Componente Material:* Uma gota de betume e uma aranha viva, ambos os quais precisam ser comidos pelo alvo.

### **Pedra Encantada**

Transmutação

**Nível:** Clr 1, Drd 1, Terra 1

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Até 3 pedras tocadas

**Duração:** 30 minutos ou até descarregado

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo, objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo, objeto)

Tu transmutas até três pedras, não maiores do que pedras de funda, para que elas ataquem com grande força quanto arremessadas ou lançadas. Se arremessadas, considera-as com um incremento de distância de 6 m. Se lançadas, trata-as como pedras de funda (incremento de distância de 15 m.). A magia dá às pedras +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. O usuário das pedras faz um ataque à distância normal. Cada pedra que atingir o alvo causa 1d6+1 pontos de dano (incluindo o bônus de melhoria da magia) ou 2d6+2 pontos de dano contra morto-vivos.

### **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)

**Alvo:** 1 criatura petrificada ou 1 cilindro de pedra de 30 a 90 cm. de diâmetro e até 3 m. de comprimento

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (objeto); vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia restaura uma criatura petrificada para seu estado normal, restaurando vida e bens. A criatura precisa passar num teste de Fortitude CD 15 para sobreviver ao processo. Qualquer criatura petrificada, independente do tamanho, pode ser restaurada.

A magia também pode converter uma massa de pedra em substância carnal. Tal carne é inerte e carece de energia vital a menos que uma energia vital ou mágica esteja disponível (por exemplo, esta magia transformaria um golem de pedra em um golem de carne, mas uma estátua ordinária se tornaria um cadáver). Tu podes afetar um objeto que caiba em um

cilindro de 30 cm. a 90 cm. de diâmetro e até 3 m. de comprimento ou um cilindro de até essas dimensões em uma massa maior de pedra.

**Componentes Materiais:** Uma pitada 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)

Área: Até 2 cubos de 3 m./nível (M)

Duração: Permanente; vê texto

Teste de Resistência: Vê texto

Resistência a Magia: Não

Esta magia transforma rocha natural, não cortada e não trabalhada de qualquer tipo num volume idêntico de lama. Pedras mágicas não são afetadas. A profundidade da lama criada não pode exceder 3 m. Uma criatura que não pode levitar, voar ou se libertar de outra maneira afunda até a cintura - ou ombros - reduzindo seu deslocamento para 1,5 m e sofrendo -2 de penalidade nas 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 teto de uma caverna ou túnel, a lama cairá no solo e se espalhará até atingir uma profundidade de 1,5 m. A lama e o desmoronamento causariam 8d6 de dano de concussão a qualquer criatura diretamente sob ele, ou metade do dano caso a criatura passe num teste 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 ao desmoronamento causado por esta 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.

**Componente Material Arcano:** Água e argila.

### 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: 1 quadrado de 6 m./nível

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos parcial

Resistência a Magia: Sim

Solo pedregoso, chão de pedra e superfícies similares moldam-se em longos e pontiagudas pontas que se mesclam ao ambiente.

*Pedras afiadas* impedem o progresso através de uma área e causam dano. Qualquer criatura se movendo a pé através da área da magia se move à metade de seu deslocamento.

Além disso, cada criatura se movendo através da área da magia sofre 1d8 pontos de dano de perfuração para cada 1,5 m. de movimento.

Qualquer criatura que sofra dano desta magia também precisa passar num teste de Reflexos para evitar ferimentos em seus pés e pernas. Falhar no teste diminui o deslocamento da criatura pela metade por 24 horas ou até que a criatura ferida receba a magia *cura* (o que também restaura pontos de vida perdidos). Outro personagem pode remover a penalidade se gastar 10 minutos para atender os ferimentos e for bem-sucedido em um teste de Cura contra a CD de resistência da magia.

*Pedras afiadas* não pode ser desativada com a perícia Desativar Mecanismo.

**Nota:** Armadilhas mágicas como *pedras afiadas* são difíceis de detectar. Um ladino (apenas) pode usar a perícia Procurar para encontrar *pedras afiadas*. A CD é 25 + nível da magia ou CD 29 para *pedras afiadas*.

### 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 min./nível ou até descarregado

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

A criatura protegida ganha resistência a pancadas, cortes e perfurações. O alvo recebe redução de dano 10/adamante (ele ignora os primeiros 10 pontos de dano a cada vez que sofrer dano de uma arma, apesar de que uma arma de adamante ignora a redução). Uma vez que a magia tenha evitado 10 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 150 pontos), ela é descarregada.

**Componentes Materiais:** Granito e 250 po em pó de diamante salpicado na pele do alvo.

### 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 min./nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

*Pele de árvore* endurece a pele da criatura. O efeito fornece +2 de bônus de melhoria ao bônus de armadura natural existente da criatura. Esse bônus de melhoria aumenta em 1 a cada três níveis acima do 3º, até um máximo de +5 no 12º nível de conjurador.

O bônus de melhoria fornecido por *pele de árvore* acumula com o bônus de armadura natural da criatura, mas não com outros bônus de melhoria na armadura natural. Uma criatura sem armadura natural tem +0 de bônus efetivo.

## Penitência

**Abjuração**

**Nível:** Clr 5, Drd 5

**Componentes:** V, G, M, F, FD, XP

**Tempo de Execução:** 1 hora

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura viva tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia remove o fardo de atos malignos do alvo. A criatura buscando penitência deve realmente estar arrependida e desejosa que corrigir seus erros. Se a criatura penitente cometeu o ato maligno involuntariamente ou sob a forma de algum tipo de compulsão, *penitência* opera normalmente sem nenhum custo para ti. Entretanto, no caso de a criatura estar fazendo penitência para se redimir de atos de maldade deliberados, voluntários e conscientes, tu deves interceder com tua divindade (requerendo que gastes 500 XP) para conseguir expurgar o fardo do alvo. Muitos conjuradores primeiro designam a esse tipo de alvo algum tipo de tarefa (vê *tarefa/missão*) ou penitência similar para determinar se a criatura está realmente arrependida antes de lançar *penitência* a seu favor.

Penitência pode ser lançada com um de vários propósitos, dependendo da versão selecionada.

**Reverter Mudança Mágica Na Tendência:** Se a criatura teve sua tendência magicamente mudada, *penitência* retorna sua tendência à condição original sem custo em pontos de experiência.

**Restaurar Classe:** Um paladino que perdeu suas habilidades de classe por ter cometido um ato maligno pode ter sua condição de paladino restaurada por esta magia.

**Restaurar Habilidade Conjurador de Clérigo ou Druida:** Um clérigo ou druida que perdeu a habilidade de conjurar magias ao irar sua divindade pode ganhar novamente aquela habilidade buscando penitência de outro clérigo da mesma divindade ou outro druida. Se a transgressão foi intencional, o clérigo conjurando perde 500 XP por sua intercessão. Se a transgressão foi não-intencional, ele não perde XP.

**Redenção ou Tentação:** Tu podes conjurar esta magia numa criatura de tendência oposta para oferecer-lhe uma chance de a tendência dela se igualar à tua. O alvo potencial deve estar presente durante todo o processo de conjuração. Ao completar a magia, o alvo livremente escolhe se mantém sua tendência original ou se aceita tua oferta e muda para a tua tendência. Nenhuma coerção, compulsão ou influência mágica pode forçar o alvo a abandonar sua tendência antiga. Este uso da magia não funciona em forasteiros ou qualquer criatura incapaz de mudar sua tendência naturalmente.

Apesar de a descrição da magia se referir a atos malignos, *penitência* também pode ser usada em qualquer criatura que realizou atos contra sua tendência, sejam esses atos bons, malignos, caóticos ou leais.

**Nota:** Normalmente a mudança de tendência cabe ao jogador. Este uso de *penitência* simplesmente oferece um modo crível para um personagem mudar sua tendência drástica, repentina e definitivamente.

**Componente Material:** Incenso queimando.

**Foco:** Além do teu símbolo sagrado ou foco divino normal, tu precisas de um conjunto contas de oração (ou

outro mecanismo de oração, como uma roda de oração ou livro de oração) no valor mínimo de 500 po.

**Custo de XP:** Quando lançada em benefício de uma criatura cuja culpa seja o resultado de atos deliberados, o custo para ti é 500 XP por conjuração (vê acima).

## Pequeno Refúgio

**Evocação [Energia]**

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 6 m.

**Efeito:** Esfera de 6 m. de raio centrada em teu local

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias uma esfera imóvel, opaca e de qualquer cor que desejas em volta de ti. Metade da esfera fica acima do solo enquanto o hemisfério inferior fica no interior dele. Até 9 outras criaturas de tamanho Médio podem ficar dentro desse campo de força junto contigo; elas podem entrar ou sair da esfera sem afetá-la. No entanto, se o conjurador sair, a magia acaba.

A temperatura no interior da esfera é 25°C se a temperatura externa estiver 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. Tu podes iluminá-lo brandamente ou torná-lo escuro se desejas. 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 afetar 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:** Vê texto

**Alvo, Efeito ou Área:** Vê texto

**Duração:** Permanente; vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia torna algumas outras magias permanentes. Dependendo da magia, tu deves ter um nível de conjurador mínimo e gastar certa quantidade de XP.

É possível tornar as seguintes magias permanentes em relação a ti mesmo.

Magia	Nível Mínimo	Custo
Visão Arcana	11°	1.500 XP
Compreender Idiomas	9°	500 XP
Visão no Escuro	10°	1.000 XP

Detectar Magia	9º	500 XP
Ler Magia	9º	500 XP
Ver o Invisível	10º	1.000 XP
Idiomas	11º	1.500 XP

Tu conjuras 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 teu quando conjuraste a magia.

Além de seu uso pessoal, a magia *permanência* pode ser usada nas seguintes magias em relação a ti mesmo, outras criaturas ou um objeto (como apropriado).

Magia	Nível Mínimo	Custo
Aumentar Pessoa	9º	500 XP
Presa Mágica	9º	500 XP
Presa Mágica Maior	11º	1.500 XP
Reducir Pessoa	9º	500 XP
Resistência	9º	500 XP
Ligaçāo Telepática <sup>1</sup>	13º	2.500 XP

<sup>1</sup> Apenas uma ligação entre duas criaturas por conjuração de permanência.

Além disso, as seguintes magias podem ser tornadas permanentes apenas se conjuradas em objetos ou áreas.

Magia	Nível Mínimo	Custo
Alarme	9º	500 XP
Animar objetos	14º	3.000 XP
Globos de luz	9º	500 XP
Som fantasma	9º	500 XP
Lufada de Vento	11º	1.500 XP
Invisibilidade	10º	1.000 XP
Santuário Particular Arcano	13º	2.500 XP
Boca Encantada	10º	1.000 XP
Passagem Invisível	15º	3.500 XP
Esfera Prismática	17º	4.500 XP
Muralha Prismática	16º	4.000 XP
Encolher Item	11º	1.500 XP
Névoa Sólida	12º	2.000 XP
Névoa Fétida	11º	1.500 XP
Símbolo da morte	16º	4.000 XP
Símbolo do medo	14º	3.000 XP
Símbolo da insanidade	16º	4.000 XP
Símbolo da dor	13º	2.500 XP
Símbolo de persuasão	14º	3.000 XP
Símbolo do sono	16º	4.000 XP
Símbolo do atordoamento	15º	3.500 XP
Símbolo da fraqueza	15º	3.500 XP
Círculo de Teletransporte	17º	4.500 XP
Muralha de fogo	12º	2.000 XP
Muralha de energia	13º	2.500 XP
Teia	10º	1.000 XP

As magias conjuradas sobre outras criaturas, objetos ou locais (não as em ti) são normalmente vulneráveis a *dissipar magia*.

*Custo de XP*: Vê as tabelas acima.

## Pesadelo

Ilusão (Fantasma) [de Ação Mental, Mal]

**Nível:** Brd 5, Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Ilimitado

**Alvo:** 1 criatura viva

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu envias uma terível e angustiante visão fantasmagórica para uma criatura específica que disseres ou nome ou designares de outra maneira.

*Pesadelo* impede o sono restaurador e causa 1d10 pontos de dano. O pesadelo deixa o alvo fatigado e incapaz de recuperar magias arcana pelas próximas 24 horas.

A dificuldade do teste depende do quão bem tu conheces o alvo e que tipo de conexão física (se houver) tu tens com a criatura.

Conhecimento	Modificador de Vontade
Nenhum	+10
Fonte Secundária (tu ouviste falar do alvo)	+5
Fonte Primária (tu conheceste o alvo)	+0
Familiar (tu conheces bem o alvo)	-5
1 Deves ter algum tipo de conexão com uma criatura que não conheces	

  

Conexão	Modificador de Vontade
Desenho ou pintura	-2
Item ou vestimenta do alvo	-4
Parte do corpo, cabelo, unha etc	-10

Se conjurada a magia *dissipar o mal* no alvo enquanto estiveres conjurando *pesadelo*, tua magia é dissipada e tu ficas atordoado por 10 minutos por nível do conjurador de *dissipar o mal*.

Se o alvo for acordado quando a magia começar, tu podes escolher parar de conjurar (terminando a magia) ou entrar num transe até que o alvo vá dormir, quando ficarás alerta de novo e completarás a conjuração. Se fores perturbado durante o transe, deve passar num teste de Concentração como se tu estivesse no meio da conjuração da magia ou a magia termina.

Se escolheres entrar em transe, tu não ficas ciente dos teus arredores ou das atividades ao redor de ti enquanto durar o transe.

Tu ficas indefeso, tanto física quanto mentalmente, enquanto no transe. (Tu sempre falhas em qualquer teste de resistência, por exemplo.)

Criaturas que não dormem (como elfos, mas não meio-elfos) ou sonham são imunes a esta 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)

**Alvo:** Uma fonte de fogo, até 1 cubo de 6 m.

**Duração:** 1d4+1 rodadas ou 1d4+1 rodadas após as criaturas saírem da nuvem de fumaça; vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade anula ou Fortitude anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim ou Não; vê texto

Esta magia transforma um fogo numa 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 cega 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 a 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 de 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 a 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 usado como fonte sofre 1 ponto de dano por nível de conjurador.

### Piscar

Transmutação

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

Tu “piscas” entre o Plano Material e o Plano Etéreo. Tu pareces como se estivesses entrando e saindo da realidade muito rápida e aleatoriamente.

*Piscar* tem vários efeitos, a seguir.

Ataques físicos contra ti têm 50% de chance de erro e o talento Lutar às Cegas não ajuda oponentes, já que estás etéreo e não apenas invisível. Se o ataque for capaz de acertar criaturas etéreas, a chance de erro é apenas de 20% (pela camuflagem).

Se o atacante puder ver criaturas invisíveis, tua chance também é de apenas 20%. (Para um atacante que possa tanto ver quanto atacar criaturas etéreas, não há chance de erro.) Do mesmo modo, teus próprios ataques têm 20% de chance de erro, já que algumas vezes tu ficas etéreo quanto estás prestes a atacar.

Uma magia de alvo individual tem 50% de chance de falhar enquanto estiveres piscando, a menos que teu atacante possa ver criaturas invisíveis e etéreas. Tuas próprias magias têm 20% de chance de serem ativadas quando ficas etéreo, neste caso tipicamente não afetando o Plano Material.

Enquanto piscando, tu só sofres metade do dano de ataques de área (mas dano total daqueles que se estendem ao Plano Etéreo). Tu atacas como uma criatura invisível (com +2 de bônus em jogadas de ataque), negando qualquer bônus de Destreza na CA do teu alvo.

Tu só sofres metade de dano de quedas, já que só cais enquanto estás material.

Enquanto piscando, tu podes andar através (mas não ver através) de objetos sólidos. Para cada 1,5 m. de material sólido que tiveres andado, há 50% de chance que fiques material. Se ocorrer, tu és expulso para o espaço aberto mais próximo e sofres 1d6 pontos de dano a cada 1,5 m. assim viajados. Tu só podes te mover a três-quartos do teu deslocamento (porque movimento no Plano Etéreo é feito na metade do deslocamento e tu passas metade do teu tempo lá e metade do teu tempo material.)

Já que passas metade do teu tempo no Plano Etéreo, tu podes ver e atacar criaturas etéreas. Tu interages com

criaturas etéreas praticamente do mesmo modo que interages com materiais.

Uma criatura etérea é invisível, incorpórea e capaz de mover-se em qualquer direção, até mesmo para cima e para baixo. Como uma criatura incorpórea, tu podes te mover através de objetos sólidos, incluindo criatura vivas.

Uma criatura etérea pode ver e ouvir no Plano Material, mas tudo parece cinza e insubstancial. Visão e audição no Plano Material são limitadas a 18 m.

Efeitos de energia e abjurações te afetam normalmente. Seus efeitos se estendem ao Plano Etéreo a partir do Plano Material, mas não vice-versa. Uma criatura etérea não pode atacar criaturas materiais e magias que conjurares enquanto etéreo afetam apenas outras coisas etéreas. Certas criaturas ou objetos materiais têm ataques ou efeitos que funcionam no Plano Etéreo. Trata outras criaturas etéreas e objetos como materiais.

### Poder Divíno

Evocação

**Nível:** Clr 4, Guerra 4

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 rodada/nível

Ao convocar sobre ti o poder divino de teu patrono, tu te imbuis com força e habilidade em combate. Teu Bônus Base de Ataque se torna igual a teu nível de personagem (que pode até te dar ataques adicionais), tu ganhas +6 de bônus de melhoria na Força e 1 ponto de vida temporário por nível de conjurador.

### Poeira Ofuscante

Conjuração (Criação)

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** Criaturas e objetos numa dispersão de 3 m. de raio

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (somente a cegueira)

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia cria uma nuvem de partículas douradas que cobre tudo dentro da área de efeito, cegando as criaturas e delineando coisas invisíveis enquanto a magia durar. Todos dentro da área ficam cobertos pela poeira, impossível de ser removida, que continua a brilhar até desaparecer.

Qualquer criatura coberta com poeira sofre -40 de penalidade nos testes de Esconder-se.

*Componente Material:* Mica em pó.

### Porta Dimensional

Conjuração (Teletransporte)

**Nível:** Brd 4, Fet/Mag 4, Travel 4

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)

**Alvo:** Tu e objetos tocados ou outras criaturas tocadas voluntariamente

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum e Vontade anula (objeto)  
**Resistência a Magia:** Não e Sim (objeto)

Tu instantaneamente te transferes do teu local atual para qualquer outro lugar dentro do alcance. Tu sempre chegas exatamente no ponto desejado — seja simplesmente visualizando a área ou determinando a direção. Após usar esta magia, tu não podes executar nenhuma outra ação até teu próximo turno. Tu podes trazer contigo objetos desde que o peso deles não exceda tua capacidade de carga máxima. Tu também podes trazer contigo uma criatura adicional voluntária Média ou menor (carregando equipamento ou objetos até sua capacidade de carga máxima) ou algo equivalente para cada três níveis de conjurador. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias, uma criatura Enorme conta como duas criaturas Grandes e assim por diante. Todas as criaturas a ser transportadas devem estar em contato uma com a outra e pelo menos uma dessas criaturas deve estar em contato contigo.

Se tu chegares num lugar que já está ocupado por um corpo sólido, tu e cada criatura viajando contigo sofrem 1d6 pontos de dano e são rechaçados para um espaço aberto aleatoriamente numa superfície viável num raio de 30 m. do local pretendido.

Se não houver um espaço livre num raio de 30 m., tu e cada criatura viajando contigo sofrem 2d6 pontos de dano adicionais e são rechaçados para um espaço aberto num raio de 300 m. Se não houver um espaço livre num raio de 300 m., tu e cada criatura viajando contigo sofrem 4d6 pontos de dano adicionais e a magia simplesmente falha.

## Portal

Conjuração (Criação ou Invocação)

**Nível:** Clr 9, Fet/Mag 9

**Componentes:** V, G, XP; vê texto

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Vê texto

**Duração:** Instantânea ou concentração (até 1 rodada/nível); vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Conjurando uma magia *portal* produz dois efeitos. Primeiro, ela cria uma conexão interdimensional entre o teu plano de existência 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 tua escolha), orientado na direção que preferires quando conjuras a magia (geralmente vertical e voltado para ti). Ele é uma janela bidimensional que olha para o plano que foi especificado durante sua conjuração e qualquer criatura ou objeto que o atravesse é transportado imediatamente para o outro lado.

Um portal tem frente e trás. As criaturas que entrarem pela frente serão transportadas para outro plano; as que entrarem por trás não serão.

**Viagem Planar:** Como forma de viagem extraplanar, 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 em ti — qualquer um que atravesse o portal é transportado. Um portal não pode ser aberto para outro local no mesmo plano; a magia só funciona para viagens interplanares.

É possível posicionar um portal em um corredor para absorver qualquer ataque ou energia direcionada a ti, jogando-os em outro plano.

Tu podes manter o portal aberto durante pouco tempo (não mais do que 1 rodada por nível de conjurador) e precisas concentrar-te para isso ou a conexão interplanetária é interrompida.

**Convocar Criaturas:** O segundo efeito de uma magia *portal* pode convocar uma criatura extraplanar para te ajudar (um efeito de convocação). Pronunciando o nome de uma criatura ou tipo de criatura específico ao conjurar a magia, podes forçar o portal a se abrir ao lado da criatura, arrastando-a para o teu plano, 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 (vê abaixo).

Se escolheres convocar um tipo de criatura ao invés de uma específica, podes convocar uma única criatura (de qualquer quantidade de DVs) ou várias. Tu és capaz de controlar diversas criaturas caso a quantidade total de DVs não supere teu nível de conjurador. No caso de uma única criatura, tu és capaz de controlar uma criatura com até o dobro do teu nível de conjurador em DVs. Uma única criatura com mais DVs que o dobro do teu nível de conjurador não pode ser controlada. As divindades e criaturas únicas jamais podem ser controladas. Uma criatura que não pode ser controlada age conforme desejar, tornando esse tipo de convocação bastante perigoso. Tais criaturas podem retornar a seu plano de origem a qualquer momento.

Uma criatura controlada pode ser ordenada para que realize uma tarefa para ti. Tais tarefas caem em duas categorias: tarefas imediatas ou contratuais. Lutar por ti em uma única batalha ou realizar qualquer outra ação que possa ser finalizada em até 1 rodada por nível de conjurador é considerado uma tarefa imediata; nenhum acordo ou recompensa é exigido. A criatura desaparece no final da magia.

Se decidires 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; vê a magia *aliado extraplanar menor* para recompensas apropriadas. (Algumas criaturas preferem seu pagamento em “almas” ao invés de dinheiro, o que pode gerar complicações.) Imediatamente após completar a tarefa, a criatura é transportada para perto de ti, sendo necessário pagar a recompensa prometida nesse momento. Depois disso, a criatura fica livre para retornar a seu plano.

Não cumprir a promessa te obriga, 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 te atacar.

**Observação:** Quando tu usas 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.

**Custo de XP:** 1.000 XP (somente quando usada para convocar criaturas).

## Praga

Necromancia [Mal]  
**Nível:** Clr 3, Destruição 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 a Magia:** Sim

O alvo contrai uma doença selecionada da tabela abaixo, que o atinge imediatamente (sem período de incubação). A CD indicada é para testes de resistência subsequentes (usa a CD normal de *praga* para o teste de resistência inicial).

Doença	CD	Dano
Enjôo cegante	16	1d4 For <sup>1</sup>
Febre risonha	16	1d6 Sab
Febre do esgoto	12	1d3 Des and 1d3 Con
Ardéncia mental	12	1d4 Int
Dor vemelha	15	1d6 For
Tremedeira	13	1d8 Des
Perdição pegajosa	14	1d4 Con

1 Cada vez que uma vítima leva 2 ou mais pontos de dano de Força de blinding sickness, ela deve fazer outro teste de Fortitude (usando a DC base da doença) or ficar permanentemente cego.

## 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:** 1 enxame de gafanhotos/3níveis, cada adjacente a pelo menos um outro enxame  
**Duração:** 1 min./nível  
**Teste de Resistência:** Nenhum  
**Resistência a Magia:** Não

Tu invocas um número de enxames de gafanhotos (1/3 níveis, até o máximo de 6 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). Tu podes 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.

## 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)  
**Alvo:** Cadáver  
**Duração:** Permanente  
**Teste de Resistência:** Vontade anula  
**Resistência a Magia:** Não

Tu 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 de conjurador. A alma, uma vez aprisionada na gema, não pode retornar através de *clone*,

reviver os mortos, reencarnaçao, resurreição, resurreição verdadeira ou mesmo milagre e desejo. Somente destruir a gema ou dissipar a 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. Lembra-te que esse valor pode mudar com o tempo, à medida que a criatura ganha mais Dados de Vida.)

## Presra Mágica

Transmutação  
**Nível:** Drd 1, Rgr 1  
**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 (inofensivo)  
**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

*Presra mágica* dá a uma arma natural do alvo +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. A magia pode afetar um ataque de pancada, punho, mordida ou outra arma natural. (A magia não muda o dano não-lethal de um ataque desarmado para dano letal.)

*Presra mágica* é suscetível à magia permanência.

## Presra Mágica Maior

Transmutação  
**Nível:** Drd 3, Rgr 3  
**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)  
**Alvo:** 1 criatura viva  
**Duração:** 1 hora/nível

Esta magia funciona como *presra mágica*, exceto que o bônus de melhoria nas jogadas de ataque de dano é +1 para cada quatro níveis de conjurador (máximo +5).

Alternativamente, tu podes imbuir todas as armas naturais da criatura com +1 de bônus de melhoria (independente do teu nível de conjurador).

*Presra mágica maior* é suscetível à magia permanência.

## Prestidigitação

Universal  
**Nível:** Brd 0, Fet/Mag 0  
**Componentes:** V, G  
**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** 3 m.  
**Alvo, Efeito ou Área:** Vê texto  
**Duração:** 1 hora  
**Teste de Resistência:** Vê texto  
**Resistência a Magia:** Não

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 0,5 kg de material. Ela pode cobrir, limpar ou sujar itens em 1 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 movê-lo, limpá-lo ou sujá-lo) dura apenas 1 hora.

## 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:** 1 criatura viva

**Duração:** Vê texto (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

A magia *prisão* cria uma detenção mágica para prender uma criatura. O alvo recebe um teste de resistência inicial apenas se seu DV for igual a pelo menos metade do seu nível de conjurador.

Tu podes ter até seis assistentes para te ajudar com a magia. Para cada assistente que conjure *sugestão*, seu nível de conjurador para esta conjuração de *prisão* aumenta em 1. Para cada assistente que conjure *dominar animais*, *dominar monstros* ou *dominar pessoas*, seu nível de conjurador para esta conjuração de *prisão* aumenta uma quantia igual a um terço do nível daquele assistente, desde que o alvo da magia seja apropriado para a magia *prisão*. Já que as magias dos assistentes são lançadas apenas para aumentar seu nível de conjurador para o propósito da magia *prisão*, testes de resistência e resistência a magia contra as magias dos assistentes são irrelevantes. Seu nível de conjurador determina se o alvo recebe um teste de Vontade inicial e por quanto tempo a prisão dura. Todas as magias *prisão* são dispensáveis.

Independentemente da versão de *prisão* que lançares, tu podes especificar condições de engatilhamento que terminam a magia e libertam a criatura quando ocorrerem. Essas condições podem ser tão simples ou elaboradas quanto desejas, mas a condição deve ser razoável e deve ter condição de ocorrer. As condições podem ser baseadas no nome, identidade ou tendência, mas de outro modo devem ser baseadas em ações ou qualidades observáveis. Condições intangíveis como nível, classe, Dado de Vida ou pontos de vida não se qualificam. Após a magia ser conjurada, suas condições de engatilhamento não podem ser mudadas. Definir uma condição de soltura aumenta a CD do teste (assumindo que um teste de resistência seja permitido) em 2.

Se estiveres conjurando qualquer uma das três primeiras versões da prisão (aqueles sem duração limitada), tu podes conjurar magias *prisão* adicionais para prolongar o efeito, já que as durações se sobrepõem. Se o fizeres, o alvo recebe um teste de resistência no final da duração da primeira magia, mesmo se seu nível era alto suficiente para não permitir um teste de resistência inicial. Se a criatura for bem-sucedida, todas as magias *prisão* que tiver recebido terminam.

A magia *prisão* tem seis versões. Escolha uma das versões quando conjurares a magia.

**Acorrentamento:** O alvo é confinado por mecanismo de contenção que gera a magia *antipatia* afetando todas as criaturas que se aproximam do alvo, exceto tu. A duração é um ano por nível de conjurador. O alvo desta forma de *prisão* é confinado ao local que ocupava quando recebeu a magia.

**Adormecimento:** Esta versão faz com que o sujeito fique em coma por até um ano por nível de conjurador. O alvo não precisa comer ou beber enquanto dorme profundamente, nem envelhece. Esta forma de *prisão* é mais difícil de conjurar do que *acorrentamento*, tornando-a levemente mais fácil de resistir. Reduz a CD da magia em 1.

**Adormecimento Acorrentado:** Esta combinação de *acorrentamento* e *adormecimento* dura por até um mês por nível de conjurador. Reduz a CD do teste em 2.

**Prisão:** O alvo é transportado ou de outro modo levado a uma área confinada da qual não se pode sair de modo algum. O efeito é permanente. Reduz a CD do teste em 3.

**Metamorfose:** O alvo assume forma gasosa, exceto por sua cabeça ou face. Ele é mantido sem dano num jarro ou outro recipiente, que pode ser transparente se escolheres. A criatura permanece consciente de seus arredores e pode falar, mas não pode deixar o recipiente, atacar ou usar qualquer uma de suas habilidades. A prisão é permanente. O alvo não precisa respirar, comer ou beber enquanto metamorfoseado, nem envelhece. Reduz a CD do teste em 4.

**Prisão Mínima:** O alvo é encolhido até a altura de 2,5 cm. ou até menos e contido dentro de alguma gema, jarro ou objeto similar. A prisão é permanente. O alvo não precisa respirar, comer ou beber enquanto contido, nem envelhece. Reduz a CD do teste em 4.

Tu não podes dissipar uma magia *prisão* com *dissipar magia* ou efeito similar, apesar de um *campo antimagia* ou *disjunção arcana* afetá-la normalmente. Uma criatura extraplanar presa não pode ser enviada a seu plano natal com *banimento*, *expulsão* ou efeito similar.

**Componentes:** Os componentes para uma magia *prisão* variam de acordo com a versão da magia, mas elas sempre incluem uma entonação contínua lida de um pergaminho ou páginas de grimório contendo a magia, gestos somáticos e materiais apropriados para a forma de prisão usada. Esses componentes podem incluir itens como correntes de metais especiais em miniatura, ervas soporíferas raras (para versões que induzem o sono), um domo do mais fino cristal e etc.

Além dos itens especialmente feitos para o tipo específico de prisão (custo 500 po), a magia requer opalas no valor mínimo de 500 po para cada DV do alvo e um retrato em velino ou estatueta esculpida 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 a Magia:** Sim

Esta magia imbui uma área com energia negativa. Cada teste de Carisma feito para expulsar morto-vivos dentro da área sofre -3 de penalidade profana e todos as criaturas

morto-vivas que estiverem na área profanada ganham +1 de bônus profano nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Uma criatura morto-viva criada ou invocada dentro da área ganha +1 ponto de vida por DV.

Se a área profanada contém um altar, capela ou outro ornamento permanente dedicado a tua divindade ou poder superior, os modificadores dados acima são dobrados (-6 de penalidade profana nos testes de expulsão, +2 de bônus profano e +2 pontos de vida por DV para morto-vivos na área).

Além disso, qualquer um que conjurar *criar morto-vivos menor* dentro dessa área pode criar até o dobro da quantia normal de morto-vivos (isto é, 4 DV por nível de conjurador ao invés de 2 DV por nível de conjurador).

Se a área contém um altar, capela ou outro ornamento permanente de uma divindade, panteão ou poder superior que não o teu, a magia *profanar*, ao invés, amaldiçoa a área, cortando sua conexão com a divindade ou poder superior associado. Esta função secundária, se usada, não dá os bônus e penalidades relativas a morto-vivos, citados acima.

*Profanar* anula e dissipava *consagraro*.

**Componente Material:** Um frasco de água profana e 25 po (2,5 kg.) de pó de prata, para ser espalhado na área.

## Proibição

Abjuração

**Nível:** Clr 6

**Componentes:** V, G, M, FD

**Tempo de Execução:** 6 rodadas

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** 1 Cubo de 18 m./nível (M)

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

*Proibição* sela uma área contra toda viagem planar para dentro ou fora dela. Isso inclui todas as magias de *teletransporte* (tais como *porta dimensional* e *teletransporte*), *viagem planar*, viagens astrais ou etéreas e todas as magias de invocação. Tais efeitos falham automaticamente.

Em adição, ela causa dano em criaturas cujas tendências sejam diferentes da tua que entrem na área. O efeito naqueles tentando entrar na área protegida é baseado em suas tendências em relação a tua (vê abaixo). Uma criatura dentro da área quando a magia é conjurada não sofre o dano, a não ser que saia e tente entrar na área novamente.

Tendências idênticas: Não há efeito. A criatura pode entrar livremente na área (embora não por viagem planar).

Tendências diferentes no que concerne a ordem/caos ou bem/mal: A criatura sofre 6d6 pontos de dano. Um teste de Vontade bem-sucedido reduz o dano à metade e resistência a magia se aplica.

Tendências diferentes no que concerne ordem/caos e bem/mal: A criatura sofre 12d6 pontos de dano. Um teste de Vontade bem-sucedido reduz o dano à metade e resistência a magia se aplica.

Se desejas, a abjuração pode incluir uma senha, de modo que criaturas de tendências diferentes da tua possam evitar o dano falando a senha ao entrar na área. Tu deves escolher essa opção (e a senha) no momento da conjuração.

*Dissipar magia* não dissipava o efeito da *proibição* a não ser que o nível de conjurador de quem conjurou *dissipar* seja tão alto quanto o teu nível de conjurador.

Tu não podes sobrepor o efeito de várias proibições. Em tais casos, o efeito da *proibição* mais recente pára no limite do efeito mais antigo.

**Componente Material:** Um pouco de água benta aspergida e incensos raros no valor mínimo de 1.500 po, mais 1.500 po por cubo de 18 m. Se uma senha for desejada, isso requer a queima adicional de incensos raros no valor mínimo de 1.000 po, mais 1.000 po por cubo de 18 m.

## 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:** 1 duplicata sombra

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir)

**Resistência a Magia:** Não

Tu drenas energia do Plano das Sombras para criar uma versão ilusória quase real de ti mesmo. Ela é idêntica a ti na aparência, som e cheiro, mas é intangível. A imagem reproduz as tuas ações (inclusive fala), exceto se tu obrigá-la a agir de outro modo (o que leva uma ação de movimento).

Tu podes ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da imagem, como se estivesses onde ela está. Durante teu turno, podes mudar para voltar a usar teus próprios sentidos ou usar os da imagem novamente, com uma ação livre. Enquanto estiveres usando os sentidos da imagem, o teu corpo é considerado cego e surdo.

Se desejas, qualquer magia conjurada cujo alcance seja toque ou superior pode se originar da sombra em vez de se originar em ti. 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.

Tu precisas manter uma linha de efeito com a sombra toda hora. Se essa linha de efeito for obstruída, a magia termina. Se usares *porta dimensional*, *teletransporte*, *viagem planar* ou magias similares que quebrem a linha de efeito, mesmo momentaneamente, a magia termina.

**Componente Material:** Uma pequena réplica de ti (um boneco), que custa 5 PO para ser feito.

## Projeção Astral

Necromancia

**Nível:** Clr 9, Fet/Mag 9, Viagem 9

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 30 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Tu + 1 criatura voluntária tocada/2 níveis de conjurador

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Ao libertar teu espírito de teu corpo físico, esta magia te permite projetar um corpo astral num plano diferente.

Tu podes levar formas astrais de outras criaturas voluntárias contigo, desde que esses alvos estejam unidos

num círculo contigo no momento da conjuração. Esses viajantes companheiros dependem de ti e devem te acompanhar em todos os momentos. Se algo acontecer a ti durante a jornada, teus companheiros ficam presos onde os tiveres deixado.

Tu projetas teu eu astral no Plano Astral, deixando teu corpo físico no Plano Material num estado de animação suspensa. A magia projeta uma cópia astral de ti e tudo que usas e carregas no Plano Astral. Já que o Plano Astral toca outros planos, podes viajar astralmente para qualquer um desses planos à vontade. Para entrar em um, tu deixas o Plano Astral, formando um novo corpo físico (e equipamento) no plano de existência que escolhestes entrar.

Enquanto estás no Plano Astral, teu corpo astral fica conectado todo o tempo ao teu corpo físico por uma corda prateada. Se esta corda for partida, tu morres astralmente e fisicamente. Felizmente, muito poucas coisas podem destruir uma corda prateada. Quando um segundo corpo se forma num plano diferente, a corda prateada incorpórea permanece invisivelmente anexada ao novo corpo. Se o segundo corpo ou forma astral for morto, a corda simplesmente retorna onde seu corpo descansa no Plano Material, revivendo-te do teu estado de animação suspensa. Apesar de projeções astrais poderem funcionar no Plano Astral, tuas ações afetam apenas criaturas existentes no Plano Astral; um corpo físico deve ser materializado em outros planos.

Tu e teus companheiros podeis viajar através do Plano Astral indefinidamente. Vossos corpos simplesmente aguardam em estado de animação suspensa até que retornais vossos espíritos a eles. A magia dura até que desejes terminá-la ou seja terminada por meios externos, tal como *dissipar magia* conjurada sobre teu corpo físico ou na forma astral; se parta a corda prateada; ou teu corpo no Plano Material seja destruído (que te mata).

**Componente Material:** Um jacinto no valor mínimo de 1.000 po, mais uma barra de prata no valor de 5 po para cada pessoa a ser afetada.

### Projétil Glorioso

Evocação [Bem]

**Nível:** Glória 6

**Componentes:** V, G, FD

**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 a Magia:** Sim

Esta magia lança um projétil de energia do Plano de Energia Positiva contra uma criatura. Tu deves fazer um ataque de toque à distância para acertar o alvo. A criatura atingida sofre dano variável, dependendo de sua natureza e plano de existência natal:

Origem/Natureza da Criatura	Dano	Valor Máximo
Plano Material, Plano Elemental, forasteiro neutro	1d6/2 níveis	7d6
Plano de Energia Negativa, forasteiro maligno, criatura morto-viva	1d6/nível	15d6
Plano de Energia Positiva, forasteiro bom	—	—

### Proteger Fortalezas

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G, M, F

**Tempo de Execução:** 30 minutos

**Alcance:** Qualquer lugar dentro da área a se proteger

**Área:** Até 18 m<sup>2</sup>/nível (M)

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Vê texto

Esta poderosa magia é usada principalmente para defender uma fortaleza. A magia protege um quadrado de 18 m<sup>2</sup> por nível de conjurador. A área protegida pode ter até 6 m. de altura e ser moldada da forma que desejas. Tu podes proteger vários andares se dividires a área entre eles; tu precisas 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 (ataques possuem 20% de chance de falha). As criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de falha e os atacantes não podem usar a visão para localizá-las). Teste de Resistência: Nenhum. Resistência a Magia: Não.

**Tranca Arcana:** Todas as portas da área protegida ficam trancadas por uma *tranca arcana*. Teste de Resistência: Nenhum. Resistência a Magia: Não.

**Teias:** Teias preenchem todas as escadarias de cima a baixo. Elas são idênticas às 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 anula; vê texto da magia *teia*. Resistência a Magia: Não.

**Confusão:** Sempre que houver uma escolha de direção - como numa intersecção de corredores ou numa passagem lateral - um efeito pequeno de confusão é ativado e gera 50% de chances de os invasores acreditarem estar indo no sentido oposto ao escolhido. Esse é um encantamento de ação mental. Teste de Resistência: Nenhum. Resistência a 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 interagido com). Resistência a Magia: Não.

Além disso, tu podes escolher um dos cinco efeitos mágicos a seguir:

1. *Globos de luz* em quatro corredores. Tu podes criar um programa simples que faça as luzes se repetirem enquanto a magia *proteger fortalezas* durar. Teste de Resistência: Nenhum. Resistência a Magia: Não.

2. Uma *boca encantada* em dois lugares. Teste de Resistência: Nenhum. Resistência a 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; vê texto de *névoa fétida*. Resistência a Magia: Não.

4. Uma *lufada de vento* em um corredor ou quarto. Teste de Resistência: Fortitude anula. Resistência a Magia: Sim.

5. Uma *sugestão* em um local. Tu selecionas um quadrado de até 1,5 m. e qualquer criatura que entre ou atravesse a área

sofre sugestão mentalmente. Teste de Resistência: Vontade anula. Resistência a Magia: Sim.

Toda a área protegida irradia fortes energias de abjuração. A magia *dissipar magia* conjurada sobre um efeito específico o removerá caso obtenha sucesso. Uma *disjunção arcana* bem-sucedida destrói todos os efeitos da magia *proteger fortalezas*.

**Componente Material:** Incenso queimando, uma pequena medida de enxofre e óleo, um cordão amarrado e um pouco de sangue de um Tríbulo 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)

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Esta magia protege o alvo e cria uma conexão mística entre ele e ti de modo que parte de seus ferimentos é transferida para ti. 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 habilidades especiais) que causem perda de pontos de vida. O dano que a criatura não sofre é transferido para ti. Forma de ataques que não causem 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 a ti, pois não é dano nos pontos de vida. Quando a magia terminar, danos subsequentes não serão divididos entre os personagens, mas o dano já causado não é devolvido ao alvo.

Se tu 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 por ti e pela criatura protegida.

### Proteção Contra 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 (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo fica imune a todas as mortes mágicas, efeitos mágicos de morte, dreno de energia e quaisquer efeitos de energia negativa.

Esta magia não remove níveis negativos que o alvo já tenha, nem afeta o teste de resistência necessário 24 horas após se ter ganho um nível negativo.

Proteção Contra Morte não protege contra outros tipos de ataque mesmo que esses tipos possam ser letais.

### 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

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 10 min./nível ou até descarregado

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Esta magia 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 de energia por nível de conjurador (até o máximo de 120 pontos no 10º nível), ela é descarregada.

*Observação:* *Proteção contra elementos* sobrepõe *resistência a energia*. Se uma criatura estiver protegida com *proteção contra elementos* e *resistência a energia*, a 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

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 hora/nível ou até descarregado

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

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 de conjurador (máximo 100 pontos) ela é descarregada.

**Foco:** Um pedaço de casco de uma tartaruga.

### Proteção contra Magias

Abjuração

**Nível:** Magic 8, Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G, M, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Até 1 criatura tocada/ 4 níveis

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo recebe a +8 de bônus de resistência em 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 puder a gema, a magia para de afetá-lo.

## Proteção contra a Ordem

Abjuração [Caos]

Nível: Caos 1, Clr 1, Fet/Mag 1

Esta magia funciona como *proteção contra o mal*, mas os bônus de deflexão e resistência se aplicam contra ataques de criaturas Leais. Criaturas Leais invocadas não podem tocar o alvo.

## Proteção contra o Bem

Abjuração [Mal]

Nível: Clr 1, Evil 1, Fet/Mag 1

Esta magia funciona como *proteção contra o mal*, mas os bônus de deflexão e resistência se aplicam contra ataques de criaturas bondosas. Criaturas bondosas invocadas não podem tocar o alvo.

## Proteção contra o Caos

Abjuração [Ordem]

Nível: Clr 1, Ordem 1, Pal 1, Fet/Mag 1

Esta magia funciona como *proteção contra o mal*, mas os bônus de deflexão e resistência se aplicam contra ataques de criaturas caótica. Criaturas caóticas invocadas não podem tocar o alvo.

## 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

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Não; vê texto

Esta magia protege uma criatura dos ataques de criaturas malignas, do controle mental e de criaturas malignas invocadas. Ela cria uma barreira mágica ao redor do alvo a uma distância de 30 cm. A barreira se move junto com o alvo e possui três efeitos principais.

Primeiro, o alvo recebe a +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 de 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 a 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.

## Punho Cerrado

Evocação [Energia]

Nível: Fet/Mag 8, Força 8

Componentes: V, G, F/FD

Esta magia funciona como *mão interposta*, mas a mão pode se interpor, empurrar ou atingir um oponente que selecione. A mão flutuante pode se mover até 18 m. e pode atacar na mesma rodada. Já que esta mão é dirigida por ti, sua habilidade de perceber ou atacar criaturas ocultas ou escondidas não é melhor que a sua.

A mão ataca uma vez por rodada e seu bônus de ataque é igual ao teu nível de conjurador + teu modificador de Carisma, Inteligência ou Sabedoria (para um clérigo, mago ou feiticeiro, respectivamente), +11 pelo valor de Força (33), -1 por ser grande. A mão causa 1d8+11 pontos de dano em cada ataque e cada criatura atingida deve fazer um teste de Fortitude (contra a CD desta magia) ou ficar atordoada por 1 rodada. Direcionar a magia a um novo alvo é uma ação de movimento.

*Punho cerrado* também pode se interpor como *mão interposta* ou pode fazer um encontrão num oponente como *mão vigorosa*, mas com +15 de bônus no teste de Força.

Clérigos que conjurem esta magia a batizam com o nome de seus deuses.

**Foco Arcano:** Uma luva de couro.

## Purgar Invisibilidade

Evocação

Nível: Clr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Tu

Duração: 1 min./nível (D)

Tu te envolves com uma esfera de poder de 1,5 m. de raio por nível de conjurador que anula todas as formas de invisibilidade. Qualquer coisa invisível torna-se visível enquanto estiver na área.

## Purificar Alimentos

Transmutação

Nível: Clr 0, Drd 0

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m.

Alvo: 27 dm<sup>3</sup> (litros)/nível de comida e água contaminada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)

Resistência a Magia: Sim (objeto)

Esta magia torna alimentos deteriorados, apodrecidos, envenenados ou de alguma forma contaminados em puros e apropriados ao consumo. Esta 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:* Água pesa aproximadamente 1 kg por litro. 27 dm<sup>3</sup> (1 cubo de 30 cm.) de água contêm 27 litros e pesam por volta de 27 kg.

### Página Secreta

Transmutação

Nível: Brd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Página tocada, de até 81 dm<sup>2</sup> de tamanho

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Essa magia altera o conteúdo de uma página para ela parecer algo completamente diferente. O texto de uma magia pode ser modificado para se parecer até mesmo com 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*. Tu és capaz de revelar o conteúdo original falando uma palavra especial. Então podes visualizar a página verdadeira e depois reativar a página secreta à vontade. Também é possível dissipar a magia pronunciando a palavra especial duas vezes. Conjurada *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 podem ser destruídos através da magia *apagar*.

*Componente Material:* Pó de escamas de arenque e essência de fogo-fátuo.

### Queda Suave

Transmutação

Nível: Brd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação livre

Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

Alvos: 1 objeto ou criatura Média caindo/nível, 2 deles não podem estar a mais de 6 m. entre si.

Duração: Até pousar ou 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo) ou Vontade anula (objeto)

Resistência a Magia: Sim (objeto)

As criaturas ou objetos afetados caem lentamente. *Queda suave* instantaneamente muda a velocidade de queda para meros 18 m. por rodada (equivalente ao fim de uma queda pequena) e os alvos não sofrem dano ao pousar enquanto a magia durar. Entretanto, quando a duração da magia expirar, a velocidade normal de queda recomeça.

A magia afeta uma ou mais criaturas de tamanho médio ou menor (incluindo equipamento e objetos carregados de cada criatura até a carga máxima) ou objetos ou o equivalente

em criaturas maiores: Um criatura ou objeto Grande conta como duas criaturas ou objetos Médios, uma criatura ou objeto Enorme conta como duas criaturas ou objetos Grande e assim por diante.

Tu podes conjurar esta magia com uma pronúncia instantânea, rápido o suficiente para se safar de uma queda inesperada. Conjurar esta magia é uma ação livre, como conjurar uma magia acelerada, e conta no limite normal de magias aceleradas por rodada. Tu podes conjurar esta magia mesmo quando é teu turno.

Esta magia não tem efeito especial em armas de ataque à distância a não ser que elas estejam caindo uma grande distância. Se a magia é conjurada num objeto em queda, ele causará metade do dano normal baseado em seu peso, sem bônus relativo à altura da queda.

*Queda suave* só funciona em objetos em queda livre. Não afeta golpes de espada ou uma criatura voando ou em investida.

### 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: 1 ou mais raios

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Tu acertas teus inimigos com raios ardentes. Podes atirar um raio mais um raio adicional para cada quatro níveis após o 3º (até no máximo 3 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 alvo ou em alvos diferentes, porém todos os raios devem ser mirados em alvos a até 9 m. uns dos outros e atirados simultaneamente.

### 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 a Magia: Sim

Um raio azul esbranquiçado de ar e gelo congelante sai da tua mão. Tu deves acertar o ataque de toque à distância com o raio para causar dano no alvo. O raio causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador. (máximo 25d6).

Foco: Um pequeno cone ou prisma branco de cerâmica.

### Raio de 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 min./nível**Teste de Resistência:** Nenhum**Resistência a Magia:** Sim

Um raio reluzente parte da tua mão. Tu precisas acertar uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. O alvo sofre 1d6+1 de penalidade na Força para cada dois níveis de conjurador (máximo 1d6+5). O valor da Força do alvo não pode cair abaixo de 1.

### Raio de 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 min./nível**Teste de Resistência:** Fortitude parcial; vé texto**Resistência a Magia:** Sim

Um raio negro parte das pontas dos teus dedos. Tu precisas acertar uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o 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.

Esta magia não tem efeito em criaturas já exaustas. Diferente de fadiga e exaustão normal, o efeito termina tão logo a duração da magia acabe.

*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 a Magia:** Sim

Um raio de ar frio e gelo parte das pontas dos teus dedos. Tu precisas acertar uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. O raio causa 1d3 pontos de dano de frio.

### Raio de Sol

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 tua mão**Duração:** 1 rodada/nível ou até todos os raios acabarem

**Teste de Resistência:** Reflexos anula e Reflexos metade; vé texto

**Resistência a Magia:** Sim

Enquanto durar a magia, tu podes usar uma ação padrão para evocar um ofuscante raio de luz intensa a cada rodada. Tu podes chamar um raio para cada três níveis de conjurador

(máximo seis raios no 18º nível). A magia termina quando sua duração expirar ou esgotares a provisão de raios.

Cada criatura no raio é cegada e sofre 4d6 pontos de dano. Quaisquer criaturas para quem a luz do sol é danosa ou antinatural sobre dano dobrado. Um teste de Reflexos bem-sucedido anula a cegueira e reduz o dano à metade.

Criaturas morto-vivas pegadas pelo raio sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 20d6) ou metade do dano se passarem num teste de Reflexos. Em adição, o raio resulta na destruição de quaisquer criaturas morto-vivas criatura especificamente danificadas por luz, se falharem no teste de resistência.

A luz ultravioleta gerada por esta magia causa dano a fungos, gosmas, limos e criaturas fungo como se elas fossem criaturas morto-vivas.

### Raios de Confusão

Encantamento [Ação Mental]

**Nível:** Loucura 5**Componentes:** V, G**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)**Efeito:** Raio**Duração:** 1 rodada/nível**Teste de Resistência:** Vontade anula**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia te dá a habilidade de criar um ataque de raio por rodada. O raio pasma uma criatura viva, nublando sua mente para que ela não consiga realizar ações por 1d3 rodadas. A criatura não está atordoada (então atacantes não recebem vantagem especial contra ela), mas ela não pode se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais etc.

### Rajada Prismática

Evocação

**Nível:** Fet/Mag 7**Componentes:** V, G**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** 18 m.**Área:** Explosão no formato de cone**Duração:** Instantânea**Teste de Resistência:** Vê texto**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia induz sete raios de luzes brilhantes, tremeluzentes e multicoloridas a partir da tua mão. 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.

#### 1d8 Cor do Raio Efeito

1	Vermelho	20 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade)
2	Laranja	40 pontos de dano de ácido (Reflexos reduz à metade)
3	Amarelo	80 pontos de dano de eletricidade (Reflexos reduz à metade)
4	Verde	Veneno (Mata, Fortitude parcial, sofre 1d6 pontos de dano de Constituição)
5	Azul	Transformado em pedra (Fortitude anula)
6	Anil	Insano, como a magia <i>insanidade</i> (Vontade anula)
7	Violeta	Enviado a outro plano (Vontade anula)
8	Atingido	por dois raios, joga mais duas vezes, ignorando

resultados ‘8’.

### Recipiente Arcano

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvo:** 1 criatura

**Duração:** 1 hora/nível ou até retornares a teu corpo

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Ao conjurares *recipiente arcano*, tu transferes tua alma para uma gema ou cristal grande (conhecido como recipiente arcano), deixando teu corpo sem vida. Tu, então, podes tentar assumir o controle de um corpo nas proximidades, forçando sua alma para dentro do recipiente arcano. Tu podes retornar ao recipiente (devolvendo, assim, a alma aprisionada a seu corpo) e tentar possuir outro corpo. A magia termina quando tu envias tua alma de volta para teu próprio corpo, deixando o recipiente vazio.

Ao conjurar a magia, o recipiente arcano deve estar ao alcance de magia e deves saber onde ele está, embora tu não precisas de linha visão ou linha de efeito para isso. Quando transferires tua alma após conjurar a magia, teu corpo está, até onde se pode perceber, morto.

Enquanto no recipiente arcano, tu podes sentir e atacar qualquer força vital até 3 m. por nível de conjurador (e no mesmo plano de existência). Tu precisas de linha de efeito entre o recipiente e as criaturas. Tu não podes determinar, exatamente, o tipo ou a posição dessas criaturas. Num grupo de forças vitais, tu podes sentir a diferença 4 ou mais Dados de Vida entre uma criatura e outra e podes determinar se a força vital é relacionada a energia positiva ou negativa. (Criaturas morto-vivas são relacionadas a energia negativa. Apenas criaturas morto-vivas conscientes têm ou são almas.)

Tu poderias escolher assumir o controle tanto de uma criatura mais forte ou mais fraca, mas qual criatura mais forte ou mais fraca em particular tu tentas possuir é determinada aleatoriamente.

Tentar possuir um corpo é uma ação de rodada completa. Ela é bloqueada por *proteção contra o mal* ou proteção similar. Tu possuis o corpo e forças a alma da criatura para dentro do recipiente arcano, a não ser que o alvo passe num teste de Vontade. Se falhares em assumir o controle, tua força vital fica no recipiente arcano e o alvo automaticamente passa nos próximos testes de resistência se tentares possuir seu corpo novamente.

Se conseguires, tua força vital ocupa o corpo do hospedeiro e a força vital dele é aprisionada no recipiente arcano. Tu manténs tua Inteligência, Sabedoria, Carisma, nível, classe, bônus base de ataque, bônus base de resistência, tendência e habilidades mentais. O corpo mantém sua Força, Destreza, Constituição, pontos de vida, habilidades naturais e habilidades automáticas. Um corpo com membros extras não te permite fazer mais ataques (ou melhora os ataques com duas armas) do que o normal. Tu não podes escolher ativar as habilidades extraordinárias ou sobrenaturais do corpo. As magias da criatura e habilidades similares a magia não ficam com o corpo.

Com uma ação padrão, tu podes mudar livremente de um hospedeiro para o recipiente arcano se dentro do alcance,

enviar a alma aprisionada de volta para seu corpo. A magia termina quando tu mudas do recipiente para teu próprio corpo.

Se o corpo hospedeiro for morto, tu retornas ao recipiente arcano, se dentro do alcance, e a força vital do hospedeiro parte (está morta). Se o corpo do hospedeiro for morto além do alcance da magia, tanto tu quanto o hospedeiro morrem. Qualquer força vital sem ter para onde ir é tratada como morta.

Se a magia terminar enquanto estiveres no recipiente arcano, tu retornas a teu corpo (ou morres se teu corpo está fora do alcance ou destruído). Se a magia termina enquanto estiveres num hospedeiro, tu retornas a teu corpo (ou morres, se estiveres fora de alcance de tua posição atual) e a alma no recipiente arcano retorna a seu corpo (ou morre se estiver fora do alcance). Destruir o recipiente termina a magia. *Recipiente arcano* pode ser dissipada tanto no recipiente arcano quanto no local do hospedeiro.

**Foco:** Uma gema ou cristal no 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:** Tu

**Duração:** 1 min./nível (D)

Esta magia aumenta teu deslocamento básico em 9 m. (esse ajuste é tratado como um bônus de melhoria.) Outras formas de deslocamento não são afetadas, tais como cavar, escalar, voar ou nadar. Assim como todo efeito que aumenta teu deslocamento, esta magia afeta tua distância de salto (vê a perícia Saltar).

### Reduza Pessoa em Massa

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 4

**Alvo:** 1 criatura humanóide/nível, , todas a até 9 m. úma das outras

Esta magia funciona como *reduzir pessoa*, mas afeta várias criaturas.

### Reducir Animal

Transmutação

**Nível:** Drd 2, Rgr 3

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 animal voluntário Pequeno, Médio, Grande ou Enorme

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia funciona como *reduzir pessoa*, mas afeta um único animal voluntário. Reduza o dano causado pela arma natural do animal para o apropriado a seu novo tamanho.

### 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)

**Alvo:** 1 criatura humanóide

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia causa a redução instantânea de um humanóide à metade de sua altura e largura e a 1/8 de seu peso. Esse decréscimo muda a categoria de tamanho da criatura para o próximo abaixo. O alvo recebe +2 de bônus de tamanho na Destreza, -2 de penalidade na Força (até no máximo 1) e +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e na CA.

Um humanóide Pequeno que tenha diminuído para Miúdo tem um espaço de 75 cm. e m alcance natural de 0 m. (significando que ele deve entrar no quadrado do inimigo para atacar). Um humanóide Grande diminuído a Médio tem espaço e alcance natural de 1,5 m. Essa magia não altera o deslocamento do alvo.

Todo o equipamento usado ou carregado pela criatura é igualmente reduzido pela magia. Armas brancas e projéteis causam menos dano. Outras propriedades mágicas não são afetadas por essa magia. Qualquer item reduzido que é abandonado pela criatura reduzida (incluindo um projétil ou arma de arremesso) retorna instantaneamente a seu tamanho normal. Isso significa que armas de arremesso causam dano normal (projéteis causam o dano baseado na arma que os atirou).

Várias magias que reduzem o tamanho não acumulam.

*Reducir pessoa* anula e dissipia *aumentar pessoa*.

*Reducir pessoa* é suscetível à magia *permanência*.

**Componente Material:** Uma pitada de pó de ferro.

## Reflexos

Ilusão (Idéia)

**Nível:** Brd 2, Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal; vê texto

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 min./nível (D)

Várias duplicatas ilusórias de ti aparecem, tornando difícil para os inimigos saberem qual alvo atacar. As ilusões permanecem perto de ti e desaparecem quanto atingidas.

*Reflexos* cria 1d4 imagens mais 1 imagem para cada três níveis de conjurador (máximo de oito imagens no total). Essas ilusões se separam de ti e permanecem agrupadas, cada uma no máximo a 1,5 m. de outra ilusão ou de ti. Tu podes te mover em uma ou através de uma ilusão. Quando tu e as ilusões se separarem, observadores não podem usar a visão ou audição para identificar qual é tu e qual é ilusão. As ilusões também podem se mover umas através das outras. As ilusões imitam tuas ações, fingindo conjurar magias quanto conjuras uma magia, beber poções quando tu bebes uma poção, levitar quando tu levitas e assim por diante.

Inimigos tentando te atacar ou conjurar magias em ti deve escolher entre os alvos indistinguíveis. Geralmente, role aleatoriamente para ver se o alvo selecionado é real ou ilusório. Qualquer ataque bem-sucedido contra uma imagem

a destrói. A CA da imagem é 10 + teu modificador de tamanho + teu modificador de Destreza. Ilusões parecem reagir normalmente a magias de área (como parecer queimadas ou mortas após serem atingidas por uma *bola de fogo*).

Enquanto te deslocares, podes te mesclar ou te separar das ilusões para que inimigos que descobriram qual imagem é real sejam novamente confundidos.

Um atacante deve ser capaz de ver as ilusões para ser confundido. Se estiveres invisível ou o atacante fechar seus olhos, a magia não faz efeito. (Ficar incapaz de ver traz as mesmas penalidades de ficar cego.)

## Refugiar Itens

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 criatura voluntária ou objeto (até 1 cubo de 60 cm./nível) tocada

**Duração:** 1 dia/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula (objeto)

**Resistência a 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*). A magia não impede que o objeto seja descoberto pelo toque ou uso de equipamentos. As criaturas afetadas por esta magia ficam num estado de animação suspensa até que a magia termine ou seja dissipada.

*Observação:* O teste 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 descarregado

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu crias uma magia poderosa sobre um objeto especialmente preparado. Esse objeto tem o poder de transportar quem o possuir através de qualquer distância no mesmo plano para o teu refúgio. Depois que o item for transmutado, deves dá-lo a uma criatura e informá-la sobre 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 o seu equipamento (até o máximo de sua carga pesada) serão transportados instantaneamente para o teu refúgio. Nenhuma outra criatura é afetada (exceto um familiar tocando o alvo).

Tu podes alterar a magia para que te transporte para 3 m. do possuidor do item quando este for ativado. Tu tens uma idéia geral sobre o local e a situação do indivíduo no momento em que a magia *refúgio* é descarregada, mas uma vez decidido alterar a magia dessa maneira, não tens escolha em seres ou não seres transportado.

**Componente Material:** O objeto especialmente preparado, cuja construção requer gemas de 1.500 po.

### Refúgio Seguro

Conjuração (Criação)

**Nível:** Brd 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M, F; vê texto

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

**Efeito:** Estrutura de 36 m<sup>2</sup>

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu conjuras uma pequena casa ou cabana resistente feita do material que é comum na área em que a magia foi conjurada. O chão é plano, seco e limpo. Em todos os aspectos, a cabana parece uma 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 externo 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 arremessados por máquinas de sítio 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 te servir 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. A isso deve ser acrescentado os componentes da magia *servo invisível* (um pedaço de barbante e de madeira), 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)

**Nível:** Clr 7, Drd 9, Cura 7

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 3 rodadas completas

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura viva tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Qualquer parte do corpo do alvo que tenha sido arrancada (dedos, mãos, pés, braços, pernas, rabo e mesmo cabeças de criaturas com várias), ossos quebrados e órgãos 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 morto-vivos).

### Reincarnação

Transmutação

**Nível:** Drd 4

**Componentes:** V, G, M, FD

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura morta tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Com essa magia, tu podes trazer uma criatura morta de volta à vida em outro corpo, considerando que a morte não tenha ocorrido há mais do que uma semana da conjuração da magia e que a alma do alvo esteja livre e deseje voltar. Se a alma do alvo não desejar voltar, a magia não funciona; por isso, um alvo que deseje voltar 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. Enquanto houver um pequeno pedaço do corpo da criatura, ela poderá ser reencarnada, porém a parte que receberá a magia deve 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. Ela mantém suas habilidades de classe, talentos, graduações em perícias que possuía antes. 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, remove os ajustes raciais do alvo (desde que ele não pertença mais à sua raça anterior) e então aplica os ajustes encontrados abaixo aos valores de habilidades que permaneceram. O nível (ou DV) é reduzido em 1. Se o alvo era de 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 fique difícil para o personagem continuar na sua classe anterior. Se for esse o caso, é aconselhado que o personagem torne-se um personagem multiclasse.

Para uma criatura humanóide, sua nova encarnação é determinada usando a tabela abaixo. Para não humanóides, uma tabela similar de criaturas do mesmo tipo deve ser criada.

Uma criatura que foi transformada em morto-vivo ou morta por efeito de morte não pode ser revivida usando essa magia. Os constructos, elementais, seres planares e morto-vivos não podem ser reencarnados. Esta magia não pode reviver uma criatura que morreu de velhice.

d%	Encarnação	For	Des	Con
01	Bugbear	+4	+2	+2
02–13	Anão	+0	+0	+2
14–25	Elfo	+0	+2	-2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27–38	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	Homen Lagarto	+2	+0	+2
95–98	Orc	+4	+0	+0
99	Troglodita	+0	-2	+4
100	Outro	?	?	?

A criatura reencarnada adquire todas as habilidades associadas à nova forma, inclusive formas de movimento e deslocamento, armadura natural, ataques naturais, habilidades extraordinárias, etc., porém não aprende automaticamente o idioma da nova forma.

A magia *desejo* ou *milagre* pode restaurar um personagem reencarnado à forma original.

**Componente Material:** Óleos e ungüentos raros custando no mínimo 1.000 po, espalhados sobre o que restou.

## Relâmpago

Evocação [Eletricidade]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 36 m.

Área: Linha de 36 m.

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos metade

Resistência a Magia: Sim

Tu soltas um poderoso raio de energia elétrica que causa 1d6 pontos de dano de eletricidade por nível de conjurador (máximo 10d6) a cada criatura em sua área. O raio inicia nas pontas dos teus dedos.

O *relâmpago* incendeia combustíveis e causa dano em 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 pára na barreira como qualquer outro efeito desse tipo.

**Componente Material:** Um pouco de pêlo e um bastão de âmbar ou vidro.

## Remover Cegueira/Surdez

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 3, Pal 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

*Remover cegueira/surdez* cura cegueira ou surdez (tu escolhes), seja de natureza mágica ou natural. A magia não restaura olhos ou ouvidos perdidos, mas os reapara se sofreram danos.

*Remover cegueira/surdez* anula e dissipa *cegueira/surdez*.

## Remover Doenças

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 3, Drd 3, Rgr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

*Remover doenças* cura todas as doenças do alvo. A magia também mata parasitas, inclusive gosma verde e outros. Algumas doenças especiais não podem ser anuladas ou só podem ser neutralizadas por personagens que tenham um determinado nível de conjurador ou superior.

*Observação:* Como a duração da magia é instantânea, ela não impede novas infecções se o alvo for exposto à 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

Alvo: Criatura ou item tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

*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 de conjurador ou superior.

*Remover maldição* serve de contramágica 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:** 1 criatura + 1/4 níveis, todas a até 9 m. uma das outras

Duração: 10 minutos; vê texto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

Tu elevas a coragem do alvo, fornecendo-lhe +4 de bônus de moral nos 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 da duração da magia.

*Remover medo* anula e dissipa *causar medo*.

### Remover Parálisia

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 4 criaturas, todas a até 9 m. uma das outras

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

Tu podes liberar uma ou mais criaturas de efeitos de qualquer parálisia temporária ou magia relacionada, inclusive do toque de um carniçal ou da magia *lentidão*. Se a magia for conjurada sobre uma criatura, a parálisia 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 aflige. 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 Invertebrados

Abjuração

Nível: Brd 4, Clr 4, Drd 4, Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m.

Área: Emanação de 3 m. de raio centrado em ti

Duração: 10 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula; vê texto

Resistência a Magia: Sim

Uma barreira invisível afasta quaisquer invertebrados. Um invertebrado com DVs inferiores a um terço do teu nível não pode penetrar a barreira. Aqueles com DVs iguais ou superiores a um terço do nível poderão penetrar a barreira se passarem num teste de Vontade. Mesmo assim, atravessar a barreira causa 2d6 pontos de dano ao invertebrado e forçar a barreira sobre o invertebrado lhe causa dor, detendo a maioria deles.

### Repelir Madeira

Transmutação

Nível: Drd 6, Plantas 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m.

Área: Emanação em linha de 18 m. a partir de ti

Duração: 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Ondas de energia emanam de ti 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.

Objetos como escudos de madeira, lanças, cabos de madeira de armas, flechas e viortes 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 livre.) 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 tu podes te 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.

Área: Linha de 18 m. a partir de ti

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Como *repelir madeira*, esta magia cria ondas de energia invisíveis que partem de ti. 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 afastados. Os objetos fixos com 7,5 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.

Objetos como armaduras de metal, espadas, etc. são afastados, 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 tu podes te 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

Área: Emanação centrada em ti de até 3 m./nível de raio

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Um campo móvel e invisível te cerca, impedindo que as criaturas se aproximem. Tu decides 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 de ti enquanto a magia durar. As ações das criaturas repelidas não sofrem mais nenhuma restrição.

Elas podem combater outras criaturas, conjurar magias ou te atacar usando armas de ataque à distância. Se te aproximes de uma criatura afetada, nada acontece (a criatura não é empurrada para trás). Ela poderá te atacar em combate corpo a corpo se te aproximes. Se uma criatura repelida se afastar e então retornar para perto de ti, 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 1, Fet/Mag 0

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

Tu imbues o alvo de energia mágica que o protege contra dano, concedendo-lhe +1 de bônus de resistência em todos os testes de resistência.

Resistência é suscetível à magia permanência.

Componente Material Arcano: Uma capa em miniatura.

### Resistência a 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

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 min./nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

Esta 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 a elementos 10 contra o tipo de energia escolhido, significando que cada vez que a criatura sofrer tal dano (sendo ele uma fonte natural ou mágica), ele é reduzido em 10 pontos antes de ser aplicado nos pvs da criatura. O valor da resistência a 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 a elementos absorve somente dano. O alvo pode sofrer efeitos colaterais.

**Observação:** A resistência a elementos sobrepuja (e não acumula com) proteção contra elementos. Se uma criatura estiver protegida com proteção contra elementos e resistência a

energia, a magia de proteção absorverá o dano até seu poder acabar.

### Resistência a Magia

Abjuração

Nível: Clr 5, Magia 5, Proteção 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

A criatura ganha Resistência a Magia igual a 12 + seu nível de conjurador.

### Respingos 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: 1 míssil de ácido

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Tu atiras uma pequena orbe de ácido em teu alvo. Tu deves acertar um ataque de toque à distância para atingir teu alvo. O orbe causa 1d3 pontos de dano de ácido.

### Respirar na Água

Transmutação

Nível: Água 3, Clr 3, Drd 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criaturas vivas tocadas

Duração: 2 horas/nível; vê texto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo)

A criatura transmutada pode respirar normalmente na água. Divila 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.

### Restauração

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 4, Pal 4

Componentes: V, G, M

Esta magia funciona como restauração menor, mas também dissipava níveis negativos e recupera 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 de conjurador. Um personagem que teve um nível recuperado por restauração terá exatamente a quantidade mínima de XP necessária para restaurá-lo ao seu nível anterior.

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

Esta magia funciona como *restauração menor*, mas 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 de conjurador da perda dos níveis.

A restauração maior também dissipar 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

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

A restauração menor dissipar qualquer efeito mágico de redução dos valores de habilidade do alvo ou cura 1d4 pontos de dano temporário de habilidade a um dos valores de habilidade. Ela também elimina qualquer fadiga sofrida pelo alvo e melhora a condição de exaustão para fadiga. Ela não recupera níveis negativos e dano permanente de habilidade.

### Resurreição

Conjuração (Cura)

**Nível:** Clr 7

**Tempo de Execução:** 10 minutos

Esta magia funciona como *reviver os mortos*, mas tu és 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 de seu corpo.) A criatura não pode ter morrido há 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 menos, ela não pode ser ressuscitada). Essa perda de nível ou Constituição não pode ser reparada por nenhum meio.

Tu podes reviver alguém afetado por um efeito de morte ou alguém que foi transformado em morto-vivo e então destruído. Tu não podes, no entanto, reviver alguém que morreu de velhice. Construtos, elementais, forasteiros e criaturas morto-vivas não podem ser ressuscitadas.

**Componente Material:** Um pouco de água benta e diamantes custando um total de pelo menos 10.000 po.

### Resurreição Verdadeira

Conjuração (Cura)

**Nível:** Clr 9

**Tempo de Execução:** 10 minutos

Esta magia funciona como *reviver os mortos*, mas podes ressuscitar uma criatura que esteja morta a até 10 anos por nível de conjurador. Esta 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.

Tu podes ressuscitar criaturas mortas por efeitos de morte ou transformadas em morto-vivos e depois destruídas. Esta magia também pode ressuscitar elementais e planares, mas não construtos ou morto-vivos.

Nem mesmo *ressurreição verdadeira* pode ressuscitar alguém que morreu de velhice.

**Componente Material:** Um pouco de água benta e 1 diamante custando um total de pelo menos 25.000 po.

### Retornar Envenenamento

Conjuração (Cura)

**Nível:** Brd 2, Clr 2, Drd 2, Pal 2, Rgr 1

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo se torna temporariamente imune a veneno. Qualquer veneno em seu sistema ou a que o alvo tenha sido exposto no período de duração da magia não afeta o alvo até que a duração tenha expirado. *Retardar envenenamento* não cura quaisquer danos que o veneno já tenha causado.

### 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:** Tu

**Duração:** Até ser gasta ou 10 min./nível

Magias e habilidades similares a magia miradas em ti são revertidas contra o conjurador original. A abjuração reverte apenas magias que tenham tu como alvo. Magias e efeitos de área não são afetadas. *Reverter magia* também falha em parar magias com alcance de toque.

De sete a dez (1d4+6) níveis de magia são afetados pela reversão. O número exato é jogado secretamente pelo Mestre.

Quanto tu és alvo de uma magia de nível maior que a quantidade de reversão de magia restante, aquela magia é parcialmente revertida. Subtrai a quantidade de reversão de magia restante do nível da magia em questão, então divide o resultado pelo nível dela para ver qual a fração do efeito que passa. Para magias de dano, tu e o conjurador levam uma fração do dano. Para outras magias, ambos têm uma chance proporcional de serem afetados.

Se tu e o conjurador atacante estão ambos protegidos por uma magia *reverter magia* em operação, um campo ressonante é criado. Joga aleatoriamente para determinar o resultado:

#### d% Efeito

01-70	Magia se esvai sem efeito.
71-80	Magia afeta a ti e ao conjurador igualmente no efeito total.
81-97	Ambos os efeitos ficam não funcionais por 1d4 minutos.
98-	Tu e o conjurador são enviados para outro plano através de uma fenda
100	

*Componente Material Arcano:* A pequeno espelho de prata.

### Reviver os Mortos

Conjuração (Cura)

**Nível:** Clr 5

**Componentes:** V, G, M, FD

**Tempo de Execução:** 1 minuto

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura morta tocada

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Tu restauras a vida de uma criatura morta. Tu podes reviver uma criatura que esteja morta a 1 dia por nível de conjurador. Além disso, a alma do alvo precisa estar livre e desejar voltar. Se a alma do alvo não desejar voltar, a magia não funciona, por isso um alvo que deseje voltar à vida não recebe teste de resistência.

Voltar dos mortos é uma tarefa difícil. O alvo da magia perde 1 nível (ou 1 DV) quando é revivido, como se tivesse perdido 1 nível ou 1 DV para uma criatura que drena energia. Se o alvo for do 1º nível, ele perde 2 pontos de Constituição (se sua Constituição for reduzida a 0 ou a menos, ele não pode ser revivido). Essa perda de nível ou Constituição não pode ser reparada por nenhum meio.

Uma criatura que morreu com magias preparadas tem 50% de chance de perdê-las ao ser revivida, 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 pvs equivalente ao seu atual número de DVs. 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 de a magia curar os ferimentos mortais e reparar danos letais de vários tipos, o corpo da criatura precisa estar inteiro. Caso contrário, as partes que estiverem faltando permanecem ausentes depois da criatura ser revivida. Nenhum equipamento ou posse da criatura é afetada de nenhuma forma pela magia.

Uma criatura transformada em morto-vivo ou morta por um efeito de morte não pode ser revivida através desta magia. Os constructos, elementais, seres planares e morto-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

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:** 1 criatura; vê texto

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia impede o alvo de conter 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 teu recebe +4 de bônus em seu teste de resistência, porque o humor é diferente entre as raças.

*Componente Material:* Pequenas tortas 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 a Magia:** Sim

Tu colocas uma maldição no alvo. Escolha um dos seguintes três efeitos.

- -6 de decréscimo num valor de habilidade (mínimo 1).
- -4 de penalidade em jogadas de ataque, resistência, testes de habilidade e perícia.

• A cada turno, o alvo tem 50% de chance de agir normalmente; de contrário, ele não realiza nenhuma ação.

Tu podes também inventar tua própria maldição, mas não poderá ser mais poderosa do que as descritas acima.

A maldição rogada por esta magia não poder ser dissipada, mas pode ser removida com a magia *cancelar encantamento, desejo, desejo restrito, milagre* ou *remover maldição*.  
*Rogar maldição* anula *remover maldição*.

### Roupa Encantada

Transmutação

Nível: Clr 3, Força 3, Guerra 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Armadura ou escudo tocado

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo, objeto)

Resistência a Magia: Sim (inofensivo, objeto)

Tu imbuís um traje de armadura ou escudo com +1 de bônus de melhoria para cada 4 níveis de conjurador (máximo +5, no 20º nível).

Um traje de roupas comuns conta como uma armadura que não fornece bônus na CA para os propósitos desta magia.

### Runas Explosivas

Abjuração [Energia]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um objeto tocado de até 5 kg.

Duração: Permanente até descarregado (D)

Teste de Resistência: Vê texto

Resistência a Magia: Sim

Tu traças estas runas místicas sobre um livro, mapa, pergaminho ou objeto similar que possa contar informação escrita. As runas explodem quando lidas, causando 6d6 pontos de dano de energia. Qualquer um perto das runas (perto o bastante para lê-las) sofre todo o dano sem teste de resistência; qualquer outra criatura a 3 m. das runas tem direito a um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano. O objeto sobre o qual as runas foram inscritas também sofre todo o dano (sem teste de resistência).

Tu e quaisquer personagens que instruíres especificamente podem ler a escrita protegida sem ativar as runas. Além disso, podes remover as runas sempre que desejas. Outra criatura pode removê-las com um bem-sucedido teste de *dissipar magia* ou *apagar*, mas um teste fracassado ativa a explosão.

Nota: Armadilhas mágicas tais como *runas explosivas* são difíceis de detectar e desarmar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar as runas e Desativar Mecanismo para desarmá-las. A CD, em cada caso, é 25 + nível da magia ou 28 para *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

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min./nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim

A criatura transmutada fica mais sábia. A magia dá +4 de bônus de melhoria na Sabedoria, adicionando os benefícios usuais a perícias relacionadas a Sabedoria. Clérigos, druidas, paladinos e rangers (e outros conjuradores que se baseiam em Sabedoria) que receberem *sabedoria da coruja* não ganham quaisquer magias bônus adicionais por causa da sabedoria aumentada, mas as CDs para as magias que conjuram enquanto sob o efeito desta magia aumentam.

*Componente Material Arcano:* Algumas penas ou um pouco de fezes 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)

Alvo: 1 criatura/nível, todas a até 9 m. umas das outras

Esta magia funciona como *sabedoria da coruja*, exceto que afeta múltiplas criaturas.

### Salto

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min./nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência a Magia: Sim

O alvo recebe +10 de bônus de encantamento nos testes de Saltar. O bônus de encantamento aumenta para +20 no 5º nível de conjurador e para +30 (o máximo) no 9º nível de 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

Área: 12 m. de raio emanando do ponto tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vê texto

Resistência a Magia: Vê texto

Esta magia 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 morto-vivos recebem +4 de bônus sagrado e os testes de Carisma feitos para comandar morto-vivos sofrem -4 de penalidade. Resistência a magia não se aplica a esse efeito. (Isso não se aplica a versão druída da magia.)

Terceiro, nenhum corpo enterrado no local santificado pode ser transformado em um morto-vivo.

Finalmente, tu podes 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. Tu podes escolher se a magia é ativada para todas as criaturas, todas de tua fé ou tendência ou todas de outra fé ou tendência. Ao término de 1 ano, o efeito escolhido se dissipar, mas pode ser renovado ou substituído conjurando santificar novamente.

Efeitos de magia que podem ser aplicados num local santificado: *ajuda, maldição menor, bênção, causar medo, escuridão, luz do dia, proteção contra a morte, escuridão profunda, detectar maldade, detectar magia, âncora dimensional, discernir mentiras, dissipar magia, resistência a elementos, movimentação livre, purgar invisibilidade, proteção contra elementos, remover medo, suportar elementos, silêncio, idiomas e zona da verdade*. Os testes de resistências e Resistência a Magia se aplicam normalmente a esses efeitos. (Vê 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 contramágica, mas não dissipar *conspurcar*.

**Componente Material:** Ervas, óleos e incenso no 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

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Não

Qualquer oponente que tente atingir ou de alguma forma atacar diretamente a criatura protegida, mesmo com uma magia, deve fazer um teste de Vontade. Se passar 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 é perdida e ele não pode atacar 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.

## Santuário Particular Arcano

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:** 1 cubo (9 m.)/nível (M)

**Duração:** 24 horas (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia garante privacidade. Qualquer um observando a área de fora vê apenas uma massa enevoada e escura. Visão no escuro não pode penetrá-la. Nenhum som,

não importa o quão alto, pode escapar da área, então ninguém pode escutar de fora. Aqueles dentro da área podem ser normalmente.

Magias de adivinhação (vidência) não conseguem perceber nada dentro da área e aqueles dentro dela são imunes a *detectar pensamentos*. A proteção impede conversas entre aqueles dentro e aqueles fora (porque bloqueia o som), mas não impede outras comunicações, como as magias *enviar mensagem* ou *mensagem* ou comunicação telepática, como aquela entre um mago e seu familiar.

A magia não impede criaturas ou objetos de moverem para fora ou dentro da área.

O *santuário privado arcano* é suscetível à magia permanência.

**Componente Material:** Uma fina folha de chumbo, um pedaço de vidro opaco, um chumaço de algodão ou tecido e crisolita em pó.

## Selo da Serpente Sépia

Conjuração (Criação) [Energia]

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 livro ou trabalho escrito tocado

**Duração:** Permanente ou até descarregado; até liberado ou 1d4 dias + um dia/nível; vê texto

**Teste de Resistência:** Reflexos anula

**Resistência a Magia:** Não

Quando tu conjuras 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 25 palavras. Quando alguém ler esse texto, a serpente sépia aparecerá e atacará ao 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 o alvo passar, a serpente sépia é dissipada em um brilho marrom acompanhado de barulho e uma fumaça escura. Se fracassar, ele será envolvido em um campo de força brillante, cor de âmbar, e ficará imobilizado até ser libertado ou depois de 1d4 dias + 1 dia por nível de 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), à medida que o campo não lhe fornece nenhuma proteção contra ferimentos físicos. Porém, um alvo morrendo não perde pvs nem se estabilizará até que a magia termine.

O selo escondido não pode ser detectado por observação normal e *detectar magia* só mostra que todo o texto é mágico. *Dissipar magia* pode remover o selo. A 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, a escama de uma cobra e uma pitada 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 4 bolotas (fruto do carvalho) ou 8 bagas de azevinho

**Duração:** 10 min./nível ou até usada

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Reflexos metade; vé texto

**Resistência a Magia:** Não

De acordo com a versão da magia que escolheres, tu transformas bolotas em armas de espirro, que tu ou outro personagem pode arremessar, ou transformas bagas em bombas que detonam a teu comando.

*Granada de Bolotas:* Até quatro bolotas se transformam numa arma de espirro especial que podem ser jogadas até 30m. É necessário uma jogada de ataque de toque a distância para acertar o alvo. Juntos, as bolotas podem causar 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 20d6), divididas entre as bolotas como desejas.

Cada bolota explode ao atingir uma superfície dura. Além do dano de fogo, ela causa 1 ponto de dano de espirro por dado e incendeia quaisquer materiais combustíveis a até 3 m. Uma criatura dentro dessa área que passar num teste de Reflexos sofre apenas metade do dano; uma criatura atingida diretamente não tem direito a um teste de resistência.

*Bombas de Baga:* Tu transformas até oito bagas de azevinho em bombas especiais. As bagas são geralmente colocados manualmente, já que são muito leves para serem usadas efetivamente como armas de arremesso (podem ser jogadas apenas 1,5 m.). Se estiveres a até 60 m. e falares a palavra de comando, cada baga instantaneamente explode em chamas, causando 1d8 pontos de dano de fogo +1 ponto por nível de conjurador a todas as criaturas num raio de 1,5 m. e incendeia quaisquer materiais combustíveis nesse raio. Uma criatura na área que passar num teste de Reflexos sofre apenas metade do dano.

**Componente Material:** As bolotas de carvalho ou as bagas de azevinho.

## 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:** 1 servo invisível, sem mente e sem forma

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a 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, considerando que permaneça dentro do alcance da magia. Ele só pode abrir portas, gavetas, tampas e coisas do tipo normais. Ele 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 sem treino. 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 dissipa ao sofrer 6 pontos de dano de um ataque de área (ele não tem direito a testes de resistência contra tais ataques). Se tentares 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

**Alvo:** Vê texto

**Duração:** 10 min./nível

**Teste de Resistência:** Nenhum ou Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Não ou Sim (inofensivo)

Esta magia te fornece um poderoso sexto sentido em relação a ti ou outra pessoa. Uma vez conjurado *sexto sentido*, tu recebes avisos instantâneos de perigos iminentes ou danos ao alvo da magia. Tu nunca és pego de surpresa ou desprevenido. Em adição, a magia te dá uma idéia geral de que ação tu podes tomar para melhor te proteger e te dá +2 bônus de intuição na CA e testes de Reflexos. Este bônus de intuição se perde sempre que perderes seu bônus de Destreza na CA.

Quando outra criatura é o alvo da magia, tu recebes avisos sobre a criatura. Tu deves comunicar o que descobrires à outra criatura para que o aviso seja útil, e a criatura pode ser pega despreparada se não a avisares. Gritar um aviso, puxar a pessoa e até comunicar telepaticamente (via uma magia apropriada) podem todos ser realizados antes que algum perigo recaia sobre o alvo, desde que tu ajas imediatamente sem esperar. O alvo, entretanto, não ganha o bônus de intuição na CA e nos testes de Reflexos.

**Componente Material Arcano:** 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 numa criatura, objeto ou ponto no espaço

**Duração:** 1 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto ou nenhum (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim; vê texto ou não (objeto)

Após a conjuração dessa magia, um completo silêncio prevalece na área afetada. Qualquer som é neutralizado: 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 ser conjurada sobre um ponto no espaço, mas o efeito será estacionário a menos que seja coloca sobre um objeto móvel. A magia pode ser centrada numa criatura: o efeito passa a emanar dela e a acompanhar seu deslocamento. Uma criatura involuntária pode realizar um teste de Vontade para anular a magia ou usar sua resistência a magia, se tiver. Os itens que estejam com uma criatura ou itens mágicos que emitem sons podem realizar testes de resistência ou usar resistência a magia, mas os objetos livres e pontos no espaço não. Esta magia funciona como defesa contra ataques sonicos ou baseados em idiomas.

### 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:** 1 local (até 1 cubo de 3 m./nível) ou 1 objeto

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Tu fazes um objeto ou local emanar vibrações mágicas que atraem um tipo específico de criatura inteligente ou criaturas de uma tendência particular, como definires. O tipo de criatura a ser afetado deve ser declarado especificamente. Escolher um subtipo de criatura não é específico o suficiente. Similarmente, a tendência específica deve ser declarada.

Criaturas do tipo ou tendência especificado se sentem jubilosas e satisfeitas por estar na área ou desejam tocar ou possuir o objeto. A compulsão para ficar na área ou tocar o objeto é arrasadora. Se passar no teste de resistência, a criatura é liberada do encantamento, mas um teste subsequente deve ser feito 1d6x10 minutos depois. Se não passar nesse teste, a criatura afetada tenta retornar à área ou objeto.

*Símpatia* anula e dissipa *antipatia*.

**Componente Material:** 1.500 po de pó de pérola 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.

**Efeito:** 1 criatura duplicata

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a 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 DVs). Tu não és capaz de criar um simulacro de uma criatura cujos Dados de vida ou níveis excedam o dobro do teu nível de conjurador. Tu precisas realizar um teste de Disfarce

quando conjurares esta magia para definir quão similar é a duplicata. Uma criatura que conheça a original pode detectar o estratagema se passar num teste de Observar (resistido pelo teu teste de Disfarce) ou com um teste de Sentir Motivação (CD 20).

Durante todo o tempo, o *simulacro* permanece sobre o teu controle completo. Nenhuma ligação telepática especial existe, portanto deves comandá-lo de alguma outra maneira. O *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 a Magia:** Não

*Som fantasma* permite que tu cries um som que aumente, diminua, se aproxime, se afaste ou fique imóvel em um local fixo. Tu escolhes o tipo de som criado quando conjuras a magia e não podes mudar seu caráter básico depois.

O volume do som depende do teu nível. Tu produzes som equivalente ao produzido por quatro humanos normais por nível de 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 equivale ao som de oito humanos correndo e gritando. Um leão rugindo é o equivalente ao barulho de dezenas de humanos; o miado de um tigre atroz é igual ao de vinte humanos.

A magia *som fantasma* pode melhorar o funcionamento da magia *imagem silenciosa*.

*Som fantasma* é suscetível à magia *permanência*.

**Componente Material:** Um pouco de lã ou pequeno pedaço de cera.

### Sombras

Ilusão (Sombra)

**Nível:** Fet/Mag 9

Essa magia funciona como *conjuração de sombras*, mas pode 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:** Uma criatura viva tocada

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu ou um mensageiro tocado por ti, envia uma mensagem fantasmagórica para outros na forma de um sonho. No início da magia, tu deves dizer o nome ou identificar o recipiente por algum título que não deixa dúvidas quanto à identidade. O mensageiro então entra em transe, aparece no sonho do recipiente pretendido e entrega a mensagem. A mensagem pode ser de qualquer tamanho e o recipiente se lembrará dela perfeitamente quando acordar. A comunicação é em um sentido. O recipiente não pode fazer perguntas ou oferecer informação, nem pode o mensageiro conseguir informação alguma ao observar os sonhos do recipiente.

Uma vez que a mensagem é entregue, a mente do mensageiro retorna instantaneamente a seu corpo. A duração da magia é o tempo necessário para o mensageiro entrar no sonho do recipiente e entregar mensagem.

Se o recipiente estiver acordado quando a magia começar, o mensageiro pode escolher acordar (terminando a magia) ou permanecer em transe. O mensageiro pode permanecer em transe até o que o recipiente vá dormir, então entrar no sonho do recipiente e entregar a mensagem normalmente. Um mensageiro que perturbado durante o transe desperta, terminando a magia.

Criaturas que não durmam (como elfos, mas não meio-elfos) ou não sonhem não podem ser contatadas por esta magia.

O mensageiro não tem ciência de seus próprios arredores ou atividades a sua volta enquanto em transe. Ele fica indefeso tanto física quanto mentalmente (sempre falha qualquer teste de Resistência) enquanto em transe.

## Sono

**Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]**

**Nível:** Brd 1, Fet/Mag 1

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** 1 ou mais criaturas vivas numa explosão de 3 m. de raio

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

A magia *sôno* causa um sono mágico em 4 Dados de Vida de criaturas. São afetadas primeiramente as criaturas com menos Dados de Vida e, entre as criaturas com DV idênticos, as magias próximas do ponto de origem da magia. Dado de Vida que não é suficiente para afetar uma criatura é perdido.

As criaturas adormecidas ficam indefesas. Esbofeteá-las ou ferir as criaturas afetadas pode acordá-las, mas barulho normal não. Acordar uma criatura usa uma ação padrão (uma aplicação da ação prestar ajuda).

*Sono* não afeta criaturas inconscientes, construtos ou morto-vivos.

**Componente Material:** Um pouco de areia fina, pétalas de rosa ou um grilo vivo.

## Sono Profundo

**Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]**

**Nível:** Brd 3, Fet/Mag 3

**Alcance:** Curto (7,5 m. + 1,5 m./2 níveis)

Esta magia funciona como *sôno*, exceto que ela afeta até 10 DV de criaturas.

## Sugestão

**Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Dependente de Idioma]**

**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)

**Alvo:** 1 criatura viva

**Duração:** 1 hora/nível ou até que completada

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu influencias as ações da criatura alvo sugerindo uma linha de ação (limitada a uma ou duas sentenças). A sugestão precisa ser trabalhada de tal maneira que a ação seja razoável. Pedir à criatura para fazer algum ato obviamente prejudicial anula o efeito da magia.

O curso de atividade sugerido pode continuar pela inteira duração. Se a ação sugerida puder ser completada em um tempo menor, a magia encerra quando o alvo termina o que foi pedido fazer. Tu podes, ao invés, especificar condições que disparem uma atividade especial durante a duração. Se a condição não for atingida antes de a duração da magia expirar, a atividade não é executada.

Uma *sugestão* muito razoável faz o teste de resistência ser feito com penalidade (tal como -1 ou -2).

**Componentes Materiais:** A língua de uma cobra e um pedaço de favo de mel ou uma gota de azeite.

## Sugestão em Massa

**Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Dependente de Idioma]**

**Nível:** Brd 5, Fet/Mag 6

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Alvos:** 1 criatura/nível, todas a até 9 m.umas das outras

Esta magia funciona como *sugestão*, mas pode afetar mais criaturas. A mesma *sugestão* se aplica a todas essas criaturas.

## Suportar Elementos

**Abjuração**

**Nível:** Clr 1, Drd 1, Pal 1, Rgr 1, Fet/Mag 1, Sol 1

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 24 horas

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

A criatura protegida por *suportar elementos* não sofre dano por estar num ambiente quente ou frio. Ela pode existir confortavelmente em condições entre -45°C e 60°C sem precisar fazer testes de Fortitude). O equipamento da criatura fica igualmente protegido.

*Suportar elementos* não protege contra qualquer dano por calor ou frio, nem protege contra outros perigos ambientais como fumaça, falta de ar e similares.

### Símbolo da Dor

Necromancia [Mal]

**Nível:** Clr 5, Fet/Mag 5

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que cada criatura no raio do *símbolo da dor*, ao invés, sofre dores lancinantes que impõem -4 de penalidade em jogadas de ataque, testes de perícia e de habilidade. Esses efeitos perduram por 1 hora após a criatura se afastar mais de 18 m. do símbolo.

Diferente de *símbolo da morte*, *símbolo da dor* não tem limite de pontos de vida; uma vez ativada, o *símbolo da dor* simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da dor* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo da dor* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 30 para *símbolo da dor*.

**Componente Material:** Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 1.000 po.

### Símbolo da Insanidade

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Clr 8, Fet/Mag 8

**Teste de Resistência:** Vontade anula

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que toda criatura no raio do *símbolo da insanidade*, ao invés, fica permanentemente insana (como na magia *insanidade*).

Diferente de *símbolo da morte*, *símbolo da insanidade* não tem limite de pontos de vida; uma vez ativada, o *símbolo da insanidade* simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da insanidade* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo da insanidade* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 33 para *símbolo da insanidade*.

**Componente Material:** Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 5.000 po.

### Símbolo da Morte

Necromancia [Morte]

**Nível:** Clr 8, Fet/Mag 8

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 0 m.; vê texto

**Efeito:** 1 símbolo

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia te permite escrever uma poderosa runa de poder sobre uma superfície. Quando ativado, *símbolo da morte* mata uma ou mais criaturas num raio de 18 m. do símbolo (trata como uma explosão) cujo total de pontos de vida atuais somados de vida não ultrapasse 150. *Símbolo da morte* afeta as criaturas mais próximas primeiro, evitando afetar as criaturas com muitos pontos de vida. Uma vez acionado, o símbolo fica ativo e brilha, durando 10 minutos por nível de conjurador ou até que tenha afetado 150 pontos de vida em criaturas, o que vier primeiro. Qualquer criatura que entre na área enquanto o *símbolo da morte* estiver ativo é alvo de seu efeito, ainda que a criatura não estivesse na área quando ele foi acionado. Uma criatura precisa fazer um teste de resistência contra o símbolo apenas uma vez desde que permaneça dentro da área, se ela sair e voltar para a área novamente enquanto o símbolo estiver ativo, deve fazer outro teste.

Até que seja ativado, o *símbolo da morte* fica inerte (embora visível e legível à distância de 18 m.). Para ser efeito, o *símbolo da morte* deve ser sempre colocado à vista, num local de destaque. Cobrir ou esconder as runas torna o *símbolo da morte* ineficaz, a não ser que uma criatura remova a cobertura, caso em que o *símbolo da morte* funciona normalmente.

Por padrão, o *símbolo da morte* é ativado sempre que uma criatura faz uma ou mais das seguintes coisas, conforme escolheres: olhar para a runa; lê a runa; toca a runa; passa sobre a runa; ou passa através do portal com a runa. Independente do método ou métodos de ativação, uma criatura a mais de 18 m. do *símbolo da morte* não pode ativá-lo (mesmo que preencha uma ou mais das condições de ativação, como ler a runa). Depois que a magia é conjurada, as condições de ativação do *símbolo da morte* não podem mudar.

Nesse caso, “ler” a runa significa qualquer tentativa de estudá-la, identificá-la ou descobrir seu significado. Jogar uma cobertura sobre *símbolo da morte* para deixá-lo inoperante o ativará se o símbolo reagir ao toque. Tu não podes usar o *símbolo da morte* ofensivamente; por exemplo, o *símbolo da morte* ativado por toque permanece inativo se um item portando o *símbolo da morte* for usado para tocar uma criatura. Igualmente, o *símbolo da morte* não pode ser escrito numa arma e preparado para disparar quando a arma acertar o inimigo.

Tu também podes definir limitações próprias para ativação. Essas podem ser tão simples ou complexas quanto quiseres. Condições especiais para ativação do *símbolo da morte* podem se basear no nome, identidade ou tendência de uma criatura, mas, por outro lado, devem se basear ações e qualidades visíveis. Intangíveis como nível, classe, Dado de Vida e pontos de vida não podem ser usados.

Quando escrevendo um *símbolo da morte*, tu podes especificar uma senha ou frase que impede uma criatura de ativá-lo. Qualquer um usando a senha permanece imune aos efeitos daquela runa em particular enquanto ficar a menos de 18 m. da runa. Se a criatura sair da área e depois entrar novamente, deve usar a senha outra vez.

Tu também podes sintonizar qualquer quantia de criaturas ao *símbolo da morte*, mas fazer isso pode estender o

tempo de execução. Sintonizar uma ou duas criaturas leva um tempo desprezível e sintonizar um grupo pequeno (até dez criaturas) estende o tempo de execução a 1 hora. Sintonizar um grupo grande (até vinte e cinco criaturas) leva 24 horas. Sintonizar grupos maiores leva tempos proporcionalmente maiores. Qualquer criatura sintonizada com o *símbolo da morte* não pode ativá-lo e é imune a seus efeitos, mesmo se dentro de seu raio quando ativado. Tu és considerado automaticamente sintonizado com teus próprios símbolos da morte e então sempre ignoras os efeitos e não podes ativá-los inadvertidamente.

*Ler magia* ter permite identificar o *símbolo da morte* com um teste de Identificar Magia (CD 19). É claro, se o *símbolo da morte* estiver preparado para ativar quando lido, isso ativará o símbolo.

O *símbolo da morte* pode ser removido por um *dissipar magia* bem-sucedido mirado apenas na runa. A magia *apagar* não tem efeito no *símbolo da morte*. Destruir a superfície onde o símbolo está inscrito destrói o símbolo mas também o ativa.

*Símbolo da morte* é suscetível à magia *permanência*. Um *símbolo da morte* permanente que for desativado ou tiver afetado seu máximo de pontos de vida se torna inativo por 10 minutos, então pode ser ativado novamente normalmente.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da morte* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo da morte* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 33 para *símbolo da morte*.

*Componente Material:* Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 5.000 po.

### Símbolo da Persuasão

Encantamento (Feitiço) [Ação Mental]

**Nível:** Clr 6, Fet/Mag 6

**Teste de Resistência:** Vontade anula

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que toda criatura no raio do *símbolo da persuasão*, ao invés, fica enfeitiçada pelo conjurador (como na magia *enfeitiçar monstro*) por 1 hora por nível de conjurador.

Diferente de *símbolo da morte*, *símbolo da persuasão* não tem limite de pontos de vida; uma vez ativada, *símbolo da persuasão* simplesmente permanece ativa por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da persuasão* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo da persuasão* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 31 para *símbolo da persuasão*.

*Componente Material:* Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 5.000 po.

### Símbolo de Fraqueza

Necromancia

**Nível:** Clr 7, Fet/Mag 7

Esta magia funciona como *símbolo de morte*, exceto que toda criatura num raio de 18 m. do *símbolo de fraqueza*, ao invés, sofre uma fraqueza incapacitante que causa 3d6 pontos de dano de Força.

Diferente do *símbolo da morte*, *símbolo da fraqueza* não tem limite de pontos de vida; uma vez ativado, o *símbolo de*

*fraqueza* simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da fraqueza* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo da fraqueza* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 32 para *símbolo da fraqueza*.

*Componente Material:* Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 5.000 po.

### Símbolo de Proteção

Abjuração

**Nível:** Clr 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvo ou Área:** Objeto tocado ou até 0,45 m<sup>2</sup> (quadrado de 67 cm.)/nível

**Duração:** Permanente até descarregado (D)

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Não (objeto) e Sim;vê texto

Esta poderosa inscrição fere os que entram, passam ou abrem a área ou objeto protegido. O *símbolo de proteção* pode guardar uma ponte ou passagem, proteger um portal, ser uma armadilha dentro de um baú ou caixa e assim por diante.

Tu determinas 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 e peso), tipo, subtipo ou espécie da criatura. Também podem analisar tendências - Bom, Mau, Leal ou Caótico - ou religiões, porém não podem analisar classes, DVs ou nível. Eles respondem normalmente a criaturas 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, tu traças 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. *Despistar*, *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 se obtenha sucesso num 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).

*Observação:* As armadilhas mágicas, como *símbolo de proteção*, são difíceis de detectar e desarmar. Um ladino (somente) pode usar as perícias Procurar para localizá-las e Desativar 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 de conjurador (máximo 5d8) a um invasor e a uma área de 1,5 m. de raio dele. Esse dano pode ser por ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico (tu escolhes, no momento da conjuração). Todos os alvos podem realizar testes de Reflexos para reduzir o dano à metade. A resistência a magia se aplica nesse efeito.

**Símbolo de Magia Latente:** Tu podes anexar qualquer magia de ataque de até 3º nível que conheças. Todas as características da magia que dependam do nível consideram teu nível de 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, elas serão centradas no invasor. Se a magia invoca criaturas, elas aparecem o mais próximo possível do invasor e 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:** Tu traças 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

Esta magia funciona como *símbolo de proteção*, mas o *símbolo de explosão* causa 10d8 pontos de dano e um *símbolo de magia latente* é capaz de guardar uma magia de até 6º nível.

**Componente Material:** Tu traças o símbolo com incenso, que precisa ter pelo menos 400 PO de diamante em pó jogado sobre ele.

### Símbolo do Atordoamento

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Clr 7, Fet/Mag 7

**Teste de Resistência:** Vontade anula

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que toda criatura num raio de 18 m. do *símbolo do atordoamento*, ao invés, fica atordoada por 1d6 rodadas.

**Nota:** Armadilhas mágicas como *símbolo do atordoamento* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo do atordoamento* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 32 para *símbolo do atordoamento*.

**Componente Material:** Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 5.000 po.

### Símbolo do Medo

Necromancia [Ação Mental, Medo]

**Nível:** Clr 6, Fet/Mag 6

**Teste de Resistência:** Vontade anula

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que toda criatura num raio de 18 m. do *símbolo do medo*, ao invés, fica apavorada por 1 rodada por nível de conjurador.

**Nota:** Armadilhas mágicas como *símbolo do medo* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo do medo* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 31 para *símbolo do medo*.

**Componente Material:** Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 1.000 po.

### Símbolo do Sono

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Clr 5, Fet/Mag 5

**Teste de Resistência:** Vontade anula

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que toda criatura de 10 DV ou menos num raio de 18 m. do *símbolo do sono*, ao invés, cai num sono catatônico por 3d6x10 minutos. Diferente da magia *sono*, criaturas dormindo não podem ser despertados por meios não-mágicos antes da magia expirar.

Diferente de *símbolo da morte*, *símbolo do sono* não tem limite de pontos de vida; uma vez ativada, o *símbolo do sono* simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

**Nota:** Armadilhas mágicas como *símbolo do sono* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Procurar para encontrar um *símbolo do sono* e Desativar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é 25 + nível da magia ou 30 para *símbolo do sono*.

**Componente Material:** Mercúrio e fósforo, mais pó de diamante e opala num valor total de pelo menos 1.000 po.

### Tarefa/Missão

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Dependente de Idioma]

**Nível:** Brd 6, Clr 6, Fet/Mag 6

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alvo:** 1 criatura viva

**Teste de Resistência:** Nenhum

Esta magia funciona como *missão menor*, mas afeta uma criatura de qualquer DV e não permite teste de resistência.

Em vez de sofrer penalidades em suas habilidades (como em *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 passar num teste de Fortitude ou ficará doente. Esses efeitos desaparecem 24 horas depois que a criatura retomar a *tarefa/missão*.

A magia *remover maldição* só dissipará *tarefa/missão* quando for conjurada por um personagem que seja, no mínimo, dois níveis de conjurador superior ao teu nível de conjurador. *Cancelar encantamento* não afeta *tarefa/missão*, mas desejo restrito, *milagre* e desejo afetam.

Os bardos, feiticeiros e magos 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 (30 m. + 3 m./nível)

**Efeito:** Teias numa dispersão de 6 m. de raio

**Duração:** 10 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Reflexos anula;vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Essa magia 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 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 Reflexos. Se obtiver sucesso, não ficará preso nas teias e poderá agir livremente, mas move-se com mais dificuldade por estar enredado (vê a seguir). Se fracassar, ficará preso e não poderá se mover de seu espaço, porém pode se libertar gastando uma rodada e passando num 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 à 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.

As fibras de uma teia são inflamáveis. Uma espada flamejante pode cortá-las tão facilmente quanto se arranca teias de aranha com a mão. Qualquer fogo pode incendiá-las e queimar um quadrado de 1,5 m. numa rodada. Todas as criaturas envoltas por fibras em chamadas sofrem 2d4 pontos de dano de fogo.

*Teia* é suscetível à magia permanência. A 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:** Vê texto

**Duração:** Concentração (até 1 rodada/ nível) ou Instantânea; vê texto

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto) ou Nenhum; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim (objeto); vê texto

Tu moves objetos ou criaturas te 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 Contínua:* 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 com um teste de Vontade ou resistência a magia.

Esta versão da magia dura 1 rodada por nível de conjurador, mas termina se perderes a concentração. O peso pode ser movido vertical, horizontal ou diagonalmente. Um objeto não pode ser movido para fora do alcance da magia. A magia termina se o objeto sair do Alcance. Se perderes a concentração por qualquer motivo, o objeto cai ou pára.

Um objeto pode ser manipulado como se usasses tua 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.

*Manobra de Combate:* Como alternativa, uma vez por rodada, podes usar telecinésia para executar um encontrão, desarme, agarrar (incluindo manter essa manobra) ou derrubar. Trata essas manobras normalmente, exceto pelo fato de elas não provocarem ataques de oportunidade e que usas teu nível de conjurador no lugar do teu bônus base de ataque (para desarmar e agarrar), usas teu modificador de Inteligência ou Carisma (para magos e feiticeiros, respectivamente) em vez do teu modificador de Força ou Destreza. Além disso, um fracasso nessas tentativas não permite uma reação do alvo (no caso de desarmar ou derrubar). Nenhum teste de resistência é aplicado contra essas tentativas, mas a resistência a magia se aplica normalmente. Esta versão da magia pode durar 1 rodada por nível de conjurador, mas termina quando cessares a concentração.

*Empurrão Violento:* A energia mágica pode ser expelida numa única rodada. É possível arremessar um objeto ou criatura 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. Tu podes arremessar um peso total de 12,5 kg/nível de conjurador (máximo 187,5 kg no 15º nível).

Tu precisas acertar uma jogada de ataque (uma para cada objeto ou criatura arremessada) para atingir o alvo com os itens, usando teu bônus base de ataque + teu modificador de Inteligência ou Carisma (para magos e feiticeiros, respectivamente). As armas causam dano normal (sem bônus de Força; nota que as flechas ou viroles causam dano como se fossem adagas de seu tamanho quando usados dessa maneira). Outros objetos causam desde 1 ponto de dano para cada 12,5 kg (objetos menos perigosos) até 1d6 pontos de dano por 12,5 kg (objetos duros e densos).

As criaturas dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas realizam um teste de Vontade (e resistência a magia) 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 de dano).

## Teletransportar Objeto

Conjuração (Teletransporte)

**Nível:** Fet/Mag 7

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 objeto tocado de até 25 kg/nível e 81 dm<sup>3</sup>/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Esta magia funciona como teletransporte, mas teletransporta um objeto e não a ti. Criaturas e energias mágicas não podem ser teletransportadas.

Se desejas, o objeto alvo pode ser teletransportado a um local distante no Plano Etéreo. 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 Etéreo.

## Teletransporte

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Fet/Mag 5, Viagem 5

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal e toque

**Alvo:** Tu e objetos tocados ou outras criaturas voluntárias tocadas

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum e Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Não e Sim (objeto)

Esta magia te transporta instantaneamente para o destino escolhido, que pode estar a uma distância de 150 km por nível de conjurador. Viagem extraplanar é impossível. Poderás levar contigo objetos, desde que seu peso não ultrapasse a carga máxima permitida para ti. Também podes transportar uma criatura voluntária Média ou menor (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente (vê abaixo) para cada três níveis de 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 contigo. Como todas as magias de alcance pessoal e alvo “tu”, não precisas realizar um teste de resistência e nem tua resistência a magia se aplica. Somente os objetos que estejam com outras pessoas (sendo cuidados) têm direito a testes de resistência e resistência a magia.

Tu precisas ter uma noção básica sobre o local de destino. 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, joga d% e consulta a tabela abaixo. As informações abaixo definem os termos da tabela.

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	89–94	95–98	99–100
Visto uma vez	01–76	77–88	89–96	97–100
Destino falso (1d20+80)	—	—	81–92	93–100

**Familiaridade:** “Muito familiar” é um local em que tenhas estado muitas vezes e onde te sentes 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 ou um lugar que era familiar que não existe mais ou tenha sido completamente alterado se tornando não familiar. Quando viajares para um destino falso, joga 1d20+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:** Tu apareces onde desejas.

**Fora do Alvo:** Tu apareces num local seguro a uma distância e direção aleatórias do alvo. A distância do local desejado é 1d10x1d10% da distância viajada. A direção do alvo é determinada aleatoriamente.

**Área Similar:** Tu chegas a um local visual ou tematicamente similar à área desejada. Geralmente, apareces em um local parecido dentro do alcance da magia. Se não houver locais similares nessa área, a magia simplesmente falha.

**Fiasco:** Tu e todos os acompanhantes ficais “embaralhados”. Cada um sofre 1d10 pontos de dano e joga-se de novo para descobrir onde caíste. Para essas novas jogadas, usa 1d20+80. Cada vez que um “fiasco” acontecer, os personagens sofrem mais dano e precisam jogar novamente.

## Teletransporte Maior

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Fet/Mag 7, Viagem 7

Esta magia funciona como *teletransporte*, mas não há um limite no alcance da magia e não há chance de chegar “fora do alvo”. Além disso, não precisas ter visto o local de destino, porém, nesse caso, tu precisas ter pelo menos uma descrição confiável do local para onde desejas te teletransportares. Se tentares teletransportar com informações insuficientes (ou informações erradas), tu desapareces e simplesmente reapareces no local original. Viagem interplanetária não é possível.

## Teletransporte por Árvores

Conjuração (Teletransporte)

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Ilimitado

**Alvo:** Tu e objetos tocados ou outras criaturas voluntárias tocadas

**Duração:** 1 rodada

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu podes 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 não estiveres certo da localização de um tipo de planta específico, podes escolher simplesmente a direção e a distância e a magia te transportará para o local mais próximo possível de teu destino. Se uma planta específica for escolhida, mas estiver morta, a magia falha e é ejetado da planta de entrada. Podes levar contigo objetos, desde que seu peso não ultrapasse a carga máxima permitida para ti. Também podes transportar uma criatura voluntária Média ou menor (carregando equipamentos ou objetos até sua carga máxima) ou o equivalente para cada três níveis de conjurador. Usa a seguinte equivalência para determinar a quantidade máxima de criaturas que podes 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 contigo.

Tu não podes usar esta magia para viajar através de criaturas planta. A destruição de uma planta ocupada mata a ti e qualquer criatura que tenhas trazido e ejeta os corpos e todos os objetos que carregam.

## Tempestade Glacial

Evocação [Frio]

**Nível:** Drd 4, Fet/Mag 4, Água 5

**Componentes:** V, G, M/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)

**Área:** Cilindro (12 m. de diâmetro e altura)

**Duração:** 1 rodada completa

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Grandes pedras de granizo caem durante uma rodada inteira, causando 3d6 pontos de dano de concussão 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 reduzido à metade. No final da duração da magia, o granizo desaparece, não deixando resquícios (além do dano causado).

*Componente Material Arcano:* Um punhado de pó e algumas gotas d'água.

## 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:** 2 cubos (de 3 m.) por nível (M)

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Reflexos metade

**Resistência a Magia:** Sim

Quando esta magia é conjurada, a área inteira é atingida por jatos de chamas estrondosas. As chamas intensas não afetam a vegetação natural, a cobertura vegetal no chão e quaisquer criaturas plantas na área que tu quiseres poupar do dano. Qualquer outra criatura na área sofre 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 20d6).

## Tempestade de Vingança

Conjuração (Invocação)

**Nível:** Drd 9, Clr 9

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)

**Efeito:** Nuvem de tempestade de 108 m. de raio

**Duração:** Concentração (máximo 10 rodadas) (D)

**Teste de Resistência:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia cria uma enorme nuvem negra de tempestade. Relâmpagos e trovões ribombantes aparecem dentro da tempestade. Cada criatura abaixo da nuvem precisa passar num teste de Fortitude ou fica surda por 1d4x10 minutos.

Se tu não mantiveres a concentração na magia depois de conjurá-la, a magia termina. Se continuares a te concentrar, a magia gera efeitos adicionais em cada rodada subsequente, como descrito abaixo. Cada efeito ocorre durante teu turno.

*2º Rodada:* Chuva ácida na área, causando 1d6 pontos de dano de ácido (sem teste).

*3º Rodada:* Tu chamas seis raios da nuvem e decides onde eles caem. Os raios devem ter alvos diferentes. Cada raio

causa 10d6 pontos de dano de eletricidade. Uma criatura atingida pode tentar um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade.

*4º Rodada:* Chuva de granizo na área, causando 5d6 pontos de dano de concussão (sem teste).

*5º a 10º rodadas:* Chuva violenta e rajadas de vento reduzem a visibilidade. A chuva obscurece toda visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 m. Uma criatura a 1,5 m. de distância tem camuflagem (ataques têm 20% de chance de erro). Criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro e o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo). O deslocamento é reduzido em três quartos.

Ataques à distância dentro da área da tempestade são impossíveis. Magias conjuradas dentro da área são rompidas a menos que o conjurador passe num teste de Concentração (CD igual à CD do teste da *tempestade da vingança* + o nível da magia que o conjurador está tentando conjurar).

## Tendência em Arma

Transmutação [vê texto]

**Nível:** Clr 2

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Arma tocada ou 50 projéteis (todos em contato entre si no momento da conjuração)

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo, objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo, objeto)

*Tendência em arma* torna uma arma boa, maligna, leal ou caótica, à tua escolha. Uma arma com tendência pode superar a redução de dano de certas criaturas. Esta magia não tem efeito numa arma que já tenha tendência.

Tu não podes lançar esta magia numa arma natural, como um ataque desarmado.

Quando tu tornas uma arma boa, má, leal ou caótica a magia é boa, má, leal ou caótica, respectivamente.

## Tentáculos Negros

Conjuração (Criação)

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m. + 3 m./nível)

**Área:** Dispersione de 6 m. de raio

**Duração:** 1 rodada/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Esta magia conjura um campo de tentáculos negros elásticos, cada um com 3 m. de comprimento. Esses membros ondulantes parecem sair da terra, chão ou qualquer superfície sob os pés — incluindo água. Eles agarram e se enrolam ao redor de criaturas que entrem na área, segurando-as e esmagando-as com grande força.

Cada criatura dentro da área da magia deve fazer um teste de agarrar, resistido pelo teste de agarrar dos tentáculos. Trata os tentáculos como uma criatura grande com bônus base de ataque igual a teu nível de conjurador e Força 19. Portanto, seu modificador de teste de agarrar é igual ao teu nível de conjurador +8. Os tentáculos são imunes a todos os tipos de dano.

Após os tentáculos terem agarrado um oponente, eles podem fazer um teste de agarrar a cada rodada no teu turno para causar  $1d6+4$  pontos de dano de esmagamento. Os tentáculos continuam a esmagar o oponente até que a magia termine ou o oponente escape.

Qualquer criatura que entre na área da magia é imediatamente atacada pelos tentáculos. Mesmo criaturas que não estejam agarradas pelos tentáculos podem se mover através da área apenas com metade do deslocamento normal.

**Componente Material:** Um pedaço de tentáculo de um 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:** Vê texto

**Resistência a Magia:** Não

Quando conjurares *terremoto*, um intenso, mas altamente localizado, tremor rasga o chão. O choque derruba criaturas, desmorona estruturas, abre crateras no chão e mais. O efeito dura 1 rodada, durante a qual as criaturas no chão não podem se deslocar ou atacar. Um conjurador no chão deve passar num teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) ou perder qualquer magia que tente conjurar. O terremoto afeta todos os terrenos, vegetações, estruturas e criaturas na área. O efeito específico da magia *terremoto* depende da natureza do terreno onde é ela é conjurada.

*Caverna, Cova ou Túnel:* A magia desmorona o teto, causando  $8d6$  pontos de dano de concussão a qualquer criatura sob o desabamento (Reflexos CD 15, metade) e imobilizando a criatura sob os escombros (vê abaixo). Um *terremoto* conjurado no teto de uma caverna muito grande também poderia pôr em risco aqueles fora da área atual da magia mas sob os escombros que caem.

*Penhascos:* O terremoto faz um penhasco desmoronar, criando um deslizamento de terra que se deslocará horizontalmente (deslizando na encosta) enquanto não parar de cair verticalmente. Qualquer criatura no caminho sofre  $8d6$  pontos de dano de concussão (Reflexos CD 15, metade) e fica imobilizada sob os escombros (vê abaixo).

*Espaço Aberto:* Cada criatura em pé na área deve passar num teste de Reflexos (CD 15) ou cairá. Fissuras se abrem na terra e toda criatura no chão tem 25% de chance de cair numa delas (Reflexos CD 20 para evitar uma fissura). Ao fim da magia, todas as fissuras se fecham, matando quaisquer criaturas ainda dentro delas.

**Estruturas:** Qualquer estrutura na área sofre 100 pontos de dano, o suficiente para derrubar uma construção típica de madeira ou alvenaria, mas não uma estrutura feita de pedra ou alvenaria reforçada. Dureza não reduz esse dano, nem ele é reduzido à metade como dano em objetos normalmente é. Qualquer criatura pega dentro de uma estrutura desabando sofre  $8d6$  pontos de dano de concussão (Reflexos CD 15, metade) e fica imobilizada sob os escombros (vê abaixo).

*Rio, Lago ou Pântano:* Fissuras se abrem sob a água, drenando-a da área e deixando um chão lodoso. Um pântano se torna areia movediça enquanto a magia durar, sugando

criaturas e estruturas. Cada criatura na área deve passar num teste de Reflexos (CD 15) ou afunda no lodo ou areia movediça. Ao fim da magia, o resto do corpo de água escapa para dentro da área preenchendo o lugar da água drenada, possivelmente afogando aqueles presos no lodo.

*Imobilizado sob Escombros:* Qualquer criatura imobilizada sob escombros sofre  $1d6$  pontos de dano não-lethal por minuto enquanto imobilizado. Se um personagem imobilizado ficar inconsciente, ele deve fazer um teste de Constituição (CD 15) ou sofrer  $1d6$  pontos de dano letal para cada minuto seguinte até ser libertado ou morrer.

### Terreno Ilusório

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Brd 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Longo (120 m. + 12 m./nível)

**Área:** 1 cubo de 9 m./nível (M)

**Duração:** 2 horas/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir)

**Resistência a Magia:** Não

Tu fazes um terreno natural parecer, ter sons e cheirar como um outro tipo de terreno natural. As estruturas, equipamentos e criaturas na área não são escondidos ou mudam de aparência.

**Componente Material:** Uma pedra, um galho e um pouco de plantas verdes.

### Toque Chocante

Evocação [Eletricidade]

**Nível:** Fet/Mag 1

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura ou objeto tocado

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Teu ataque de toque causa  $1d6$  pontos de dano de eletricidade por nível de conjurador que possuas (máximo  $5d6$ ). Quando atacas a criatura, recebes +3 de bônus em tua jogada de ataque se o oponente estiver usando armadura de metal ou estiver carregando muito metal.

*Observação:* Um alvo está carregando muito metal quando estiver tocando, usando ou carregado metal equivalente a 1/5 do seu peso.

### Toque Enferrujante

Transmutação

**Nível:** Drd 4

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** 1 objeto mundano ferroso (ou o volume do objeto a 1 m. do ponto tocado) ou uma criatura ferrosa

**Duração:** Vê texto

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Qualquer item ou liga de ferro que tocares fica instantaneamente enferrujado, corroído e inútil, sendo efetivamente destruído. Se o item for muito maior que uma esfera de 90 cm. de raio, um volume de 90 cm. de raio do metal fica enferrujado e destruído. Os itens mágicos de metal são imunes a esta magia.

Tu podes utilizar *toque enferrujante* em combate, fazendo um ataque de toque corpo-a-corpo. Esta magia usada dessa forma destruirá instantaneamente 1d6 pontos de Classe de Armadura fornecida por uma armadura de metal (até o máximo de proteção fornecida por ela) devido à corrosão.

As armas em uso por um oponente em combate são mais difíceis de acertar. Tu precisas acertar um ataque de toque corpo-a-corpo na arma. Uma arma de metal atingida é destruída.

*Observação:* Atacar a arma do oponente provoca ataques de oportunidade. Além disso, tu precisas tocar a arma e não o contrário.

Contra criaturas de ferro, o toque enferrujante causa 3d6 pontos de dano +1 por nível de conjurador (máximo +15) por ataque que acertares. A magia dura 1 rodada por nível e tu podes realizar um ataque de toque corpo-a-corpo por rodada.

### Toque Macabro

Necromancia

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Criatura ou criaturas tocada (até 1/nível)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial ou Vontade anula; vé texto

Resistência a Magia: Sim

Um toque da tua mão, que brilha com uma energia azul, rompe a energia vital de criatura vivas. Cada toque canaliza energia negativa que causa 1d6 pontos de dano. A criatura tocada também sofre 1 ponto de dano de Força a menos que passe num teste de Fortitude. Tu podes fazer este ataque de toque corpo-a-corpo até uma vez por nível.

Criaturas morto-vivas que tocares não sofrem dano, mas devem passar num teste de Vontade ou fogem apavoradas por 1d4 rodadas + 1 rodada por nível de conjurador.

### Toque Vampírico

Necromancia

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: Instantânea/1 hora; vé texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

Tu precisas acertar um ataque de toque corpo-a-corpo. Teu toque causa 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo 10d6). Tu adquires pontos de vida temporários igual ao dano causado. No entanto, não podes ganhar mais pontos de vida que o total do alvo +10, o suficiente para matá-lo. Os pontos de vida temporários desaparecem depois de uma hora.

### Toque da Fadiga

Necromancia

Nível: Fet/Mag 0

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Tu canalizas energia negativa através de teu toque fatigando o alvo. Deves acertar uma jogada de ataque de toque para acertar o alvo. O alvo fica imediatamente fatigado pela duração da magia.

Esta 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 Idiotice

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 10 min./nível

Teste de Resistência: Não

Resistência a Magia: Sim

Com um toque, tu reduzes as capacidades mentais do alvo. Acertar um ataque de toque corpo-a-corpo causa 1d6 de penalidade na Inteligência, Sabedoria e Carisma do alvo. Essa penalidade não pode reduzir essas habilidades a menos de 1.

O efeito de esta magia pode tornar impossível para 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 da Loucura

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Loucura 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Tu podes pasmar uma criatura viva ao acertar um ataque de toque. Se o alvo não passar num teste de Vontade, sua mente é nublada e ele não pode realizar ações por 1 rodada por nível de conjurador. O alvo pasmo não está atordoado (então atacantes não recebem vantagem especial contra ele), mas ele não pode se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais etc.

### Toque do Carnaval

Necromancia

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Humanóide vivo tocado

**Duração:** 1d6+2 rodadas

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência a Magia:** Sim

Imbuindo-te com energia negativa, essa magia te permite paralisar um único humanóide pela duração da magia usando um ataque de toque corpo-a-corpo.

Além disso, o alvo paralisado exala um cheiro de carniça numa área de 3 m. de raio, causando náuseas (Fortitude anula) em todas as criaturas na área (menos em ti). 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 carníçal ou um punhado de terra do lar de um carníçal.

### 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)

**Alvo:** 1 objeto pequeno de madeira/nível, todos num raio de 6 m.

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto)

**Resistência a Magia:** Sim (objeto)

Tu entortas 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, tu escolhes). Um barco ou navio começa a inundar. Armas de ataque à distância torcidas se tornam inúteis. Uma arma corpo-a-corpo torcida sofre -4 de penalidade em suas jogadas de ataque.

Tu podes torcer um objeto Pequeno ou menor ou seu equivalente por nível de conjurador. Um objeto Médio conta como dois objetos Pequenos; um objeto Grande como quatro, um Enorme como oito, um Imenso como dezesseis e um Colossal como trinta e dois.

Como alternativa, tu podes torcer 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.

Até o objeto ser completamente 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)

**Alvo:** 1 objeto de até 0,27 m<sup>3</sup>/ nível (10 cubos de 30 cm)

Esta magia funciona como *consertar*, exceto que *tornar inteiro* repara completamente um objeto feito de qualquer

substância, mesmo um quebrado em vários lugares, para ficar tão forte quanto novo. A magia não restaura as habilidades mágicas de um item mágico quebrado tornado inteiro e não consegue consertar bastões, cajados e varinhas mágicas. A magia não repara itens que foram torcidos, queimados ou desintegrados, transformados em pó, fundidos ou vaporizados, nem afeta criaturas (incluindo construtos).

### Tranca Arcana

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Baú, porta ou portal tocado, de até 2,8 m<sup>2</sup>/nível

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

A magia *tranca arcana* conjurada num baú, porta ou portal tranca-o magicamente. Tu podes livremente passar por tua *tranca arcana* sem afetá-la; de outro modo, um objeto ou porta protegido com esta magia só pode ser aberto quebrando-o ou com a magia *arrombar* ou *dissipar magia* bem-sucedida. Adiciona 10 a CD normal para quebrar uma porta ou portal afetado por esta magia. (A magia *arrombar* não remove uma *tranca arcana*; apenas suprime o efeito por 10 minutos).

**Componente Material:** Ouro em pó no valor de 25 po.

### Tranca Dimensional

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 centrado num ponto no espaço

**Duração:** Um dia/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Sim

Tu crias uma barreira esmeralda brilhante que bloqueia completamente viagens extradimensionais. Formas de movimento barradas incluem projeção astral, piscar, *porta dimensional*, *passeio etéreo*, *forma etérea*, *portal*, *labirinto*, *viagem planar*, *andar nas sombras*, *teletransporte* e habilidades similares a magia ou psionismo similares. Uma vez que a *tranca dimensional* esteja posta, viagens extradimensionais para dentro ou fora da área não são possíveis.

Uma *tranca dimensional* não interfere com o movimento de criaturas já nas formas atral ou etérea quando a magia é conjurada; nem bloqueia a percepção ou formas de ataque extradimensionais. Ademais, *tranca dimensional* não impede criaturas invocadas de desaparecer quando terminar a magia que as invoca.

### Transe Animal

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônico]

**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; vê texto**Resistência a Magia:** Sim

Teus movimentos oscilantes e música (ou canto ou entoação) compelem animais e bestas mágicas a não fazer nada além de te observar. Apenas uma criatura com Inteligência 1 ou 2 pode ser fascinada por esta magia. Joga 2d6 para determinar a quantia total de DVs de criaturas que fascinas. Os alvos mais próximos são selecionados primeiro até nenhum alvo ao alcance puder ser afetado.

Uma besta mágica, animal atroz ou animal treinado para atacar ou guardar recebe um teste de resistência; do contrário o animal não recebe.

## Transferência de Poder Divino

Evocação

**Nível:** Clr 4, Magia 4**Componentes:** V, G, FD**Tempo de Execução:** 10 minutos**Alcance:** Toque**Alvo:** Criatura tocada; vê texto**Duração:** Permanente até descarregado (D)**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Tu transferes algumas de tuas magias preparadas e a capacidade de conjurá-las a outra criatura. Somente criaturas com valor de Inteligência de pelo menos 5 e Sabedoria de pelo menos 9 podem receber essa concessão. Somente magias de clérigo das escolas Abjuração, Adivinhação Conjuração (cura) podem ser transferidas. A quantidade e o nível de magias que o alvo pode receber dependem de seu DV; mesmo múltiplas conjurações de transferência de poder divino não podem exceder esse limite.

DV do Receptor	Magias Transferidas
2 ou inferior	1 magia de 1º nível
3–4	1 ou 2 magias de 1º nível
5 ou mais	1 ou 2 magias de 1º nível e 1 magia de 2º nível

As magias transferidas com características variáveis (alcance, duração, área, etc.) funcionam de acordo com o teu nível e não com o nível do receptor.

Uma vez conjurada *transferência de poder divino* tu não podes preparar uma nova magia de 4º nível para substituí-la até que o receptor tenha usado as magias, tenha morrido ou até que tu a dissipes. Nesse período, tu és responsável perante tua divindade e teus princípios pelo uso das magias. Se o teu número de magias de 4º nível cair a menos que o número de magias transferência de poder divino ativas, a mais recente delas é dissipada.

Para conjurar uma magia com componente verbal, o alvo 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

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 6**Componentes:** V, G, M**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Pessoal**Alvo:** Tu**Duração:** 1 rodada/nível

Tu te tornas uma formidável máquina de combate - mais forte, mais resistente, mais rápido e mais habilidoso para o combate. Tua mente se modifica para que passes a apreciar o combate e não podes conjurar magias, nem mesmo de itens mágicos.

Recebes +4 de bônus de melhoria na Força, Destreza e Constituição, +4 de bônus de armadura natural na CA, +5 de bônus de competência em testes de Fortitude e perícia com todas as armas simples e comuns. Teu bônus base de ataque é igual ao teu nível de personagem (o que pode te conceder vários ataques).

Tu perdes tua habilidade de conjuração, incluindo a habilidade de ativar magia ou de complemento de 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 desta 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:** Tu**Duração:** 10 min./nível (D)

Tu te fazes — inclusive roupa, armadura, armas e equipamento — parecer diferente. Tu podes parecer 30 cm. mais baixo ou alto, magro, gordo ou intermediário. Tu não podes mudar o tipo do teu corpo. Mesmo assim, a extensão da mudança de aparência depende da tua vontade. Tu podes acrescentar ou esconder uma característica menor ou parece uma pessoa completamente diferente.

A magia não fornece as habilidades ou maneirismos da forma escolhida, nem altera a percepção tátil (toque) ou audível (som) de ti ou do teu equipamento.

Se usares esta magia para criar um disfarce, recebes +10 de bônus no teste de Disfarce.

Uma criatura que interaja com a farsa recebe um teste de Vontade para reconhecê-la como uma Ilusão.

## Truque da Corda

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 2**Componentes:** V, G, M**Tempo de Execução:** 1 ação padrão**Alcance:** Toque**Alvo:** Um pedaço de corda tocado de 1,5 m. to 9 m.**Duração:** 1 hora/nível (D)**Teste de Resistência:** Nenhum**Resistência a Magia:** Não

Quando esta magia é conjurada sobre um pequeno pedaço de corda de 1,5 m. a 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 extradimensional que está fora do multiverso dos espaços

extradimensionais (“planos”). As criaturas nesse espaço extradimensional 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 extradimensional e nem mesmo efeitos de área podem atravessá-lo. Aqueles que estiverem no espaço extradimensional podem enxergar como se uma janela de 0,9 por 1,5 m. estivesse centrada na corda. A janela está presente no Plano Material, mas é invisível e mesmo as criaturas que consigam vê-la não podem enxergar através dela. Qualquer coisa que estiver dentro do espaço extradimensional cai quando a magia termina. A corda só pode ser escalada por uma pessoa por vez. A magia *truque da corda* permite que as pessoas subam até um local normal, se não forem até o final da corda para o espaço extradimensional.

**Observação:** É perigoso criar ou introduzir um espaço extradimensional 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:** 1 criatura/nível, todas a até 9 m.umas das outras

**Duração:** 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

As criaturas transmutadas pela magia se movem e agem mais rapidamente que o normal. Essa velocidade extra tem vários efeitos.

Quando executando uma ação de ataque total, uma criatura veloz pode realizar um ataque extra com qualquer arma que estiver empunhando. O ataque é realizado usando o bônus base de ataque total da criatura, mais 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, tu não podes 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 Reflexos. Qualquer condição que faça tu perderes seu bônus de Destreza (se tiver) na CA também te faz perder esse.

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 assim como aumenta o deslocamento normal dela.

Vários efeitos de *velocidade* não acumulam. *Velocidade* é usado como contramágica e dissipa *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:** Dispersão de 3 m. de raio

**Duração:** Não mais que 1 hora/nível ou até descarregado (destino for atingido)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Tu envias uma mensagem ou um som juntamente com o vento até um local escolhido. *Vento sussurrante* viaja até o local escolhido, dentro do alcance, que te é familiar, desde que consiga encontrar um caminho até esse local. *Vento sussurrante* é delicado e tão imperceptível quanto uma brisa até chegar ao local determinado. Observa que a mensagem é entregue mesmo que não exista ninguém para recebê-la. Então o vento se dissipará.

Tu podes ainda preparar a magia para entregar uma mensagem de até 25 palavras, emitir um som durante uma rodada ou simplesmente produzir barulho de vento. Também decides 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 *boca encantada*, *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 min./nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagido com)

**Resistência a Magia:** Não

Tu podes fazer a tua voz (ou qualquer som emitido vocalmente) parecer sair de outro lugar. Tu podes falar em qualquer idioma que conheças. 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:** Tu

**Duração:** 10 min./nível (D)

Tu enxegas 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 ti como formas translúcidas, permitindo-te 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* é suscetível à magia *permanência*.

**Componente Material:** Um punhado de talco e um pouco de pó de prata.

### Viagem Planar

Conjuração (Teletransporte)

**Nível:** Clr 5, Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada ou até 8 criaturas voluntárias de mãos dadas

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Tu transportas a ti ou algumas criaturas para outro plano de existência ou dimensões alternativas. Se várias pessoas voluntárias juntarem as mãos em uma circunferência, até oito pessoas podem ser afetas pela magia ao mesmo tempo. Chegar em um local específico em outro plano é quase impossível. A partir do Plano Material, tu alcanças qualquer outro plano, apesar de chegares entre 7,5 e 750 km (7d%) de distância 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 determinam qual o plano de existência ou dimensão alternativa as criaturas afetadas serão enviadas.

### Vibração Sônica

Evocação [Sônica]

**Nível:** Brd 6

**Componentes:** V, G, F

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Uma estrutura isolada

**Duração:** Até 1 rodada/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim

Ao te sintonizares com uma estrutura isolada tu podes criar uma vibração destrutiva dentro dela. Uma vez iniciada, a vibração causa 2d10 pontos de dano por rodada à estrutura alvo. (Dureza não tem efeito no dano desta magia.) Tu podes escolher, ao conjurar a magia, o limite de duração da magia; do contrário, ela dura 1 rodada/nível. Se a magia for lançada sobre uma estrutura que não seja isolada, as pedras ao redor dela dissipam o efeito e o dano não ocorre.

*Vibração sonica* não afeta criaturas (incluindo construtos). Já que uma estrutura é um objeto não possuído nem carregado, ela não ganha um teste de resistência contra o efeito.

*Foco:* Um diapasão.

### Vida Certa

Abjuração

**Nível:** Repouso 8

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 minuto/2 níveis

Esta magia permite que te protejas contra condições que ordinariamente causariam morte certa. Tu podes te proteger apenas contra uma condição ou ocorrência natural, não contra uma magia ou ação de uma criatura. Tu deves especificar a condição que desejas te proteger contra e a magia é efetiva apenas contra aquela condição. Caso sejas sujeito àquela condição enquanto a magia estiver em efeito, tu não sentes desconforto e nem sofres dano da condição. Entretanto, a magia não protege quaisquer itens carregados por ti. No final da duração da magia, a condição exerce efeito total sobre ti se ainda estiveres sujeito a ela.

### 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:** Vê texto

**Efeito:** Sensor mágico

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

Esta magia te permite ver e ouvir uma criatura, que pode estar a qualquer distância. Se o passar num teste de Vontade, a tentativa de *vidência* falha. A CD do teste depende do quanto conheces o teu alvo e que tipo de elo físico (se houver) tens com a criatura. Além disso, se o alvo estiver em outro plano de existência, ele recebe +5 de bônus no teste de Vontade.

Se o alvo fracassar no teste de Vontade, tu podes ver e ouvir o alvo e seu arredores (aproximadamente 3 m. em todas as direções a partir do alvo). Se o alvo se mover, o sensor o segue com um deslocamento de 30 m.

Conhecimento	Modificador
Nenhum <sup>1</sup>	+10
Indireto (ouviste falar do alvo)	+5
Direto (conheces o alvo)	+0
Familiar (conheces bem o alvo)	-5

1 Tu precisas ter algum tipo de ligação com a criatura que não conheces.

Elo	Modificador
Retrato ou similar	-2
Objeto pessoal ou veste	-4
Parte do corpo, fio de cabelo, pedaço de unha, etc.	-10

Como todas as magias de adivinhação, o sensor tem a tua acuidade visual, incluindo efeitos mágicos. Além disso, as magias a seguir possuem 5% de chance por nível de conjurador de funcionarem pelo sensor: *detectar o caos*, *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar a ordem*, *detectar magia* e *mensagem*.

Se o alvo passar no teste, não podes espionar o alvo de novo por um período de 24 horas.

**Componente Material Arcano:** Um olho de águia, falcão ou pássaro roca, ácido nítrico, cobre e zinco.

**Foco Arcano:** Um espelho de prata fino e bem polido, custando no mínimo 1.000 po. O espelho deve ser pelo menos 0,6 m. x 1,2 m.

**Foco Divino:** Uma fonte de água benta custando no mínimo 100 po.

**Foco Druidico:** Uma poça de água natural.

### 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 (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim

A criatura afetada recebe vitalidade e vigor maiores. A magia dá ao alvo +4 de bônus de melhoria na Constituição, que adiciona os benefícios usuais a pontos de vida, testes de Fortitude e Constituição e etc.

Pontos de vida ganhos por um aumento temporário de Constituição não são pontos de vida temporários. Eles vão embora quando a Constituição do alvo voltar ao normal. Eles não são perdidos primeiro como pontos de vida temporários são.

### Vigor do Urso 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 até 9 m.umas das outras

*Vigor do urso em massa* funciona como *vigor do urso*, exceto que afeta múltiplas criaturas.

### Virtude

Transmutação

**Nível:** Clr 0, Drd 0, Pal 1

**Componentes:** V, G, FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 min.

**Teste de Resistência:** Fortitude anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo recebe 1 ponto de vida temporário.

### Visão

Adivinhação

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M, XP

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

Esta magia funciona como *lendas e histórias*, mas funciona mais rapidamente, apesar de te cansar. Tu fazes uma pergunta sobre uma pessoa, lugar ou objeto e então conjuras

a magia. Se a pessoa ou o objeto estiver por perto ou se tu estiveres no lugar em questão, terás uma visão sobre o alvo se passares num teste de nível de conjurador (1d20 +1 por nível de conjurador; máximo +25) contra uma CD 20. Caso apenas informações detalhadas sobre a pessoa, lugar ou objeto sejam conhecidas, a CD será 25 e a informação recebida será incompleta. Se apenas rumores forem conhecidos, 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:** Tu

**Duração:** 1 min./nível (D)

Esta magia faz com que teus olhos brilhem azul e te permite ver auras mágicas a 36 m. de ti. O efeito é similar ao da magia *detectar magia*, mas *visão arcana* não requer concentração e discrimina poder e localização de auras mais rapidamente.

Tu sabes o local e poder de todas as auras mágicas ao alcance de tua visão. O poder de uma aura depende do nível de funcionamento da magia do nível de conjurador de um item, conforme dito na magia *detectar magia*. Se os itens ou criaturas com as auras estiverem em linha de visão, tu podes fazer testes de Identificar Magia para determinar a escola de magia envolvida em cada. (Faze um teste por aura; CD 15 + nível da magia ou 15 + metade do nível de conjurador para um efeito que não seja de magia).

Se te concentras numa criatura a 36 m. de ti com uma ação padrão, podes determinar se ela tem alguma habilidade de conjuração ou habilidade similar a magia, não importando se arcana ou divina (habilidades similares a magia registram como arcanas) e a força da magia ou habilidade similar a magia mais poderosa que a criatura tem disponível para uso.

*Visão arcana* é suscetível à magia permanência.

### Visão Arcana Maior

Adivinhação

**Nível:** Fet/Mag 7

Esta magia funciona como *visão arcana*, exceto que tu automaticamente sabes que magias ou efeitos mágicos estão ativos sobre qualquer indivíduo ou objeto que veres.

*Visão arcana maior* não te permite identificar itens mágicos.

Ao contrário de *visão arcana*, esta magia não é suscetível à magia permanência.

### 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:** 12 m. de raio emanação

**Duração:** 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Nenhum

**Resistência a Magia:** Não

Qualquer magia de Adivinhação (vidência) usada para ver qualquer coisa dentro da área desta magia recebe, ao invés, uma imagem falsa (como a magia *imagem maior*) definida por ti durante a conjuração. Enquanto a magia durar, tu podes te concentrar para mudar a imagem como desejas. Quando não estiveres te concentrando a imagem permanece estática.

**Componente Material Arcano:** O pó que sobra do polimento de uma peça de jade no valor mínimo de 250 po, que deve ser jogado no ar quando a magia é lançada.

### Visão da Morte

Necromancia [Mal]

**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 a Magia:** Não

Usando a vil visão concedida pelos poderes da não-vida, tu podes determinar a condição de criaturas quase mortas dentro do alcance da magia. Tu instantaneamente sabes se cada criatura dentro da área está morta, fragilizada (viva e ferida, com 3 ou menos pontos de vida), lutando contra a morte (viva com 4 ou mais pontos de vida), morto-viva ou nem viva nem morta (tal como um construto).

Visão da Morte vê através de qualquer magia ou habilidade que permita a criaturas fingirem-se de mortas.

### Visão da Verdade

Adivinhação

**Nível:** Clr 5, Conhecimento 5, Drd 7, Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Álvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

Tu concedes 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 *nublar* 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 extradimensionais). O alcance de visão da verdade é 36 m.

No entanto, a *visão da verdade* não atravessa objetos sólidos. Ela não concede visão de raios-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 um conjunto com *clarividência/clariaudiência*.

**Componente Material:** Um ungüento para os olhos que custa 250 po, feito de pó de cogumelo, açafrão e gordura.

### Visão no Escuro

Transmutação

**Nível:** Rgr 3, Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Álvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 hora/nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo recebe a habilidade de enxergar a até 18 m. mesmo na total escuridão. A *visão no escuro* permite enxergar como na visão normal só que apenas em preto e branco. *Visão no escuro* não concede a habilidade de enxergar na escuridão mágica.

*Visão no escuro* é suscetível à magia *permanência*.

**Componente Material:** Um pedaço de cenoura seca ou uma ágata.

### Vitalidade Ilusória

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Álvo:** Tu

**Duração:** 1 hora/nível ou até descarregado; vê texto

Tu reúnes o poder da não-vida para te conseguires uma habilidade limitada de evitar a morte. Enquanto esta magia estiver em efeito, tu ganhas pontos de vida temporários igual a  $1d10 + 1$  por nível de conjurador (máximo +10).

**Componente Material:** Uma pequena quantidade de álcool ou bebida destilada, que usarás para traçar certos selos no teu corpo durante a conjuração. Esses selos não podem ser vistos após o álcool ou a bebida destilada evaporar.

### 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)

**Álvos:** 1 ou mais criaturas, todas a até 9 m. umas das outras

**Duração:** Concentração + 1 hora/nível (D)

**Teste de Resistência:** Vontade anula; vê texto

**Resistência a Magia:** Sim; vê texto

Tu alteras instantaneamente as aparências dos alvos e mantém essa aparência enquanto a magia durar. Poderás conceder qualquer aparência que desejes. Os alvos possuem a aparência, o cheiro e a consistência das criaturas que a magia os faz parecerem. Eles adquirem suas aparências normais caso morram. Tu precisas passar num 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 Vontade ou com resistência a magia. Qualquer um

que interaja com os alvos pode realizar um teste de Vontade para desacreditar o efeito, mas a resistência a magia não se aplica.

## Vôo

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 3, Travel 3

**Componentes:** V, G, F/FD

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensivo)

**Resistência a Magia:** Sim (inofensivo)

O alvo pode voar com um deslocamento de 18 m. (ou 12 m. se estiver usando armadura média ou pesada ou se estiver carregando carga média ou pesada). Ele pode subir com metade dessa velocidade e descer com o dobro, sua manobrabilidade é boa. Usar esta magia requer tanta concentração quanto andar, então o alvo pode atacar ou conjurar magias normalmente. O alvo da magia *vôo* pode dar investidas mas não correr e não pode carregar consigo mais peso do que sua carga máxima, além da armadura que vestir.

Se a duração da magia expirar enquanto o alvo ainda estiver voando, a magia se esvai lentamente. O alvo flutua para baixo 18 m. por rodada por 1d6 rodadas. Se ele chegar ao chão nesse tempo, ele pousa em segurança. Se não, ele cai o resto da distância, sofrendo 1d6 pontos de dano para cada 3 m. de queda. Já que dissipar a magia efetivamente acaba com sua duração, o alvo sempre descerá dessa maneira quando *vôo* for dissipado, mas se for anulado por um campo antimagia.

*Foco Arcano:* Uma pena de asa de qualquer pássaro.

## Vôo Prolongado

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Tu

**Duração:** 1 hora/nível

Esta magia funciona como a magia *vôo*, exceto que tu podes voar com um deslocamento de 12 m. (9 m. se usando armadura média ou pesada ou se carregando carga média ou pesada) com manobrabilidade média. Quando usando esta magia para viagens de longa distância, tu podes marchar sem sofre dano não-lethal (a marcha forçada ainda requer os testes de Constituição). Isso significa que tu cobres 96 km num período de oito horas de *vôo* (ou 72 km com um deslocamento de 9 m.).

## Zona de Silêncio

Encantamento (Compulsão) [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 min./nível

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência a Magia:** Sim

As criaturas dentro da área da emanação (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 entra 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.

## Zona de Silêncio

Ilusão (Sensação)

**Nível:** Brd 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Pessoal

**Área:** Emanação de 1,5 m. de raio centrada em ti

**Duração:** 1 hora/nível (D)

Conjurando *zona de silêncio*, tu manipulas as ondas sonoras a tua volta. Dessa forma, tu e quem estiver dentro da área da magia podem conversar normalmente, entretanto ninguém de fora poderá ouvir vossas vozes e nem outros barulhos, incluindo efeitos de magia dependentes de idioma ou sônicos. Esse efeito é centrado em ti e se move junto contigo. Qualquer um que entre na área imediatamente se torna alvo desse efeito, mas os que deixam não são mais afetados. Observa, no entanto, que um sucesso em um teste de Observar para ler lábios pode ainda revelar o que está sendo dito dentro da *zona de silêncio*.

# Apêndice: Glossário

## Habilidades Especiais

Uma habilidade especial é de natureza extraordinária, similar a magia ou sobrenatural.

**Habilidades Extraordinárias (Ext):** Habilidades extraordinárias não são mágicas. Elas não são, entretanto, algo que alguém consiga fazer ou aprender sem treinamento extensivo. Efeitos ou áreas que neguem ou dissipem magia não têm efeito em habilidades extraordinárias.

**Habilidades Similares a Magia (SM):** Habilidades similares a magia, como o nome implica, são magias e habilidades mágicas que são muito parecidas com magias. Habilidades similares a magia são sujeitas a Resistência a Magia e dissipar magia. Elas não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou anulada (como num campo antimagia).

**Habilidades Sobre naturais (Sob):** Habilidades sobrenaturais são mágicas, mas não similares a magia. Habilidades sobrenaturais não são sujeitas a Resistência a Magia e não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou anulada (como num campo antimagia). O efeito de uma habilidade sobrenatural não pode ser dissipado e não é sujeito a contramágicas.

Vê a tabela abaixo para um sumário dos tipos de habilidades especiais.

## Antimagia

A magia ou efeito de campo antimagia cancela completamente magia. O efeito de antimagia tem os seguintes poderes e características.

- Nenhuma habilidade sobrenatural, habilidade similar a magia ou magia funciona numa área de antimagia (mas habilidades extraordinárias ainda funcionam).

- Antimagia não dissipa magia; ela a suprime. Quando um efeito mágico não estiver mais sendo afetado pela antimagia (a antimagia sumir, o centro do efeito se mover, etc.), a magia retorna. Magias que ainda tenham parte da sua duração restante começam a funcionar novamente, itens mágicos são úteis novamente, etc.

- Magias de área que incluem tanto uma área de antimagia e uma área normal, mas não estejam centradas na área antimagia, ainda funcionam na área normal. Caso o centro da magia esteja na área antimagia, então a magia é suprimida.

- Golems e outros construtos, elementais, forasteiros e morto-vivos corpóreos ainda funcionam numa área antimagia (apesar da área antimagia suprimir suas habilidades de conjuração e suas habilidades sobrenaturais e similares a magia normalmente). Caso tais criaturas sejam invocadas ou conjuradas, vê abaixo.

## Tabela: Tipos de Habilidades Especiais

	Extraordinária	Similar a Magia	Sobrenatural
Dissipar	Não	Sim	Não
Resistência a magia	Não	Sim	Não
Campo antimagia	Não	Sim	Sim
Ataque de oportunidade	Não	Sim	Não
Dissipar: Pode dissipar magia e magias similares dissiparem os efeitos de habilidades daquele tipo?			
Resistência a Magia: A proteção contra magia de uma criatura a protege destas habilidades?			
Campo antimagia: Um campo antimagia ou magia similar suprime a habilidade?			
Ataque de Oportunidade: Usar esta habilidade provoca ataques de oportunidade do modo que lançar uma magia provoca?			

Uma criatura é imune ao seu próprio ataque de olhar.

Se a visibilidade é limitada (por iluminação fraca, neblina ou similar) para que resulte em camuflagem, há uma chance porcentual igual à chance de erro para aquele grau de camuflagem que um personagem não precisará fazer o teste de resistência numa dada rodada. Essa chance não é cumulativa com a chance de desviar seu olhar, mas é rolada separadamente.

Criaturas invisíveis não podem usar ataques de olhar.

Personagens usando visão no escuro em escuridão completa são afetados por um ataque de olhar normalmente.

A menos que especificado de outro modo, uma criatura com ataque de olhar pode controlar seu ataque e “desligá-la” quando desejado.

## Ataques Mortais

Na maioria dos casos, um ataque mortal permite a vítima um teste de Fortitude para evitar o efeito, mas se o personagem falhar, o personagem morre instantaneamente.

- *Reviver os mortos* não funciona em alguém morto por um ataque mortal.

- Ataques mortais matam instantaneamente. A vítima não pode ser estabilizada e, portanto, mantida viva.

- Caso importe, um personagem morto, não importando como tenha morrido, tem -10 pontos de vida.

- A magia *proteção contra a morte* protege um personagem contra esses ataques.

## Compulsão e Feitiço

Muitas habilidades e magias podem nublar as mentes de personagens e monstros, deixando-os incapazes de distinguir amigo de inimigo — ou pior, enganando-os para pensar que seus antigos amigos são agora seus piores inimigos. Dois tipos gerais de encantamentos afetam personagens e criaturas: compulsões e feitiços.

Compulsão se sobrepõe ao livre-arbítrio do alvo em algum modo ou simplesmente muda o modo como sua mente funciona. Um feitiço torna o alvo amigo do conjurador; uma compulsão faz o alvo obedecer ao conjurador.

Enfeitiçar outra criatura dá ao personagem enfeitiçador a habilidade de se tornar amigo e sugerir cursos de ação a seu assecla, mas a servidão não é absoluta nem desmiolada. Feitiços desse tipo incluem as várias magias *enfeitiçar*. Essencialmente, o personagem enfeitiçado mantém seu livre-arbítrio, mas faz escolhas de acordo com uma visão distorcida do mundo.

- A criatura enfeitiçada não ganha qualquer habilidade mágica de entender o idioma de seu novo amigo.

- O personagem enfeitiçado mantém sua tendência e lealdade originais, geralmente com a exceção que ele agora considera a criatura enfeitiçadora como um caro amigo e dará grande peso a suas sugestões e direcionamentos.

- O personagem enfeitiçado luta com seus antigos aliados apenas se eles ameaçarem seu novo amigo e mesmo assim ele só usa meios letais à sua disposição apenas se essas táticas mostrarem alguma possibilidade de sucesso (assim como ele lutaria numa briga entre dois amigos).

- O personagem enfeitiçado recebe um teste resistido de Carisma contra seu mestre para resistir a instruções ou comandos que o obrigariam a fazer algo que ele não faria nem por um amigo próximo. Se ele passar no teste, ele decide não obedecer àquela ordem, mas permanece enfeitiçado.

- O personagem enfeitiçado nunca obedece a um comando que seja obviamente suicida ou fortemente nocivo a ele.

- Se a criatura enfeitiçadora comandar seu assecla para fazer algo que o personagem influenciado estaria violentemente oposto a fazer, o alvo poderá fazer um novo teste de resistência para se libertar da influência completamente.

- O personagem enfeitiçado que é abertamente atacado por uma criatura que o enfeitiçou ou pelos aliados aparentes é automaticamente libertado da magia ou efeito.

Independentemente se o personagem é enfeitiçado ou compelido, ele não irá voluntariar informação ou táticas que seu mestre não pergunte.

## Cura Acelerada

Uma criatura com cura acelerada tem a habilidade extraordinária de recuperar pontos de vida com uma rapidez excepcional. Exceto pelo notado aqui, cura acelerada funciona como cura natural.

No começo de cada um dos turnos da criatura, ela cura uma certa quantia de pontos de vida (definida em sua descrição).

Ao contrário de regeneração, cura acelerada não permite que uma criatura cresça novamente ou reanexe partes do corpo perdidas.

Uma criatura que tenha levado tanto dano não-lethal quanto dano letal cura o dano não-lethal primeiro.

Cura acelerada não recupera pontos de vida perdidos de fome, sede ou asfixia.

Cura acelerada não aumenta os pontos de vida ganhos quando uma criatura se metamorfoseia.

## Doença

Quando o personagem é ferido por um ataque contaminado, toca um item sujo com matéria infectada ou consome comida ou bebida maculada, ele deve fazer um teste imediato de Fortitude. Se ele passar, a doença não tem efeito — seu sistema imunológico venceu a infecção. Se ele falhar, ele leva dano após o período de incubação. Uma vez por dia doravante, ele deve passar num teste de Fortitude para evitar levar dano novamente. Dois testes bem-sucedidos em sequência indicam que ele venceu a doença e se recupera, não levando mais dano.

Esses testes de Fortitude podem ser jogados secretamente para que o jogador não saiba se a doença se instalou.

### Descrições das Doenças

Doenças têm vários sintomas e são espalhadas por vários vetores. As características de várias doenças típicas são sumarizadas em [Tabela: Doenças](#) e definidas abaixo.

**Doença:** Doenças cujos nomes estão escritos em itálico são de natureza sobrenatural. As demais são extraordinárias.

**Infectar:** O método de contaminação da doença — ingerido, inalado, via ferimento ou contato. Mantém em mente que algumas doenças de ferimento podem ser transmitidas por um ferimento tão pequeno como uma mordida de pulga e que a maioria das doenças inaladas podem ser também ingeridas (e vice versa).

**CD:** A Classe de Dificuldade do teste de Fortitude para evitar infecção (se o personagem tiver sido infectado), para prevenir cada instância de dano repetido e para se recuperar do dano.

**Período de Incubação:** O tempo antes que o dano comece.

**Dano:** O dano de habilidade que o personagem recebe após a incubação e a cada dia doravante.

**Tipos de Doença:** Doenças típicas incluem as seguintes:

**Enjôo Cego:** Se espalha em água maculada.

**Febre do Riso:** Sintomas incluem febre alta, desorientação e freqüentes acessos de uma macabra gargalhada. Também conhecida como “os gritos.”

**Febre Demoníaca:** Bruxas da noite a espalham. Pode causar dreno permanente de habilidade.

**Calafrios Diabólicos:** Barbazus e diabos das profundezas a espalham. Necessita-se de três e não dois testes bem-sucedidos em seqüência para se recuperar de calafrios diabólicos.

**Febre do Esgoto:** Ratos atrozes e otyughs a espalham. Aqueles feridos enquanto em locais imundos também podem pegá-la.

**Febre Mental:** Como se seu cérebro estivesse pegando fogo. Causa estupor.

**Podridão da Múmia:** Espalhada por múmias. Testes de resistência bem-sucedidos não permitem ao personagem se recuperar (apesar de prevenirem o dano normalmente).

**Febre Escarlate:** A pele se torna vermelha, inchada e quente ao toque.

**Tremores:** Causa movimentos involuntários, tremores e ataques.

**Maldição Pegajosa:** Vítimas se tornam gosmas infecciosas de dentro pra fora. Pode causar dreno de habilidade permanente.

### Tabela: Doenças

Doença	Infectar	CD	Incubação	Dano
Enjôo Cego	Ingerido	16	1d3 dias	1d4 For <sup>1</sup>
Febre do Riso	Inalado	16	1 dia	1d6 Sab
Febre Demoníaca	Ferimento	18	1 dia	1d6 Con <sup>2</sup>
Calafrios Diabólicos <sup>3</sup>	Ferimento	14	1d4 dias	1d4 For
Febre do Esgoto	Ferimento	12	1d3 dias	1d3 Des, 1d3 Con
Febre Mental	Inalado	12	1 dia	1d4 Int
Podridão da Múmia <sup>4</sup>	Contato	20	1 dia	1d6 Con
Febre Escarlate	Ferimento	15	1d3 dias	1d6 For
Tremores	Contato	13	1 dia	1d8 Des
Maldição Pegajosa	Contato	14	1 dia	1d4 Con <sup>2</sup>

1 cada vez que a vítima levar 2 ou mais de dano da doença, ela deve fazer outro teste de Fortitude ou ficar permanentemente cego.

2 Quando danificado, o personagem deve passar em outro teste de resistência ou ao invés 1 ponto de dano é dreno permanente.

3 A vítima deve fazer três testes de Fortitude bem-sucedidos para se recuperar de calafrios diabólicos.

4 Testes bem-sucedidos não permitem ao personagem se recuperar. Apenas cura mágica pode salvar o personagem.

### Curando Uma Doença

A utilização da perícia Cura pode ajudar um personagem doente. Cada vez que um personagem doente fizer um teste de resistência contra um efeito de doença, o curandeiro faz um teste. O personagem doente pode usar o resultado do curandeiro no lugar de seu teste de resistência caso o resultado do teste de Cura seja maior. O personagem doente deve estar sob cuidado do curandeiro e deve ter passado as 8 horas prévias descansando.

Personagens recuperam pontos perdidos de valor de habilidade à razão de 1 por dia por dano de habilidade e essa regra se aplica mesmo se a doença estiver em progresso. Isso significa que um personagem com uma doença menor pode ser capaz de aguentá-la sem acumular qualquer dano.

### Dreno de Energia e Níveis Negativos

Algumas criaturas horríveis, especialmente monstros morto-vivos, possuem uma habilidade assustadora de drenar níveis daqueles que atingem em combate. A criatura fazendo um ataque de dreno de energia utiliza uma porção da energia vital de sua vítima. A maioria dos ataques de dreno de energia requer uma jogada de ataque corpo-a-corpo — mero contato físico não é suficiente. Cada ataque de dreno de energia bem-sucedido adiciona um ou mais níveis negativos ao oponente. Uma criatura recebe as seguintes habilidades para cada nível negativo que recebeu.

–1 em todos os testes de perícia e testes de habilidade.

–1 em jogadas de ataque e testes de resistência.

–5 pontos de vida.

–1 nível efetivo (sempre que o nível da criatura é usado numa jogada de dado ou cálculo, reduza-o em um para cada nível negativo).

Se a vítima lança magias, ela perde acesso a uma magia como se ela tivesse lançado sua magia de nível mais alto disponível. (Se ela tem mais do que uma magia em seu nível mais alto, ela escolhe qual ela perde.) Em adição, quando ela preparar magias ou recuperar slots de magia, ela recebe um slot a menos de magia de seu nível mais alto.

Níveis negativos permanecem por 24 horas ou até serem removidos com magia, tal como *restauração*. Após 24 horas, a criatura afetada deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 do DV do atacante + modificador de Car do atacante). (A CD é dada na descrição do atacante.) Se passar no teste de resistência, o nível negativo vai embora sem nenhum dano à criatura. A criatura afetada faz um teste de resistência separado para cada nível negativo que recebeu. Se o teste fracassar, o nível negativo também vai embora, mas o nível da criatura também é reduzido em um.

Um personagem com níveis negativos igual ou superior a seu nível atual ou drenado abaixo do 1º nível, é instantaneamente morto. Dependendo de como a criatura o matou, ele pode se levantar na noite seguinte como um monstro daquele tipo. Se não, ele se levanta como um inumano. A criatura recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo que ela infligir (ela não recebe se os níveis negativos forem causados por uma magia ou efeito similar, entretanto).

### Etérealidade

Aranhas interplanares e outras criaturas podem existir no Plano Etéreo. Enquanto no Plano Etéreo, uma criatura é chamada etérea. Ao contrário de criaturas incorpóreas, criaturas etéreas não estão presentes no Plano Material.

Criaturas etéreas são invisíveis, inaudíveis, insubstanciais e sem cheiro para criaturas no Plano Material. Até a maioria dos ataques mágicos não tem efeito nelas. Ver o *invisível* e *visão da verdade* revelam criaturas etéreas.

Uma criatura etérea pode ver e ouvir no Plano Material num raio de 18 m., apesar de objetos materiais ainda bloquearem visão e som. (Uma criatura etérea não pode ver através de uma muralha material, por exemplo.) Uma criatura etérea dentro de um objeto no Plano Material não pode ver. Coisas no plano material, entretanto, aparecem-se cinzas, indistintas e fantasmagóricas. Uma criatura etérea não pode afetar o Plano Material, nem mesmo magicamente. Uma criatura etérea, entretanto, interage com outras criaturas etéreas e objetos do modo que criaturas materiais interagem com outras criaturas materiais e objetos.

Mesmo que uma criatura no Plano material possa ver uma criatura etérea, ela está em outro plano. Apenas efeitos de energia podem afetar criaturas etéreas. Se, por outro lado, ambas as criaturas forem etéreas, elas podem afetar-se normalmente.

Um efeito de energia se originando no Plano Material se estende no Plano Etéreo, então uma *muralha de energia* bloqueia uma criatura etérea e *mísseis mágicos* podem acertar uma (desde que o conjurador possa ver o alvo etéreo). Efeitos de olhar e abjurações também se estendem do Plano Material ao Plano Etéreo. Nenhum desses efeitos se estende do Plano Etéreo ao Plano Material.

Criaturas etéreas se movem em qualquer direção (incluindo para cima ou para baixo) à vontade. Elas não precisam andar no chão e objetos materiais não as bloqueiam (apesar de não poderem ver com seus olhos através de material sólido).

Fantemas têm uma habilidade chamada Manifestação que lhes permite aparecerem no Plano Material como criaturas incorpóreas. Entretanto, eles ainda estão no Plano Etéreo e outras criaturas etéreas podem interagir normalmente com um fantasma se manifestando. Criaturas etéreas passam através e operam em água tão facilmente quanto ar. Criaturas etéreas não caem ou levam dano de queda.

### Evasão e Evasão Aprimorada

Estas habilidades extraordinárias permitem ao alvo de um ataque de área saltar ou contorcer-se para fora do caminho. Ladinhos e monges têm Evasão e Evasão Aprimorada como características de classe, mas outras criaturas as possuem também.

Se sujeito a um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, um personagem com Evasão não leva dano se passar no teste.

Assim como um teste de Reflexos com qualquer criatura, um personagem deve ter espaço para se mover para se evadir. Um personagem amarrado ou um se espremendo através de uma área não pode usar Evasão.

Assim como um teste de Reflexos com qualquer criatura, evasão é uma habilidade reflexiva. O personagem não precisa saber que o ataque está vindo para usar evasão.

Ladinhos e monges não podem usar Evasão usando armaduras médias ou pesadas. Algumas criaturas com a habilidade de Evasão como uma qualidade inata não têm essa limitação.

Evasão Aprimorada é como Evasão, exceto que mesmo num teste de resistência fracassado o personagem leva apenas metade do dano.

### Faro

Esta habilidade extraordinária permite detectar inimigos que se aproximam, cheirar inimigos escondidos e rastrear pelo olfato.

Uma criatura com a habilidade faro pode detectar oponentes pelo olfato, geralmente a 9 m.. Caso o oponente esteja a favor do vento, o alcance é 18 m. Caso esteja contra o vento, o alcance é 4,5 m. Cheiros fortes, tais como fumaça ou lixo em decomposição, podem ser detectados ao dobro do alcance indicado acima. Cheiros muito fortes como almíscar de gambá ou o fedor do troglodita, podem ser detectados ao triplo desse alcance.

A criatura detecta a presença de outra criatura, mas não seu local específico. Notar a direção do cheiro é uma ação de

movimento. Se ela se mover a 1,5 m. da fonte do cheiro, a criatura sabe revelar aquela fonte.

Uma criatura com o talento Rastrear e a habilidade Faro podem rastrear pelo olfato, fazendo um teste de Sabedoria para achar ou seguir um rastro. A CD típica para uma trilha fresca é 10. A CD aumenta ou diminui dependendo da força do cheiro da presa, a quantidade de criaturas e a idade da trilha. Para cada hora que a trilha esfriar, a CD aumenta em 2. A habilidade de outro modo segue as regras do talento Rastrear. Criaturas rastreando por faro ignoram os efeitos das condições da superfície e baixa visibilidade.

Criaturas com a habilidade de faro podem identificar odores familiares assim como humanos reconhecem lugares familiares.

Água, em especial água corrente, arruina uma trilha para criaturas que respiram ar. Criaturas que respirem água que tenham a habilidade de faro, entretanto, podem usá-la na água facilmente.

Odores poderosos e falsos podem facilmente mascarar outros. A presença de tal odor estraga completamente a detecção ou identificação correta e a CD base de Sobrevivência para rastrear se torna 20 ao invés de 10.

### Forma Gasosa

Algumas criaturas têm a habilidade sobrenatural ou similar a magia de assumir a forma de uma nuvem de vapor ou gás.

Criaturas em forma gasosa não podem correr, mas podem voar. Uma criatura gasosa pode se mover e fazer as coisas que uma nuvem de gás poderia, tal como fluir através de uma fresta debaixo de uma porta. Ela não pode entretanto, passar através de matéria sólida. Criaturas gasosas não podem atacar fisicamente ou lançar magias com componentes verbais, gestuais, materiais ou com foco. Elas perdem suas habilidades sobrenaturais (exceto pela habilidade sobrenatural de assumir forma gasosa, é claro).

Criaturas em forma gasosa têm redução de dano 10/magia. Magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais as afetam normalmente. Criaturas em forma gasosa perdem todos os benefícios de armadura material (incluindo armadura natural), apesar de bônus de tamanho, Destreza, deflexão e armadura de armaduras de energia ainda se aplicarem.

Criaturas gasosas não precisam respirar e são imunes a ataques envolvendo respiração (fedor troglodita, gás venenoso, etc.).

Criaturas gasosas não podem entrar em água ou outros líquidos. Elas não são nem etéreas nem incorpóreas. Elas são afetadas por ventos ou outras formas de ar em movimento na extensão que o vento as empurra na direção que ele se move. Entretanto, nem mesmo o vento mais forte pode dispersar ou danificar uma criatura em forma gasosa.

Discernir uma criatura em forma gasosa de névoa natural requer um teste de Observar CD 15. Criaturas em forma gasosa tentando se esconder numa área com neblina, fumaça ou outro gás recebem +20 de bônus.

### Imunidade a Fogo

Uma criatura com imunidade a fogo nunca leva dano de fogo. Ela tem vulnerabilidade a frio, que significa metade a mais (+50%) de dano que o normal de frio, independente de ser permitido um teste de resistência, ou de ela passar ou fracassar no teste.

## Imunidade a Frio

Uma criatura com imunidade a frio nunca leva dano de frio. Ela tem vulnerabilidade a fogo, que significa que ela leva metade a mais (+50%) de dano que o normal de fogo, independente de ser permitido um teste de resistência, ou de ela passar ou fracassar no teste.

## Incorporalidade

Espectros, aparições e algumas outras criaturas não possuem corpos físicos. Tais criaturas são insubstanciais e não podem ser tocadas por matéria não mágica ou energia. Do mesmo modo, elas não podem manipular objetos ou exercer energia física em objetos. Entretanto, seres incorpóreos têm uma presença intangível que algumas vezes parece um ataque físico contra uma criatura corpórea.

Criaturas incorpóreas estão presentes no mesmo plano que os personagens e personagens têm chance de afetá-las.

Criaturas incorpóreas só podem ser danificadas por outras criaturas incorpóreas, por armas mágicas ou por magias, habilidades similares a magia ou efeitos sobrenaturais. Elas são imunes a todas as formas não-mágicas de ataque. Elas não são queimadas por fogos normais, afetadas por fogo natural ou danificada por ácidos mundanos.

Mesmo quando atingidas por magia ou armas mágicas, uma criatura incorpórea tem 50% de chance de ignorar qualquer dano de uma fonte corpórea – exceto por um efeito de energia ou uma arma de toque espectral.

Criaturas incorpóreas são imunes a acertos decisivos, dano extra de inimigos prediletos e de ataques furtivos. Elas se movem em qualquer direção (incluindo para cima ou para baixo) à vontade. Elas não precisam andar no chão. Elas podem passar através de objetos sólidos à vontade, apesar de não poder ver enquanto seus olhos estiverem dentro de matéria sólida.

Criaturas incorpóreas se escondendo dentro de objetos sólidos recebem +2 de bônus de circunstância em testes de Ouvir, porque objetos sólidos conduzem bem o som. Localizar um oponente dentro de um objeto sólido usa as mesmas regras do que localizar um oponente invisível (vê Invisibilidade, abaixo).

Criaturas incorpóreas são inaudíveis a menos que decidam fazer barulho.

Os ataques físicos de criaturas incorpóreas ignoram armadura material, até mesmo armadura mágica, a menos que seja feita de energia (tal como *armadura arcana* ou *braceletes de armadura*) ou tenha a habilidade toque espectral.

Criaturas incorpóreas passam através e operam em água tão facilmente como no ar.

Criaturas incorpóreas não podem voar ou levar dano de queda.

Criaturas corpóreas não podem derrubar ou agarrar criaturas incorpóreas.

Criaturas incorpóreas não têm peso e não ativam armadilhas que são ativadas por peso.

Criaturas incorpóreas não deixam pegadas, não têm cheiro e não fazem barulho a menos que se manifestem e mesmo assim podem fazer barulho apenas intencionalmente.

## Invisibilidade

A habilidade de se mover sem ser visto não é à prova de falhas. Apesar de não poderem ser vistas, criaturas invisíveis podem ser ouvidas, cheiradas ou sentidas.

Invisibilidade torna uma criatura indetectável pela visão, incluindo visão no escuro.

Invisibilidade não faz por si só, uma criatura imune a acertos críticos, mas ela torna a criatura imune a dano extra de ser o inimigo predileto de um ranger e de ataques furtivos.

Uma criatura pode geralmente notar a presença de uma criatura invisível ativa a 9 m. com um teste de Observar CD 20. O observador fica com uma sensação de que “há algo lá”, mas não pode vê-lo ou visá-lo com acuidade com um ataque. Uma criatura imóvel é muito difícil de ser notada (CD 30). Um objeto inanimado ou uma criatura não-viva completamente imóvel é ainda mais difícil de ser vista (CD 40). É praticamente impossível (CD +20) de localizar uma criatura invisível com um teste de Observar e mesmo que o personagem seja bem-sucedido, a criatura invisível ainda recebe benefício de camuflagem total (50% de chance de erro).

Uma criatura pode usar audição para achar uma criatura invisível. Um personagem pode fazer um teste de Ouvir com esse propósito com uma ação livre a cada rodada. Um teste de Ouvir com um resultado igual ou superior ao teste de Furtividade da criatura revela sua presença. (Uma criatura sem graduações em Furtividade faz um teste de Furtividade como um teste de Destreza onde a penalidade de armadura se aplica.) Um teste bem-sucedido permite que se ouça uma criatura invisível em “algum lugar por ali.” É praticamente impossível localizar uma criatura invisível. Um teste de Ouvir que supere a CD por 20 revela a localização da criatura invisível.

### CD de Teste de Ouvir para Detectar Criaturas Invisíveis

Criatura Invisível Está...	CD
Em combate ou falando	0
Movendo-se na metade do Resultado do teste de Furtividade deslocamento	
Movendo-se com deslocamento total	Resultado do teste de Furtividade -4
Correndo ou investindo	Resultado do teste de Furtividade -20
Alguma distância	+1 a cada 3 m.
Atrás de um obstáculo (porta)	+5
Atrás de um obstáculo (muralha de pedra)	+15

Criatura Invisível Está...	CD
Em combate ou falando	0
Movendo-se na metade do Resultado do teste de Furtividade deslocamento	
Movendo-se com deslocamento total	Resultado do teste de Furtividade -4
Correndo ou investindo	Resultado do teste de Furtividade -20
Alguma distância	+1 a cada 3 m.
Atrás de um obstáculo (porta)	+5
Atrás de um obstáculo (muralha de pedra)	+15

Uma criatura pode tatear para achar uma criatura invisível. Um personagem pode fazer um ataque de toque com suas mãos ou arma em dois quadrados de 1,5 m. usando uma ação padrão. Caso exista um alvo invisível, há 50% de chance de erro no ataque de toque. Se bem sucedido, o personagem tateando não causa dano, mas localizou com sucesso o local da criatura invisível (Caso a criatura invisível se move, seu local obviamente é novamente desconhecido.)

Caso uma criatura invisível ataque um personagem, o personagem atingido ainda sabe o local da criatura que o atingiu (até, é claro, que a criatura se move). A única exceção é se a criatura invisível tiver um alcance maior do que 1,5 m. Nesse caso, o personagem sabe a localização geral da criatura mas não seu local exato.

Caso um personagem tente atacar uma criatura invisível cujo local ele tenha determinado, ele ataca normalmente, mas a criatura ainda se beneficia de camuflagem total (e portanto tem 50% de chance de erro). Uma criatura particularmente grande e lenta pode ter uma chance menor.

Caso um personagem tente atacar uma criatura que ele ainda não tenha localizado, faça o jogador escolher o local onde o personagem irá direcionar o ataque. Se a criatura

invisível estiver ali, conduza o ataque normalmente. Se o inimigo não estiver lá, joga a chance de erro como se estivesse lá, não deixe o personagem ver o resultado e diga-lhe que o personagem errou. Desse modo o jogador não sabe se errou o ataque porque o inimigo não está lá ou porque tu jogaste a chance de erro com sucesso.

Caso um personagem invisível pegue um objeto visível, o objeto permanece visível. Pode-se cobrir um objeto invisível com farinha pelo menos para se manter registro de sua posição (até a farinha cair ou ser soprada para longe). Uma criatura invisível pode apanhar um pequeno objeto visível e esconder nela (dentro de um bolso ou atrás de um manto) e torná-lo efetivamente invisível.

Criaturas invisíveis deixam rastros. Elas podem ser rastreadas normalmente. Pegadas em areia, lama ou outras superfícies podem dar pistas ao inimigo sobre a localização da criatura invisível.

A criatura invisível na água desloca água, revelando o local. A criatura invisível, entretanto, ainda é difícil de ver e se beneficia de camuflagem.

A criatura com a habilidade de faro consegue detectar uma criatura invisível como faria com uma visível.

A criatura com o talento Lutar às Cegas tem uma chance melhor de acertar uma criatura invisível. Joga a chance de erro duas vezes e ele erra apenas se ambas jogadas indiquem erro. (Alternativamente, faça uma jogada com 25% de chance de erro ao invés de duas jogadas de 50% de chance de erro.)

A criatura com visão às cegas pode atacar (e de outro modo interagir) criaturas independente de sua invisibilidade.

Uma tocha acesa invisível ainda fornece luz, assim como um objeto invisível com a magia *luz* (uma magia similar) lançada sobre ela.

Criaturas etéreas são invisíveis. Já que criaturas etéreas não estão materialmente presentes, testes de Observar e Ouvir, Faro, Lutar às Cegas e visão às cegas não ajudam a localizá-las. Criaturas incorpóreas são geralmente invisíveis. Faro, Lutar às Cegas e visão às cegas não ajudam criaturas a achar ou atacar criaturas incorpóreas invisíveis, mas testes de Observar e possivelmente Ouvir podem ajudar.

Criaturas invisíveis não podem usar ataques de olhar.

Invisibilidade não atrapalha em *detectar magias*.

Já que algumas criaturas podem detectar ou mesmo ver criaturas invisíveis, é útil ser capaz de se esconder mesmo quando invisível.

## Medo

Magias, itens mágicos e certos monstros podem afetar personagens com medo. Na maioria dos casos, o personagem faz um teste de Vontade para resistir a esse efeito e uma jogada fracassada significa que o personagem está abalado, Assustado ou apavorado.

**Abalado:** Personagens que estejam abalados recebem -2 de penalidade em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e habilidade.

**Assustado:** Personagens que estejam assustados estão abalados e, além disso, fogem da fonte de seu medo tão rápido quanto puderem. Eles podem escolher o caminho de sua fuga. Uma vez que estejam fora da visão (ou audição) da fonte de seu medo, eles podem agir como quiserem. Entretanto, se a duração do medo continuar, os personagens podem ser forçados a fugir novamente se a fonte do medo se apresentar novamente. Personagens incapazes de fugir podem lutar (apesar de ainda estarem abalados).

**Apavorado:** Personagens que estejam apavorados estão abalados e correm da fonte de seu medo tão rapidamente quanto puderem. Além de correr da fonte, seu caminho é aleatório. Eles fogem de todos os outros perigos que os confrontam ao invés de lidar com eles. Personagens apavorados ficam aterrorizados se impedidos de fugir.

**Ficando Ainda Mais Assustado:** Efeitos de medo são cumulativos. Um personagem abalado que se torna abalado novamente se torna assustado e um personagem abalado que fique assustado se torna, ao invés, apavorado. Um personagem assustado que fique abalado ou assustado se torna ao invés apavorado.

## Metamorfose

Magias podem fazer com que criaturas e personagens mudem suas formas — algumas vezes contra sua vontade, mas geralmente para obter uma vantagem. Criaturas metamorfoseadas mantêm suas próprias mentes, mas têm novas formas físicas.

A magia *metamorfose* define o efeito geral de metamorfose.

Já que criaturas não mudam de tipo, uma arma destruidora ou matadora feita para matar ou ferir criaturas de um tipo específico afeta criaturas daquele tipo mesmo se tiverem se metamorfosado. Do mesmo modo, uma criatura metamorfosada na forma de uma criatura de um tipo diferente não é sujeita a efeitos de destruição e morte direcionados àquele tipo de criatura.

O bônus do ranger contra o inimigo predileto é baseado em saber o que o inimigo é, então se a criatura inimigo predileto do ranger se metamorfosar em outra forma, o ranger perde seu bônus.

O bônus combativo do anão é baseado em formato e tamanho, então ele não recebe um bônus contra um gigante metamorfosado em outra coisa, mas ele recebe o bônus contra qualquer criatura metamorfosada num gigante.

## Paralisia

Alguns monstros e magias têm a habilidade sobrenatural ou similar a magia de paralisar suas vítimas, imobilizando-as através de meios mágicos. (Paralisia de toxinas é discutida na seção de *Veneno* abaixo).

Um personagem paralisado não pode se mover, falar ou fazer qualquer ação física. Ele está enraizado no local, congelado e indefeso. Nem mesmo amigos podem mover seus membros. Ele pode fazer ações puramente mentais, tais como lançar magias sem componentes.

Uma criatura alada voando no momento em que voa não pode bater suas asas e cai. Uma nadadora não pode nadar e pode se afogar.

## Perda de Nível

Um personagem que perca um nível instantaneamente perde um Dado de Vida. O bônus base de ataque, teste de resistência base e habilidades especiais de classe do personagem são agora reduzidas para o novo nível mais baixo. Do mesmo modo, o personagem perde qualquer valor de habilidade ganho, graduações de perícia quaisquer talentos associados ao nível (se aplicável). Se o valor exato ou graduações de perícia aumentando de um nível perdido forem desconhecidos (ou o jogador esqueceu), ele perde 1 ponto do valor de habilidade mais alto ou graduações da perícia com mais graduações. Se um familiar ou companheiro

animal tem habilidades ligadas a um personagem que perdeu um nível, as habilidades da criatura são ajustadas para se adequar ao novo nível do personagem.

O total de pontos de experiência da vítima é imediatamente levado para o meio do nível prévio.

## Perda de Valor de Habilidade

Vários ataques causam perda de valor de habilidade, tanto dano de habilidade quanto dreno de habilidade. Pontos perdidos para dano de habilidade retornam à razão de 1 ponto por dia (ou o dobro se o personagem descansar completamente em cama) para cada habilidade danificada e as magias *restauração menor* e *restauração curam* dano de habilidade também. Dreno de habilidade, entretanto, é permanente, apesar de *restauração* poder restaurar até mesmo esses pontos de habilidade perdidos.

Apesar de qualquer perda ser debilitante, perder todos os pontos numa habilidade pode ser devastador.

- Força 0 significa que o personagem não pode se mover. Ele fica deitado no chão.
- Destreza 0 significa que o personagem não pode se mover. Ele fica imóvel, rígido e indefeso.
- Constituição 0 significa que o personagem está morto.
- Inteligência 0 significa que o personagem não pode pensar e está inconsciente num estupor similar a coma, indefeso.
- Sabedoria 0 significa que o personagem recua a um sono profundo repleto de pesadelos, indefeso.
- Carisma 0 significa que o personagem recua para um estupor catatônico similar a coma, indefeso.

Manter registro de valores de habilidade negativa nunca é necessário. Os valores de habilidade de um personagem não podem cair para baixo de 0.

Ter um valor de habilidade 0 numa habilidade é diferente de não ter aquela habilidade.

Algumas magias ou habilidade impõem uma redução efetiva no valor de habilidade, o que é diferente de perda de valor de habilidade. Qualquer redução desse tipo desaparece no final da duração da magia ou habilidade e o valor da habilidade retorna imediatamente ao seu valor original.

Se o valor de Constituição do personagem cair, então ele perde 1 ponto de vida por Dado de Vida para cada ponto que seu modificador de Constituição cair. Os pontos de vida não podem ser reduzidos por dano ou dreno de Constituição para menos de 1 ponto de vida por Dado de Vida.

A habilidade que algumas criaturas têm de drenar valores de habilidade é sobrenatural, requerendo algum tipo de ataque. Tais criaturas não drenam habilidade de inimigos quando os inimigos os atacam, mesmo com ataques desarmados ou armas naturais.

## Psionismo

Telepatia, combate mental e poderes psíquicos – psionismo é um termo genérico que descreve habilidades mentais especiais possuídas por várias criaturas. Essas habilidades similares a magia que uma criatura gera apenas de sua mente – nenhuma outra energia mágica ou ritual é necessária. Cada descrição de uma criatura psíônica contém detalhes sobre suas habilidades psíquicas.

Ataques psíquicos quase sempre permitem um teste de Vontade para resistir a ele. Entretanto, nem todos os ataques psíquicos são ataques mentais. Algumas habilidades psíquicas permitem a criaturas alterar seus corpos, curar suas

feridas ou se teletransportar por grandes distâncias. Algumas criaturas psíquicas podem vislumbrar o futuro, passado e presente (em locais remotos) tão bem quanto ler a mente dos outros.

Para saber mais sobre psionismo acesse <http://www.darksun.com.br/download.php?proj=20>.

## Raios

Todos os ataques de raio requerem que o atacante faça um ataque de toque à distância bem-sucedido contra o alvo. Raios têm alcances variados, que são máximos simples. A jogada de ataque de um raio nunca recebe uma penalidade de alcance. Mesmo se um raio for atingido, ele geralmente permite que alvo faça um teste de resistência (Fortitude ou Vontade). Raios nunca permitem um teste de resistência de reflexos, mas se o bônus de Destreza na CA do personagem for alto, pode ser difícil de acertá-lo com o raio em primeiro lugar.

## Redução de Dano

Algumas criaturas mágicas têm a habilidade sobrenatural de instantaneamente curar dano de armas ou ignorar golpes completamente como se fossem invulneráveis.

A parte numérica da redução de dano de uma criatura é a quantidade de pontos de vida que a criatura ignora de ataques normais. Geralmente, um certo tipo de arma pode superar essa redução. Esta informação é separada do valor de redução de dano por uma barra. Redução de dano pode ser superada por materiais especiais, por armas mágicas (qualquer arma com um bônus de melhoria +1 ou superior, não contando a melhoria da qualidade obra-prima), certos tipos de arma (como corte e contusão) e armas que possuam uma tendência. Se um traço seguir a barra então a redução de dano é efetiva contra qualquer ataque que não ignore redução de dano.

Munição atirada de uma arma de projéteis com um bônus de melhoria +1 ou superior é tratada como uma arma mágica para o propósito de superar redução de dano. Similarmente, munição atirada de uma arma de projétil com uma tendência recebe a tendência daquela arma de projétil (em adição a qualquer tendência que já possa possuir).

Sempre que redução de dano anular completamente o dano de um ataque, ela também anula a maioria dos efeitos especiais que acompanham o ataque, tal como veneno tipo ferimento, o atordoamento do monge e doença tipo ferimento. Redução de dano não anula ataques de toque, dano de energia dado em conjunto com um ataque ou dreno de energia. Também não afeta venenos ou doenças causados por inalação, ingestão ou contato.

Ataques que não causam dano por causa da redução de dano não rompem magias.

Magias, habilidades similares a magia e ataques de energia (mesmo fogo não-mágico) ignoram redução de dano.

Algumas vezes redução de dano é cura instantânea. Algumas vezes redução de dano representa o corpo ou pele resistente da criatura. Em qualquer caso, personagens podem ver que ataques convencionais não funcionam.

Se a criatura tem redução de dano de mais de uma fonte, as duas formas de redução de dano não acumulam. Ao invés, a criatura recebe o benefício da melhor redução de dano numa dada situação.

## Resistência a Energia

Uma criatura com resistência a energia tem a habilidade (geralmente extraordinária) de ignorar um pouco de dano de certo tipo cada rodada, mas não tem imunidade total.

Cada habilidade de resistência é definida pelo tipo de energia que resiste e quantos pontos de dano são resistidos. Não importa se o dano tem uma fonte mundana ou mágica.

Quando uma resistência anula completamente o dano de um ataque de energia, o ataque não atrapalha a conjuração de magias. Esta resistência não se acumula com a resistência que magias podem fornecer.

## Resistência a Expulsão

Algumas criaturas (geralmente morto-vivos) são menos facilmente afetadas pela habilidade de expulsar de clérigos ou paladinos.

Resistência a expulsão é uma habilidade extraordinária.

Quando resolvendo uma tentativa de expulsão, fascínio, comando ou fortalecer, soma o bônus apropriado ao total de Dado de Vida.

## Resistência a Magia

Resistência a magia é a habilidade extraordinária de evitar ser afetado por magias. (Algumas magias também dão resistência a magia).

Para afetar uma criatura que tenha resistência a magia, o conjurador deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) com pelo menos a resistência a magia da criatura. (A resistência a magia do defensor é como uma Classe de Armadura contra ataques mágicos.) Se o conjurador falhar no teste, a magia não afeta a criatura. O possuidor não tem que fazer nada especial para usar resistência a magia. A criatura não precisa nem estar ciente para que sua resistência a magia opere.

Apenas magias e habilidades similares a magia são suscetíveis a resistência a magia. Habilidades extraordinárias e sobrenaturais (incluindo bônus de encantamento em armas mágicas) não são. Uma criatura pode ter algumas habilidades que são sujeitas a resistência a magia e algumas que não são. Mesmo algumas magias ignoram resistência a magia; vé *Quando Resistência a Magia Se Aplica*, abaixo.

Uma criatura pode voluntariamente abaixar sua resistência a magia. Fazê-lo é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Uma vez que a criatura abaixe sua resistência, ela permanece abaixada até o próximo turno da criatura. No começo do próximo turno da criatura, a resistência a magia da criatura retorna automaticamente a menos que ela intencionalmente a mantenha baixa (também uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade).

A resistência a magia de uma criatura nunca interfere com suas próprias magias, itens ou habilidades.

A criatura com resistência a magia não pode imbuir este poder a outros os tocando ou ficando em seu meio. Apenas as criaturas mais raras e alguns itens mágicos dão resistência a magia para outros.

Resistência a magia não se acumula. Ela se sobrepõe.

### Quando Resistência a Magia Se Aplica

Cada magia inclui uma entrada que indica quando resistência a magia se aplica à magia. Em geral, resistência a magia se aplica dependendo do que a magia faz:

**Magias de Alvo:** Resistência a magia se aplica se a magia for visada na criatura. Algumas magias de alvo podem ser direcionadas a várias criaturas simultaneamente. Em tais

casos, a resistência a magia se aplica apenas à porção da magia que visa aquela criatura. Se várias criaturas diferentes com resistência forem sujeitas a tal magia, cada uma testa sua resistência a magia separadamente.

**Magias de Área:** Resistência a magia se aplica se a criatura resistente estiver dentro da área da magia. Ela protege a criatura resistente sem afetar a magia em si.

**Efeitos Mágicos:** A maioria dos efeitos mágicos que invocam ou criam algo não são sujeitos à resistência a magia. Algumas vezes, entretanto, resistência a magia se aplica a magias de efeito, geralmente aquelas que agem sobre uma criatura mais ou menos indiretamente, tal como *teia*.

Resistência a magia pode proteger uma criatura de uma magia que já foi lançada. Teste a resistência a magia quando a criatura é afetada pela primeira vez pela magia.

Teste resistência a magia apenas uma vez para uma conjuração em particular de uma magia ou uso de habilidade similar a magia. Se resistência a magia falhar na primeira vez, ela falha cada vez que a criatura encontrar aquele mesmo conjuração da magia. Do mesmo modo, se a resistência a magia for bem-sucedida na primeira vez, ela sempre será bem-sucedida. Se a criatura tiver voluntariamente baixado sua resistência a magia e então for sujeita a magia, a criatura ainda tem uma única chance de resistir a magia depois, quando sua resistência a magia voltar.

Resistência a magia não tem efeito a menos que a energia criada ou liberada funcione contra o corpo ou mente da criatura resistente. Se a magia agir em qualquer outra coisa e a criatura for afetada como consequência, nenhuma jogada é requerida. Criaturas podem ser danificadas por uma magia sem serem diretamente afetadas.

Resistência a magia não se aplica se um efeito enganar os sentidos da criatura ou revelar algo sobre ela.

Magia tem que estar funcionando para que resistência a magia se aplique. Magias que tenham durações instantâneas, mas resultados duradouros não são sujeitas a resistência a magia a menos que a criatura resistente seja exposta à magia no instante que a magia é lançada.

Quando em dúvida sobre se o efeito da magia é direto ou indireto, considera a escola da magia:

**Abjuração:** A criatura alvo deve ser danificada, alterada ou restringida de alguma maneira para que resistência a magia se aplique. Mudanças de percepção não são sujeitas a resistência a magia.

Abjurações que bloqueiem ou anulem ataques não são sujeitas a resistência a magia do atacante — é a criatura protegida que é afetada pela magia (tornando-se imune ou resistente ao ataque).

**Adivinhação:** Estas magias não afetam criaturas diretamente e não são sujeitas a resistência a magia, mesmo que o que elas revelam sobre a criatura seja bem nocivo.

**Conjuração:** Estas magias não são geralmente sujeitas a resistência a magia a menos que a magia conjure alguma forma de energia. Magias que invoquem criaturas ou produzam efeitos que funcionam como criaturas não são sujeitas a resistência a magia.

**Encantamento:** Já que magias de encantamento afetam as mentes das criaturas, elas são tipicamente sujeitas a resistência a magia.

**Evocação:** Se uma magia de evocação causa dano a uma criatura, ela tem um efeito direto. Se a magia danifica outra coisa, ela tem um efeito indireto.

**Ilusão:** Estas magias quase nunca são sujeitas a resistência a magia. Ilusões que permitem um ataque direto são exceções.

**Necromancia:** A maioria destas magias altera a energia vital da criatura alvo e são sujeitas a resistência a magia. Magias incomuns de necromancia que não afetam outras criaturas diretamente não são sujeitas a resistência a magia.

**Transmutação:** Estas magias são sujeitas à resistência a magia se elas transformarem a criatura alvo. Magias de transmutação não são sujeitas à resistência a magia se elas são miradas num ponto do espaço, ao invés de numa criatura. Algumas transmutações tornam objetos nocivos (ou ainda mais nocivos), tal como *pedra encantada*. Mesmo essas magias não são geralmente sujeitas à resistência a magia porque elas afetam objetos, não as criaturas em que os objetos são usados. Resistência a magia funciona apenas contra *pedra encantada* se a criatura com resistência a magia estiver segurando as pedras quando o clérigo conjurar *pedra encantada* nele.

#### Resistência a Magia Bem-Sucedida

Resistência a magia impede uma magia ou habilidade similar a magia de afetar ou danificar a criatura resistente, mas ela nunca remove um efeito mágico de outra criatura ou anula o efeito da magia em outra criatura. Resistência a magia impede a magia de romper outra magia.

Contra uma magia em efeito que já tenha sido lançada, um teste falho contra resistência a magia permite que a criatura resistente ignore qualquer efeito que a magia possa ter. A magia continua a afetar os outros normalmente.

#### Regeneração

Criaturas com esta habilidade extraordinária se recuperam de ferimentos rapidamente e podem até crescer novamente e reanexar partes do corpo amputadas. Qualquer dano causado a criatura é tratado como não-lethal e a criatura cura automaticamente uma quantidade desse tipo de dano não-lethal numa razão fixa.

Certas formas de ataque, tipicamente fogo e ácido, causam dano à criatura normalmente; esse tipo de dano não se converte para dano não-lethal e portanto não vai embora. A descrição da criatura inclui os detalhes.

As criaturas com regeneração podem crescer partes perdidas de seus corpos e podem reanexar membros e partes do corpo amputadas. Partes cortadas morrem se não forem reanexadas.

Regeneração não recupera pontos de vida perdidos de fome, sede ou asfixia.

Formas de ataque que não causam dano em pontos de vida ignoram regeneração.

Um ataque que possa causar morte instantânea apenas ameaça uma criatura com morte se for causado por armas que causem dano letal.

#### Sentido Sísmico

Uma criatura com sentido sísmico automaticamente sente o local de qualquer coisa em contato com o chão e dentro do alcance.

Se nenhum caminho existir pelo chão da criatura para aquelas que ela está sentindo, então o alcance define a distância máxima no menor caminho indireto. Ele deve estar em contato com o chão e as criaturas devem estar se movendo.

Enquanto as outras criaturas estejam fazendo ações físicas, incluindo lançar magias com componentes gestuais,

elas são consideradas como se movendo; elas não têm que se mover de um lugar para outro para a criatura com sentido sísmico as detectar.

#### Sopro

Uma criatura atacando com sopro está na verdade expelindo algo de sua boca (ao invés de conjurar por magia ou outro efeito mágico). A maioria das criaturas com sopro tem um uso limitado de vezes por dia ou por uma quantidade mínima de tempo que deve passar entre usos. Tais criaturas são geralmente espertas o suficiente para guardar seu sopro até que realmente precisem.

- Usar sopro é tipicamente uma ação padrão.
- Nenhuma jogada de ataque é necessária. O sopro simplesmente preenche sua área fornecida.
- Qualquer personagem pego na área deve fazer o teste de resistência apropriado ou sofrer o efeito total do sopro. Em muitos casos, o personagem que passar no teste de resistência ainda leva metade do dano ou algum outro efeito reduzido.
- Sopros são habilidades sobrenaturais exceto quando indicado.
- Criaturas são imunes a seus próprios sopros.
- Criaturas incapazes de respirar ainda podem utilizar sopros.

#### Termos de Jogo

**Ataque à Distância, jogada:**  $1d20 + \text{bônus base de ataque} + \text{modificador de Destreza} + \text{modificador de Tamanho} + \text{penalidade de distância}$ . O ataque acerta se o resultado for igual ou superior à Classe de Armadura (CA) de seu inimigo.

**Ataque corpo a corpo, jogada:**  $1d20 + \text{bônus base de ataque} + \text{modificador de Força} + \text{modificador de Tamanho}$ . O ataque acerta se o seu resultado for igual ou superior à Classe de Armadura (CA) de seu inimigo.

**Ataque de Oportunidade (AO):** Um ataque corpo a corpo adicional, permitido uma vez por rodada, a todo combatente cujo(s) oponente(s) realize(m) determinadas ações dentro da sua área ameaçada.

**Caótico e Bom (CB):** Um personagem Caótico e Bom se comporta de acordo com sua consciência, sem se preocupar com o que os outros esperam dele. Ele faz as coisas do seu jeito, mas é educado e benevolente.

**Caótico e Mau (CM):** Um personagem Caótico e Mau realiza aquilo que sua ambição, ódio e luxúria por destruição o inspiram a fazer. Ele tem temperamento forte, traiçoeiro, é arbitrariamente violento, cruel e imprevisível.

**Caótico e Neutro (CN):** Um personagem Caótico e Neutro obedece apenas à sua vontade. Trata-se de uma pessoa individualista acima de tudo.

**Carisma (Car):** A habilidade que indica a força de personalidade, capacidade de persuasão, magnetismo pessoal, aptidão para liderança e beleza física do personagem e não apenas como o personagem é percebido por outros num ambiente social.

**CD:** Classe de Dificuldade.

**Classe de Armadura (CA):** Um número que representa a habilidade de uma criatura de evitar golpes durante o combate. A jogada de ataque do oponente deve igualar ou superar a Classe de Armadura do alvo para atingi-lo.

**Classe de Dificuldade (CD):** O valor que o jogador precisa obter ou superar para ser bem-sucedido em um teste.

**Constituição (Con):** A habilidade que representa a saúde e o vigor do personagem.

**Dano não-letal:** 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.

**Destreza (Des):** A habilidade que indica a pontaria, coordenação, agilidade, reflexos e equilíbrio do personagem.

**Encurrulado:** Paralisado de medo e incapaz de realizar ações. Um personagem encurrulado sofre -2 de penalidade na Classe de Armadura e perde seu bônus de Destreza.

**Escolher 10:** Reduzir as chances de fracasso em certos testes de perícia, assumindo que o resultado obtido foi médio (um resultado 10 em 1d20).

**Escolher 20:** Reduzir ao máximo as chances de fracasso em certos testes de perícias, repetindo a mesma tarefa até conseguir o resultado perfeito no teste de perícia (um resultado 20 em 1d20).

**Força (For):** A habilidade que indica a musculatura e força física de um personagem.

**Habilidade Extraordinária (Ext):** Uma habilidade especial que não seja mágica (diferente das habilidades similares à magia ou sobrenaturais).

**Habilidade Natural:** Uma capacidade comum, como andar, nadar (para criaturas aquáticas) ou voar (para criaturas aladas).

**Habilidade Similar a 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 a Magia. Entretanto, elas não funcionam em áreas onde a magia está suprimida ou neutralizada, como no interior de um campo antimagia.

**Inteligência (Int):** A habilidade que indica a capacidade de aprendizado e raciocínio de um personagem.

**Leal e Bom (LB):** Um personagem Leal e Bom se comporta como todos esperam que uma pessoa boa o faça.

**Leal e Mau (LM):** Um vilão Leal e Mau usurpa o que deseja metódicamente, dentro dos limites de seu código de conduta, mas sem se preocupar com quem será prejudicado.

**Leal e Neutro (LN):** 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.

**Modificador de Habilidade:** O bônus ou a penalidade associado a um valor de habilidade específico.

**Neutro (N):** Um personagem Neutro sempre faz o que lhe parecer uma boa idéia. Ele não se sente inclinado fortemente por um lado ou pelo outro quando o assunto é ordem contra caos ou o bem contra o mal. Na maioria dos casos, a neutralidade é, na verdade, mais uma falta de convicção do que um compromisso com a própria neutralidade. 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 e Bom (NB):** Um personagem Neutro e Bom faz o melhor que uma pessoa boa conseguiria.

**Neutro e Mau (NM):** Um vilão Neutro e Mau fará o possível para sair impune e se preocupa única e exclusivamente consigo.

**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 e instrumentos). O bônus de obra-prima de uma arma não se acumula com bônus de encantamentos.

**Perícia:** Uma habilidade ou área de conhecimento adquirida pelo personagem, que se aprimora através de treinamento.

**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 descanso. 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 (vê pontos de vida temporários e aumento efetivo de pontos de vida).

**PV:** Pontos de Vida.

**Sabedoria (Sab):** A habilidade que indica força de vontade, bom senso, percepção e intuição do personagem.

**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.

**Tendência:** Uma das nove descrições de moralidade e ética: 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).

**Teste de Habilidade:** Um teste que utilize 1d20 + o modificador da habilidade pertinente contra uma CD.

**Teste de Fortitude:** Um tipo de teste de resistência, relacionado à capacidade do personagem de resistir ao dano graças a seu vigor físico.

**Teste de Reflexos:** Um tipo de teste de resistência, relacionado à capacidade de evitar danos usando reações rápidas ou agilidade.

**Teste 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.

## Veneno

Alguém ferido por uma arma envenenada, ou que tocar um item coberto com veneno ou consumir comida envenenada, deve passar num teste de Fortitude. Se fracassar, levará o dano inicial do veneno (geralmente dano de habilidade). Mesmo que passe, ele tipicamente enfrenta mais dano 1 minuto depois, que também pode evitar se passar num teste de Fortitude.

Uma dose de veneno espalhado numa arma ou noutro objeto afeta apenas um único alvo. Uma arma envenenada ou objeto mantém seu veneno até acertar um ataque ou o objeto ser tocado (a menos que o veneno seja limpo antes de o alvo entrar em contato com ele). Qualquer veneno espalhado num objeto ou exposto aos elementos de qualquer modo permanece potente até tocado ou usado.

Apesar de venenos sobrenaturais e similares a magia serem possíveis, efeitos de veneno são quase sempre extraordinários.

Venenos podem ser divididos em quatros tipos básicos de acordo com o método que seu efeito é entregue, a seguir.

**Contato:** Meramente tocando este tipo de veneno necessita fazer um teste de resistência. Ele pode ser ativamente entregue via uma arma ou ataque de toque. Mesmo se a criatura tiver redução suficiente de dano para evitar levar dano do ataque, o veneno ainda a afeta. Um baú ou outro objeto pode ser pulverizado com veneno de contato como parte de uma armadilha.

**Ingerido:** Venenos ingeridos são virtualmente impossíveis de usar em situações de combate. Um envenenador poderia administrar veneno numa poção para uma criatura inconsciente como tentativa de enganar uma criatura em comer ou beber algo envenenado. Assassinos e outros personagens tendem a usar venenos ingeridos fora do combate.

**Inalado:** Venenos inalados são geralmente contidos em frascos frágeis ou cascas de ovos. Eles podem ser arremessados como uma arma de toque à distância com um incremento de distância de 3 m. Quando ela acerta uma superfície dura (ou acerta com força), o contêiner libera seu veneno. Uma dose se espalha para preencher o volume de um cubo de 3 m. de aresta. Cada criatura dentro da área deve fazer um teste de resistência. (Segurar a respiração é ineficaz contra venenos inalados; eles afetam as membranas nasais, canais lacrimais e outras partes do corpo).

**Ferimento:** Este veneno deve ser entregue através de um ferimento. Se a criatura tiver redução de dano suficiente para

não levar dano do ataque, o veneno não a afeta. Armadilhas que causam dano de armas, agulhas e similares contêm venenos de ferimento.

As características dos venenos estão summarizadas na **Tabela: Venenos**. Termos na tabela são definidos abaixo.

**Tipo:** O método de entrega do veneno (contato, ingerido, inalado ou via ferimento) e a CD do teste de Fortitude para evitar o dano do veneno.

**Dano Inicial:** O dano que o personagem leva imediatamente após fracassar em seu teste de resistência contra este veneno. Dano de habilidade é temporário a menos que marcado com um asterisco (\*), no caso a perda é um dreno permanente. Paralisia dura 2d6 minutos.

**Dano Secundário:** A quantidade de dano que o personagem leva 1 minuto após exposição ao veneno, caso falhe no segundo teste de resistência. Inconsciência dura 1d3 horas. Dano de habilidade marcado com um asterisco é dreno permanente ao invés de dano temporário.

**Preço:** O custo de uma dose (um frasco) do veneno. Não é possível usar ou aplicar veneno numa quantidade menos do que uma dose. A compra e posse de veneno são sempre ilegais e mesmo em grandes cidades ela pode ser obtida de fontes especializadas e de má-reputação.

#### Perigos de Usar Veneno

Um personagem tem 5% de chance de se expor ao veneno sempre que ele aplica a uma arma ou de outro modo o prepara para uso. Adicionalmente um personagem que jogue um 1 natural numa jogada de ataque com uma arma envenenada deve fazer um teste de Reflexos CD 15 ou se envenenar accidentalmente com a arma.

#### Imunidades a Veneno

Criaturas com ataques naturais de veneno são imunes a seu próprio veneno. Criaturas não-vivas (construtos e mortos-vivos) e criaturas sem metabolismos (como elementais) são sempre imunes a veneno. Gosmas, plantas e certos tipos de forasteiros são também imunes a veneno, apesar de venenos poderem ser especificamente criados para afetá-los.

**Tabela: Venenos**

Veneno	Tipo	Dano Inicial	Dano Secundário	Preço
Nitarita	Contato CD 13	0	3d6 Con	650 po
Resíduo de Folha de Sassone	Contato CD 16	2d12 pv	1d6 Con	300 po
Pomada de Malyss	Contato CD 16	1 Des	2d4 Des	500 po
Raiz de Terinav	Contato CD 16	1d6 Des	2d6 Des	750 po
Extrato de Lótus Negra	Contato CD 20	3d6 Con	3d6 Con	4.500 po
Bile de Dragão	Contato CD 26	3d6 For	0	1.500 po
Excremento de Sapo Listrado	Ingerido CD 11	1 Sab	2d6 Sab + 1d4 Int	180 po
Arsênico	Ingerido CD 13	1 Con	1d8 Con	120 po
Musgo Id	Ingerido CD 14	1d4 Int	2d6 Int	125 po
Óleo de taggit	Ingerido CD 15	0	Inconsciência	90 po
Poeira de Lich	Ingerido CD 17	2d6 For	1d6 For	250 po
Pó de Mantor Negro	Ingerido CD 18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For	300 po
Pó de Ungol	Inalado CD 15	1 Car	1d6 Car + 1 Car*	1.000 po
Névoa de Insanidade	Inalado CD 15	1d4 Sab	2d6 Sab	1.500 po
Vapores de other quemado	Inalado CD 18	1 Con*	3d6 Con	2.100 po
Veneno de Víbora Negra	Ferimento CD 11	1d6 Con	1d6 Con	120 po
Veneno de Centopéia Pequena	Ferimento CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 po
Erva Impigem	Ferimento CD 12	0	1d4 Con + 1d3 Sab	100 po
Veneno Drow	Ferimento CD 13	Inconsciência	Inconsciência por 2d4 horas	75gp
Óleo de sangue verde	Ferimento CD 13	1 Con	1d2 Con	100 po
Basalto Azul	Ferimento CD 14	1 Con	Inconsciência	120 po
Veneno de aranha média	Ferimento CD 14	1d4 For	1d4 For	150 po
Essência de sombra	Ferimento CD 17	1 For*	2d6 For	250 po
Veneno de Wyvern	Ferimento CD 17	2d6 Con	2d6 Con	3.000 po
Veneno de escorpião grande	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For	200 po
Veneno de vespa gigante	Ferimento CD 18	1d6 Des	1d6 Des	210 po
Lâmina da Morte	Ferimento CD 20	1d6 Con	2d6 Con	1.800 po
Veneno de verme púrpura	Ferimento CD 24	1d6 For	2d6 For	700 po

\*Dreno permanente, não dano temporário

## Visão às Cegas e Sentidos às Cegas

Algumas criaturas têm visão às cegas, a habilidade extraordinária de usar um sentido não-visual (ou uma combinação de tais sentidos) para operar efetivamente sem visão. Tais sentidos podem incluir sensibilidade a vibrações, faro ou audição aguçada, ou ecolocalização. Esta habilidade torna invisibilidade e camuflagem (até mesmo escuridão mágica) irrelevantes para a criatura (apesar de não poder ver criaturas etéreas). Esta habilidade opera até um alcance especificado na descrição da criatura.

- Visão às Cegas não permite que se distinga cor ou contraste visual. Não se pode ler com visão às cegas.
- Visão às Cegas não sujeita a criatura a ataques de olhar (apesar de Visão no Escuro o fazer).
- Ataques que cegam não penalizam criaturas usando visão às cegas.
- Ataques que ensurdecem atrapalham visão às cegas se a criatura utilizá-la com audição.
- Visão às Cegas funciona debaixo d'água mas não no vácuo.
- Visão às Cegas anula efeitos de *deslocamento* e *nublar*.

**Sentidos às Cegas:** Outras criaturas têm percepção às cegas, uma habilidade menor que permite à criatura notar coisas que não pode ver, mas sem a precisão de visão às cegas. A criatura com sentidos às cegas geralmente não precisa fazer testes de Observar ou Ouvir para notar e localizar criaturas ao alcance de seu sentido às cegas, desde que tenha linha de efeito com aquela criatura. Qualquer oponente que a criatura não possa ver tem camuflagem total (50% de chance de erro) contra a criatura com sentidos às cegas, e a criatura com sentidos às cegas ainda tem a chance normal de erro quando atacando inimigos que tenham camuflagem. Visibilidade ainda afeta o movimento da criatura com sentidos às cegas. Uma criatura com sentidos às cegas ainda tem seu bônus de Destreza na Classe de Armadura negado contra ataques de criaturas que não possa ver.

## Visão na Penumbra

Personagens com visão na penumbra têm olhos que são tão sensíveis à luz que conseguem enxergar o dobro da distância em pouca iluminação. Visão na penumbra é colorida. Um conjurador com visão na penumbra pode ler um pergaminho desde que uma mínima fonte de luz esteja próxima dele.

Personagens com visão na penumbra podem ver a céu aberto com a luz da lua tão bem quanto de dia.

## Visão no Escuro

Visão no escuro é a habilidade extraordinária de ver quando não há fonte alguma de luz, até a um alcance especificado para a criatura. Visão no escuro é em preto e branco apenas (cores não podem ser discernidas). Ela não permite a personagens ver qualquer coisa que eles não poderiam ver normalmente — objetos invisíveis ainda são invisíveis e ilusões ainda são visíveis como aparecem. Do mesmo modo, visão no escuro sujeita a criatura a ataques de olhar normalmente. A presença de luz não arruina visão no escuro.

## Condições

Se mais de uma condição afetar um personagem, aplica-se todas. Se certos efeitos não puderem ser combinados, aplica o mais severo.

**Abalado:** Um pouco amedrontado. Alguém abalado sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência, de perícia e de habilidade. Abalado é um estado menos severo de medo que assustado ou apavorado.

**Adoecido:** Parcialmente doente. O personagem sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, de dano de armas, testes de resistência, de perícia e de habilidade.

**Agarrando:** Em luta livre ou alguma forma de combate corpo-a-corpo com um ou mais atacantes. Um personagem agarrando pode realizar apenas um número limitado de ações. Ele não ameaça nenhum quadrado e perde seu bônus de Destreza na CA (se houver) contra oponentes que não estiverem agarrando.

**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, dano, testes de resistência, perícias e habilidades.

**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 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 está encerrada e não atacará, geralmente escolhendo a ação de defesa total. Uma criatura apavorada pode usar habilidades especiais, incluindo magias para fugir; na verdade a criatura deve usar tais meios se forem os únicos meios de escape.

Apavorado é um estado mais extremo de medo que abalado ou assustado.

**Arrastado:** Dependendo de seu tamanho, uma criatura pode ser arremessada por ventos de alta velocidade. Uma criatura no chão que seja arremessada é nocauteada e rola por 1d4 x 3 m., levando 1d4 pontos de dano não-lethal a cada 3 m. Uma criatura voando que seja arremessada é jogada para trás 2d6 x 3 m. e leva 2d6 pontos de dano não-lethal devido a choques e impactos.

**Assustado:** Uma criatura amedrontada foge da fonte de seu medo do melhor modo que puder. Caso seja incapaz de fugir, ela pode lutar. Uma criatura amedrontada recebe -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e habilidade. Uma criatura amedrontada pode usar habilidades especiais, incluindo magias para fugir; na verdade a criatura deve usar tais meios se forem os únicos meios de escape.

Assustado é como abalado, exceto que a criatura deve fugir se possível. Apavorado é um estado mais extremo de medo.

**Aterrorizado:** O personagem está congelado de medo e não pode fazer ações. Um personagem aterrorizado recebe -2 de penalidade na Classe de Armadura e perde seu bônus de Destreza (se houver).

**Atordoado:** Alguém atordoado larga qualquer coisa que estiver segurando, é incapaz de realizar ações, sofre -2 de penalidade na CA e perde o bônus de Destreza na CA (se houver).

**Caído:** 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 a distância, mas sofre -4 de penalidade contra ataques corpo a corpo.

Se levantar é uma ação equivalente a movimento que provoca um ataque de oportunidade.

**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). Personagens que permaneçam cegos por um longo período de tempo ficam acostumados com estes reveses e podem superar alguns deles.

**Confuso:** As ações de um personagem confuso são determinadas ao se jogar d% no começo de seu turno: 01–10, atacar conjurador com arma corpo-a-corpo ou à distância (ou se aproximar do conjurador se atacar não for possível); 11–20, agir normalmente; 21–50, fazer nada além de balbuciar incoerentemente; 51–70, fugir do conjurador com maior deslocamento possível; 71–100, atacar criatura mais próxima (para este propósito, um familiar conta como parte do próprio sujeito). Um personagem confuso que não possa realizar a ação indicada não faz nada além de balbuciar incoerentemente. Atacantes não possuem nenhuma vantagem especial quando atacando um personagem confuso. Qualquer personagem confuso que seja atacado ataca automaticamente seu atacante em seu próximo turno, desde que ainda esteja confuso quando seu turno chegar. Um personagem confuso não faz ataques de oportunidade contra qualquer criatura que já não esteja devotado a atacar (ou por causa de sua mais recente ação ou porque acabou de ser atacado).

**Derrubado:** Dependendo de seu tamanho, criaturas podem ser derrubadas por ventos de alta velocidade. Criaturas no chão são derrubadas pela energia do vento. Criaturas voando são ao invés arrastadas para trás 1d6 x 3 m.

**Desprevenido:** Especialmente vulnerável a ataques; essa condição geralmente acontece no início de um combate. O personagem fica desprevenido até agir pela primeira vez no combate, de acordo com seu resultado de Iniciativa. Um personagem que ainda não tenha agido durante uma rodada está desprevenido, não reagindo ainda normalmente à situação. Um personagem desprevenido perde seu bônus de Destreza na CA (se houver) e não pode fazer ataques de oportunidade.

**Drenado:** O personagem recebe um ou mais níveis negativos, que podem drenar permanentemente os níveis do personagem. Se o alvo tem tantos níveis negativos quanto Dados de Vida, ele morre. Cada nível negativo dá a criatura as seguintes penalidades: -1 de penalidade em jogadas de ataque, testes de resistência, teste de perícia e habilidade; perda de 5 pontos de vida e -1 ao nível efetivo (para determinar o poder, duração, CD e outros detalhes de magia e habilidades especiais). Em adição, um conjurador perde uma magia ou slot de magia da magia de nível mais alto disponível.

**Enredado:** Preso, com movimentação restrita. Enredar uma criatura atrapalha sua movimentação, mas não impede seu deslocamento – a menos que esteja aprisionada a um objeto imóvel ou exista alguma força que não permita sua

movimentação. Uma criatura enredada está limitada a metade de seu deslocamento, não pode correr ou realizar investidas, sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e -4 na penalidade no seu valor efetivo de Destreza. Alguém enredado tentando conjurar uma magia deve passar num teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) ou perderá a magia.

**Estável:** Um personagem que estava morrendo mas que parou de perder pontos de vida e que ainda tenha pontos de vida negativos está estável. O personagem não está mais morrendo, não recupera seus pontos de vida, deixa de perder 1 PV por rodada, mas ainda está inconsciente. Se o personagem está ficando estável por causa de ajuda de outro personagem (tal como um teste de Cura ou cura mágica), então o personagem não perde mais pontos de vida. Ele tem 10% de chance a cada hora de ficar consciente e incapacitado (mesmo com seus pontos de vida ainda estando negativos).

Se o personagem ficar estável sozinho e não teve ajuda, ele ainda tem risco de perder pontos de vida. A cada hora, ele tem 10% de chance de ficar consciente e incapacitado. De outro modo ele perde 1 ponto de vida.

**Exausto:** Um personagem exausto se move na metade de seu deslocamento e recebe -6 de penalidade na Força e Destreza. Após 1 hora de descanso total, um personagem exausto se torna fatigado. Um personagem fatigado se torna exausto ao fazer algo que o normalmente deixaria fatigado.

**Expulso:** Afetado por uma tentativa de expulsar morto-vivos. Morto-vivos expulso fogem por 10 rodadas (1 minuto) com os melhores e mais rápidos meios disponíveis. Se não puderem fugir, ficam aterrorizados.

**Fascinado:** Uma criatura fascinada está em transe por um efeito sobrenatural ou de magia. A criatura fica em pé ou sentada quietamente, fazendo nenhuma outra ação a não ser prestar atenção no efeito do fascínio, enquanto ele durar. Ela recebe -4 de penalidade em testes de perícia feitos como reações, tal como testes Observar e Ouvir. Qualquer ameaça potencial, tal como uma criatura hostil se aproximando, permite a criatura fascinada um novo teste de resistência contra o efeito de fascínio. Qualquer ameaça óbvia, tal como alguém sacando uma arma, lançar uma magia ou mirar uma arma à distância na criatura fascinada, automaticamente quebra o efeito. O aliado de uma criatura fascinada pode chacoalhá-la do efeito com uma ação padrão.

**Fatigado:** Muito cansado, quase exausto. Alguém fatigado não pode nem correr nem investir e recebe -2 de penalidade na Força e Destreza. Fazer qualquer ação que cause fadiga faz o personagem fatigado ficar exausto. Após 8 horas de descanso total, personagens fatigados não estão mais nessa condição.

**Habilidade Danificada:** O personagem perdeu temporariamente 1 ponto ou mais de um valor de habilidade. Pontos perdidos retornam à razão de 1 por dia a menos que notado na condição que causou o dano. Um personagem com Força 0 cai no chão e está indefeso. Um personagem com Destreza 0 está paralisado. Um personagem com Constituição 0 está morto. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 está inconsciente. Dano de habilidade é diferente de penalidade em valor de habilidade, que vai embora quando a condição que a causou vai embora.

**Habilidade Drenada:** O personagem permanentemente perdeu 1 ponto ou mais de um valor de habilidade. O personagem pode recuperar estes pontos apenas através de meios mágicos. Um personagem com Força 0 cai no chão e

está indefeso. Um personagem com Destreza 0 está paralisado. Um personagem com Constituição 0 está morto. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 está inconsciente.

**Imobilizado:** Deixado imóvel (mas não indefeso) num agarramento.

**Incapacitado:** Um personagem com 0 pontos de vida ou um que tenha pontos negativos de vida mas se tornou instável e consciente, está incapacitado. Um personagem incapacitado pode realizar apenas uma ação de movimento ou uma ação padrão a cada rodada (mas não ambas, nem realizar uma ação de rodada completa). Ele se move apenas na metade do deslocamento. Realizar ações de movimento não arrisca mais ferimentos, mas realizar qualquer ação padrão (ou qualquer outra ação que o Mestre considere cansativa, incluindo algumas ações livres como lançar uma magia acelerada) causa 1 ponto de dano após a finalização do ato. A menos que a ação aumente os pontos de vida do personagem, ele agora tem pontos de vida negativos e está morrendo.

Um personagem incapacitado com pontos de vida negativos recupera pontos de vida naturalmente se for ajudado. De outro modo, cada dia ele tem 10% de chance de começar a recuperar pontos de vida naturalmente (começando naquele dia); de outro modo, ele perde 1 ponto de vida. Após um personagem não-ajudado comece a recuperar pontos de vida naturalmente, ele não está mais em perigo de perder pontos de vida (mesmo se seus pontos atuais de vida forem negativos).

**Inconsciente:** Nocauteado e indefeso. Inconsciência pode ser resultante de ter pontos de vida entre -1 e -9 ou de dano não-lethal em excesso dos pontos de vida atuais.

**Incorpóreo:** Não tendo corpo físico. Criaturas incorpóreas são imunes a todas as formas não-mágicas de ataque. Elas podem ser feridas por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas com encantamento +1 ou superior, magias, habilidades similares a magia 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 ladrinhos 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 for 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, mas os bônus de deflexão e efeitos de energia (como 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 meios de testes da perícia Ouvir. Elas não sofrem quedas e são imunes a esse tipo de dano.

**Indefeso:** Paralisado, imobilizado, dormindo, inconsciente ou totalmente à mercê do oponente. Considera-se que alguém indefeso 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 alguém indefeso. Ladrinhos podem fazer ataques furtivos em alvos indefesos.

Com uma ação de rodada completa, se pode usar uma arma corpo-a-corpo para dar um golpe de misericórdia num oponente indefeso. Um inimigo pode usar um arco ou besta, desde que esteja adjacente ao alvo. O atacante acerta automaticamente e faz um sucesso decisivo. (Um ladrão também recebe seu bônus de dano de ataque furtivo contra um inimigo indefeso quando dando o golpe de misericórdia.) Caso o defensor sobreviva, ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano levado) ou morrer.

Dar um golpe de misericórdia provoca ataques de oportunidade.

Criaturas que sejam imunes a sucessos decisivos não levam dano decisivo, nem precisam fazer testes de Fortitude para evitar morrerem por um golpe de misericórdia.

**Invisível:** Visualmente indetectável. Uma criatura invisível recebe +2 bônus em jogadas de ataque contra oponentes vistos e ignora os bônus de Destreza na CA (se houver) de seus oponentes. (Vê Invisibilidade, sob Habilidades Especiais).

**Morrendo:** Um personagem morrendo está inconsciente e perto da morte. Ele tem -1 a -9 pontos de vida atuais. Alguém morrendo não pode realizar ações e está inconsciente. No final de cada rodada (começando com a rodada no qual o personagem ficou abaixo de 0 pontos de vida), o personagem joga d% e vê se fica estável. Ele tem 10% de chance de ficar estável. Se não ficar, perde 1 ponto de vida. Se alguém morrendo chegar a -10 pontos de vida, está morto.

**Morto:** Os pontos de vida do personagem são reduzidos para -10, sua Constituição cai para 0 ou é morto prontamente por uma magia ou efeito. A alma do personagem deixa seu corpo. Personagens mortos não podem se beneficiar de cura normal ou mágica, mas eles podem ser trazidos de volta à vida via magia. O corpo morto apodrece normalmente a menos que preservado magicamente, mas magia que restaure o personagem morto à vida também o restaura em saúde total ou a sua condição no momento da morte (dependendo da magia ou mecanismo). De qualquer modo, personagens ressuscitados não precisam se preocupar com *rigor mortis*, decomposição e outras condições que afetem um corpo morto.

**Nauseado:** Sofrendo de problemas de 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 (ou equivalente a movimento) a cada rodada, além de quaisquer ações livres (exceto conjurar magias aceleradas).

**Ofuscado:** Incapaz de enxergar devido a uma sobrecarga extrema dos olhos. Alguém ofuscado sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de Observar e Procurar.

**Paralisado:** Alguém paralisado está congelado no lugar incapaz de se mover ou agir. Alguém paralisado tem valores de Destreza e Força efetivos de 0 e está indefeso, mas pode fazer ações puramente mentais. Uma criatura alada que esteja voando no momento que ficar paralisada não pode bater suas asas e cair. Um nadador paralisado não pode nadar e pode se afogar. Uma criatura pode se mover através de um espaço ocupado por uma criatura paralisada — aliada ou não. Cada quadrado ocupado por uma criatura paralisada, entretanto, conta como 2.

**Pasmo:** A criatura é incapaz de agir normalmente. Alguém pasmo é incapaz de realizar uma ação, mas pode se

defender de ataques normalmente e não tem penalidade na CA. Essa condição tipicamente dura 1 rodada.

**Petrificado:** Transformado em pedra. Considera-se que os personagens petrificados estão inconscientes. Caso um personagem petrificado rache ou seja quebrado, mas os pedaços estiverem unidos no momento de ele voltar a se transformar em carne, nada acontecerá. Do contrário, haverá uma quantidade de dano permanente de pontos de vida e/ou debilitação.

**Retido:** Impedido de atingir movimento para frente por uma energia aplicada, tal como vento. Criaturas retidas no chão meramente param. Criaturas voando retidas se movem uma distância especificada na descrição do efeito.

**Surdo:** Incapaz de escutar. Alguém ensurdecido 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). Personagens que permaneçam surdos por uma longa quantidade de tempo se acostumam com estes réveses e podem superar alguns deles.

**Zonzo:** Um personagem cujo dano não-lethal esteja exatamente igual aos seus pontos de vida atuais está zonzo. Um personagem zonzo pode realizar uma única ação (de movimento ou padrão) a cada rodada (mas não ambas, nem pode realizar ações de rodada completa).

Um personagem cujos pontos de vida excedam seu total de dano não-lethal não está mais zonzo; um personagem cujo dano não-lethal excede seus pontos de vida fica inconsciente.

## Índice Remissivo

Abjuração (escola de magia).....	26, 126
Abrir fechadura .....	37
Fechaduras.....	91
Ação de movimento .....	98, 102
Ação de rodada completa.....	98, 102
Ação livre.....	99, 104
Ação padrão .....	98, 99
Acelerar magia .....	62
Achar armadilhas (ladino).....	24
Ações de combate .....	98
Acrobacia .....	38, 107
Acrobacia Acelerada .....	38
Acrobático .....	62
Acuidade com arma .....	62
Adestrar animal .....	38
Adiar Ação .....	116
Adivinhação (escola de magia).....	26, 126
Afinidade animal .....	62
Agarrar (ataque especial) .....	110
Agarrar aprimorado.....	62
Ágil .....	63
Ajustes Raciais .....	9
Alcance (de magia) .....	129
alcance natural.....	107
Alma de diamante (monge).....	28
Altura & Peso (personagens) .....	79
Amortecer a queda .....	42
Amortecer impacto (ladino).....	24
Ampliar magia .....	62
Analfabetismo (bárbaro) .....	13
Apanhar objetos .....	62
Aptidão mágica .....	62
Área (de uma magia) .....	130
Arma (tamanho) .....	81
armadilhas (ladino) .....	24
Armadura natural .....	97
Armaduras .....	87
capacidade de carga .....	118
de montaria.....	94
para criaturas incomuns .....	90
vestir uma armadura.....	90
Armaduras Obra-prima .....	90
Armas .....	80
Armas comuns.....	80
Armas de Arremesso .....	80
Armas de Duas Mãos .....	81
Armas de Haste .....	80
Armas de Projétil .....	81
Armas de tamanho inadequado .....	81
Armas de uma mão .....	81
Armas Duplas.....	80
Armas exóticas .....	80
Armas improvisadas.....	81
Armas leves .....	81
Armas simples .....	80
Arquearia montada .....	62
Arte da fuga .....	40
Ataque (ação) .....	99
Ataque à distância, jogada .....	302
Ataque atordoante .....	62
Ataque chi (monge) .....	27
Ataque corpo a corpo, jogada .....	302
Ataque de oportunidade .....	302
Ataque desarmado (monge) .....	27
Ataque desarmado aprimorado .....	62
Ataque em movimento .....	63
Ataque furtivo (ladino) .....	23
Ataque giratório .....	63
Ataque incapacitante (ladino) .....	24
Ataque poderoso .....	63
Ataque total (ação) .....	103
Ataques à distância .....	100
Ataques corpo-a-corpo .....	99
Ataques de energia .....	122
Ataques de oportunidade .....	98
ataque desarmado .....	99
durante a conjuração .....	101
Ataques desarmado .....	99
Ataques desarmados armados .....	100
Ataques especiais .....	110
Ataques múltiplos .....	20, 100
A tirando ou arremessando em combate .....	100
Atitudes de pdms .....	45
Ativar item mágico .....	101
Atlético .....	63
Atravessando um quadrado .....	106
atravessar 1,5 m. em terreno difícil .....	104
Atropelar .....	112
Atropelar aprimorado .....	63
Atuação .....	40
Aumentar magia .....	63
Aura (clérigos) .....	16
Aura de coragem .....	29
Aura do bem (paladino) .....	28
Auto-perfeição (monge) .....	28
Auto-suficiente .....	63
Avaliação .....	40
Bem vs. Mal .....	77
Blefar .....	41
Bloqueio ambidestro .....	63
Bônus de armadura .....	87
Bônus de ataque .....	96
Bônus de deflexão .....	97
Bônus de escudo .....	87
Bônus de esquiva .....	97
Bônus de melhoria .....	96
Bônus máximo de destreza .....	88
Bônus na CA (monge) .....	26
Calculando distâncias .....	106
Caminhar (modo de movimento) .....	119
Caminho da floresta .....	18, 32
Camuflagem .....	32, 109
Camuflagem total .....	109
Camuflagem, graus de .....	109
Caótico e Bom .....	78, 302
Caótico e Mau .....	78, 302
Caótico e Neutro .....	78, 302
Capacidade de carga .....	118
Criaturas maiores ou menores .....	118
Carisma .....	302
Cavalgar .....	42
Cavalgar Rapidamente .....	42
Chance de erro (camuflagem) .....	109
Cilindro (área de magia) .....	130
Classe de armadura .....	96, 302
Modificadores .....	108
Classe de Armadura de Objetos .....	121
Classe de dificuldade .....	35, 302
Classe favorecida .....	9
Classes	
Bárbaro .....	12
Bardo .....	13
Magias .....	13, 134, 136
Preparando magias .....	134
Clérigo .....	16
Conversão espontânea .....	17
Domínios .....	16, 141
Magias .....	16, 138
Preparando magias .....	134
Druída	
Conversão espontânea .....	18
Magias .....	17, 148
Preparando magias .....	134
Feiticeiro .....	20
Magias .....	134, 152
Guerreiro .....	23
Ladino .....	23
Mago .....	25
Magias .....	152
Preparando magias .....	132
Monge .....	26
Paladino .....	28
Magias .....	151
Preparando magias .....	134
Ranger .....	30
Magias .....	152
Preparando magias .....	134
Clérigos neutros e morto-vivos .....	115
Cobertura .....	108
Código de conduta (paladino) .....	29
Combate .....	96
Combate montado .....	63
Combate montado (ataque especial) .....	112
Combatentes desatentos .....	98
Combater com duas armas .....	64, 115
Combater com duas armas aprimorado .....	64
Combater com duas armas maior .....	64
Combinando efeitos mágicos .....	126
Combinando utilizações de perícias .....	36
Comida, bebida e hospedagem .....	94
Companheiro animal .....	18, 20, 31
(druída) .....	19
(ranger) .....	31
componente gestual .....	128
componente material .....	129
componente verbal .....	129
Componentes (de magia) .....	128
Compulsão (sub-escola de encantamento) .....	127
Concentração .....	42
Concentração (em magia) .....	131
Condições favoráveis e desfavoráveis .....	36
Cone (área de magia) .....	130
Conhecimento .....	43
Conhecimento de bardo .....	14
Conjuração (escola de magia) .....	26, 127
Conjuração e serviços .....	95
Conjurando magias .....	124
Concentração .....	124
Montado .....	112
na defensiva .....	125
Teste de concentração .....	131
Conjurar magia (ação) .....	100, 103
Conjurar magia acelerada (ação livre) .....	104
Constituição .....	302
Contramágica .....	125
Contramágica aprimorada .....	64
Controlador de plantas .....	64
Controllar morto-vivos .....	114
Conversão espontânea .....	58, 134, 135
Convocação (sub-escola de conjuração) .....	127
Corpo atemporal (druída) .....	19
Corpo atemporal (monge) .....	28
Corpo de diamante (monge) .....	27
Corpo vazio (monge) .....	28
Corrida .....	64
Corrida (ação) .....	103
Corrida (modo de movimento) .....	119
Criação (sub-escola de conjuração) .....	127
Criar armas e armaduras mágicas .....	64
Criar bastão .....	64
Criar cajado .....	65
Criar item maravilhoso .....	65
Criar varinha .....	65
Criaturas maiores e menores .....	107
Cura .....	44
Cura (sub-escola de conjuração) .....	127
Cura mágica .....	105
Cura natural .....	105
Cura pelas mãos (paladino) .....	29
Curando .....	105
Custo em XP (componente de magia) .....	128
Dano .....	96, 104
Dano de habilidade .....	96
Curando .....	105
Restaurando .....	271
Dano letal .....	104
Dano maciço .....	104
Dano não-lethal .....	106
Decifrar escrita .....	44
Dedos lêpidos .....	65
Defensores indefesos .....	105, 109
Defesa total (ação) .....	102
Derrubar (ataque especial) .....	113
Derrubar aprimorado .....	65
desativar mecanismo .....	44
Descriptor (de magia) .....	128
Desembainhararma .....	102
Deslocamento .....	97
Destreza .....	303
Destruir o mal (paladino) .....	28
Desviar objetos .....	65
Detetar maldade .....	28
Diligente .....	66
Diplomacia .....	45
Dirigir ou redirecionar magia (ação) .....	102
Disfarçar magia .....	66
Disfarce .....	45
Dispersão (área de magia) .....	130
Dispersão (área ou efeito de magia) .....	129
Dissipar expulsão .....	114
Dominar magia .....	66
Domínio da água .....	141
Domínio da comunidade .....	143
Domínio da criação .....	143
Domínio da cura .....	143
Domínio da destruição .....	144
Domínio da enganação .....	144
Domínio da escama .....	144
Domínio da escuridão .....	144
Domínio da força .....	145
Domínio da glória .....	145
Domínio da guerra .....	145
Domínio da liberação .....	145
Domínio da loucura .....	146
Domínio da magia .....	146
Domínio da morte .....	146
Domínio da nobreza .....	146
Domínio da ordem .....	147
Domínio da proteção .....	147
Domínio da runa .....	147
Domínio da sorte .....	148
Domínio da terra .....	148
Domínio da viagem .....	148
Domínio das plantas .....	147
Domínio do ar .....	142
Domínio do artífice .....	142
Domínio do bem .....	142
Domínio do caos .....	142
Domínio do clima .....	143
Domínio do conhecimento .....	143
Domínio do descanso .....	143
Domínio do feitiço .....	144
Domínio do fogo .....	145
Domínio do mal .....	146
Domínio do sol .....	147
Domínio dos animais .....	142
Dormindo de armadura .....	88
Duração (de magia) .....	130
Dureza .....	122
Duro de matar .....	66
Efeitos (de magia) .....	129
Efeitos cumulativos .....	126
Efeitos do envelhecimento .....	79
Elevar magia .....	66
em ataques .....	99
Emanação (área de magia) .....	130
Empatia selvagem .....	31
Empatia selvagem (druída) .....	18
Encantamento (escola de magia) .....	26, 127
Encontrão (ataque especial) .....	113
Encontrão aprimorado .....	66
energia negativa .....	114, 115
energia positiva .....	114, 115
Equilíbrio .....	46
Equipamento .....	80
Equipamento de aventura .....	90
erguer e arrastar .....	118
Erguer-se (ação) .....	102
Escalar .....	46
Esconder-se .....	47
Escrever pergaminho .....	66
Escritos mágicos arcanos .....	133
Escritos mágicos divinos .....	135
Esfera (área de magia) .....	130
Esgueirando .....	107
espaço (de uma criatura) .....	108
Especialização em arma .....	66
Especialização em arma maior .....	66
Especialização em combate .....	67
Especialização em combate superior .....	67
Especialização em escola .....	26
Esquivar .....	67
Esquiva sobrenatural .....	13, 24

Índice Remissivo

Esquiva sobrenatural aprimorada...13,	24	Iniciativa aprimorada.....68	de Proteção.....15	Rajada de golpes (monge).....27
Estatísticas vitais.....79		Inimigo predileto.....30	Fascinar.....15	Rapidez de recarga.....72
Estender magia.....67		Instrumentos de classe e kits de	Inspirar competência.....15	Rastreador veloz.....32
Estilo de combate (ranger).....31		perícia.....93	Inspirar coragem.....15	Rastro invisível (druida).....19
Estilo de combate aprimorado		Integridade corporal (monge).....27	Inspirar grandeza.....15	Recuar (ação).....103
(ranger).....32		Intimidação.....49	Inspirar heroísmo.....16	Recuperando pontos de vida.....105
Evasão20, 24, 26, 27, 32, 121, 243,	297	Investida (ataque especial).....115	Sugestão.....15	Redução de dano.....300
Evasão aprimorada20, 22, 24, 27, 30,	109, 297	Investida implacável.....69	Sugestionar multidões.....16	Redução de dano (bárbaro).....13
Evocação (escola de magia)....26, 127		Investida montada.....69	Natação.....50	Reflexos (teste de resistência).....97
Exploração .....121		Investigador .....69	Necromancia (escola de magia)....26,	Reflexos de combate .....73
Explosão (área de magia).....130		Invocação (sub-escola de conjuração)	128	Reflexos rápidos .....73
Expulsão adicional .....67		.....127	Negociador.....71	Remover doença (paladino).....29
Expulsão aprimorada .....67		Itens ativados pelo uso .....101	Negociando os espólios .....80	Repetir magia .....73
Expulsar morto-vivo .....29		Itens de complemento de magia...101	Neutro .....78, 303	Resistência a magia .....132
Expulsar ou fascinar morto-vivos		Itens de gatilho de magia.....101	Neutro e Bom.....78, 303	Resistir à tentação da natureza
(ataques especiais).....114		Itens de palavra de comando .....101	Neutro e Mau .....78, 303	(druida).....19
Falar (ação livre).....104		Itens e serviços .....90	Nível (de magia).....128	Ressuscitando os mortos .....125
Falar idioma .....48		Itens e substâncias especiais.....92	Nível de classe .....32	Riqueza e dinheiro .....80
fallha de magia arcana.....23, 88		Jogada de ataque.....96, 99	Nível de conjurador .....125, 136	Rodada de combate .....98
Falsificação .....48		Modificadores .....108	Nível de personagem .....32	Sabedoria .....303
Familiar .....21, 22, 25, 255, 291		Jogar-se ao chão (ação livre).....104	Nocauteador .....71	Saltar .....53
regras básicas .....22		Leal e Bom .....77, 303	Novas tentativas (para perícias).....35	Saque rápido .....73
Familiar aprimorado.....67		Leal e Mau .....78, 303	Observar .....50	Saúde divina (paladino) .....29
Fantasma (sub-escola de ilusão) ...128		Leal e Neutro .....78, 303	Obstáculos (ao movimento).....107	Sensação (sub-escola de ilusão)....128
Feitiços (sub-escola de encantamento)		Ler Labíos.....50	Obter informação .....51	Senso da natureza (druida).....18
.....127		Liderança .....69	Ofício .....51	Sentir armadilha .....13, 24
Ferimentos e morte .....104		Limite diário .....132, 134	Olhos na nuca .....71	Sentir motivação .....54
Finta aprimorada ....68		Linha (área de magia).....130	Oportunismo (ladino) .....25	Sobrevivência .....55
Fintar (ataque especial).....115		Linha de efeito.....130	Ordem vs. Caos .....77	Soltar um item (ação livre) .....104
Flanquear.....109		Linha de visão .....100	Ouvir .....52	Sombra (sub-escola de ilusão)....128
Foco (componente).....128		Lutar às cegas .....70	Padrão (sub-escola de ilusão)....128	Sorranteiro .....73
Foco Divino (componente).....128		Maestria de estilo de combate	Passo de ajuste .....98, 104	Substâncias e itens especiais.....92
Foco em arma.....68		(ranger) .....32	Passo etéreo (monge).....28	Substituição de energia .....73
Foco em arma maior .....68		Maestria em perícia (ladino) .....24	Pau para toda obra .....71	Substituição não-lethal .....73
Foco em magia .....68		Magia à distância.....70	Peca de cobre .....80	Sucesso decisivo aprimorado .....73
Foco em magia maior.....68		Magia natural.....70	Peca de ouro .....80	Sucesso decisivo poderoso .....73
Foco em perícia.....68		Magia penetrante.....70	Peca de platina .....80	Sucessos decisivos .....82
Força.....303		Magia penetrante maior.....70	Peca de prata .....80	Sucessos e fracassos automáticos .....100
Forjar anel .....68		Magia persistente.....70	Pegando Itens .....113	Surpresa (notar oponentes) .....97
Forma alternativa .....19		Magia sagrada.....70	Penalidade de armadura .....88	Surpreso .....97
Forma selvagem .....19		Magia silenciosa.....70	Percepção às cegas .....71	Talentos .....58, 59, 61, 76
Fortalecendo morto-vivos .....115		Magias .....25, 136	Perda de nível .....125	Talentos bônus
Fortitude (teste de resistência) .....97		Magias arcana.....132	Perícia de classe .....34	(guerreiro) .....23
Fortitude maior.....68		Magias arcana e armadura .....23	Perícia de outra classe .....34	(humano) .....10
Fraudulento .....66		Magias bônus.....7	Perícias .....34, 35	(mago) .....25
Fúria .....12, 137, 154, 217		Magias de domínio .....17, 141	Personagens estáveis e recuperação	(monge) .....27
Fúria (bárbaro) .....13		Magias de nível 0 .....136, 138, 148, 152	.....105	
Fúria incansável (bárbaro) .....13		Magias de toque.....131	Personagens multiclasse .....32	
Fúria maior (bárbaro) .....13		Magias divinas.....134	Persuasivo .....71	
Fúria poderosa (bárbaro) .....13		Magias em combate.....70	Pés leigeros .....72	
Furtividade .....49		Magias moldáveis.....130	Peso & Altura (personagens) .....79	
Golpe de misericórdia ..109		Magias sem gestos.....70	Pisotear .....71	
Golpear com escudo aprimorado ...68		Magias, metamágica.....58	Plano astral .....125, 127, 185	
Graca divina (paladino).....29		Mago especialista.....26	Plano das sombras.....183, 260	
Grimório.....25, 133		Manipular item .....102	Plano etéreo ..216, 219, 252, 256, 296	
Habilidade natural .....303		Mantendo carregada .....101, 131	Plano material .....125	
Habilidade similar a magia .....303		Manter a linha.....70	Poder divino .....71	
Habilidade sobrenatural .....303		Mão vibrante (monge).....28	Pontaria aguçada .....71	
Habilidades.....7		Mãos leves.....71	Ponto de origem (de magia).....130	
Carisma .....8		Marcha (modo de movimento)....119	Ponto de origem (de maiga).....129	
Constituição.....8		Marcha forçada.....119	Pontos de vida .....97	
Destreza.....7		Maximizar magia.....70	Potencializar invocação .....71	
Força.....7		Mente escorregadia (ladino).....25	Potencializar magia .....71	
Inteligência.....8		Mente tranqüila.....27	Pré-requisitos (de talentos).....58	
Sabedoria.....8		Mil faces.....19	Prestar auxílio (ataque especial)....116	
Habilidades e conjuradores .....7		Mimetismo.....32	Prestar auxílio` (teste de perícia)....36	
Habilidades extraordinárias ..102, 135		Mirando uma magia .....129	Prestidigitação .....52	
Habilidades similares a magia ....101,	135	Mobilidade.....71	Procurar .....53	
Habilidades sobrenaturais....102, 135		Modificadores de Habilidade.....7	Profissão .....53	
Idades (dos personagens).....79		Modificadores de tamanho .....96	Prontidão.....72	
Idéia (sub-escola de ilusão).....127		Moedas .....80	Pureza corporal (monge).....27	
Identificar magia .....49		Montar/desmontar (ação).....102	Quebrando e invadindo .....121	
Idioma .....48		Montaria do paladino .....30	Quebrando itens .....122	
Idiomas .....9		Montaria especial .....29	Quebrar .....116	
Idiomas do sol e da lua (monge).....28		Montarias e equipamentos.....94	Quebrar aprimorado .....72	
Ignorar componentes materiais.....68		Montarias e veículos.....120	Queda lenta (monge).....27	
Ilusão (escola de magia).....26, 127		Movimento local.....119	Raças	
Imunidade a veneno .....19		Movimento montado .....119	Anões .....9	
Incapacitado .....104		Movimento rápido.....12, 27	Elfos .....9	
Inconsciente .....105, 106		Multiclasse.....32	Gnomos .....10	
Incremento de distância .....82		Multiplicando o dano .....96	Halflings .....10	
Indumentária .....93		Munição.....81	Humanos .....10	
Influenciando atitudes de pdms .....45		Música adicional.....71	Meio-elfos .....10	
Iniciar/terminar ação de rodada		Música de bardo .....14	Meio-orcs .....11	
completa (ação).....102		Canção de liberdade .....15	Raio (efeito de magia) .....129	
Iniciativa.....97				

Usar arma exótica .....	75
Usar arma simples.....	75
Usar armadura leve .....	75
Usar armadura média .....	75
Usar armadura pesada.....	75
Usar corda .....	55
Usar escudo.....	75
Usar escudo de corpo .....	75
Usar habilidade especial .....	101
Usar instrumento Mágico.....	56
Usar perícia (ação) .....	104
Usar talento (ação) .....	104
Valores de habilidades .....	7
ajustes raciais .....	9
Versão de magia.....	124
Vestir e retirar uma armadura .....	90
Vidência (sub-escola de adivinhação)	
.....	126
Vingança divina .....	76
Virando esquinas.....	106
Visão e luz.....	121
Vitalidade .....	76
Vontade (teste de resistência) .....	97
Vontade de ferro.....	76
Vontade inabalável (bárbaro).....	13

## Open Game License

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add

the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. SRD 3.5 Livro de Regras do Jogador, © 2006, Dark Sun Brasil.

# UM PASSO EM DIREÇÃO A UM MUNDO SEM FRONTEIRAS

O que tens em mãos é o primeiro de cinco livros valiosos para entrar em um mundo de aventuras intermináveis, limitadas apenas pela imaginação dos jogadores e coragem de seus personagens.

Incorpora-te no paladino que salva donzelas por honra e fé; no furioso bárbaro mercenário que busca dinheiro e combate; no mago que anseia conhecimento e poder imagináveis; no matreiro ladrão que só tem olhos para ouro e fama; ou no fervoroso clérigo orientado por sua fé e devoção. Tudo que precisas para ser o herói está aqui.

DARK SUN BRASIL tem o orgulho de te trazer, em português e gratuitamente, as regras do RPG mais famoso e jogado no mundo inteiro: o sistema D20.

Conquista a glória ou destrói a vilania. Marca para sempre a história de um mundo e leva teu nome à eternidade. A escolha agora é tua.



d20  
system

DARK  
SUN