

Classes de
O Senhor das Sombras

Lucas Paiolla Forastiere

April 21, 2022

CONTENTS

1	Classe	2
2	Bárbaro	5
3	Clérigo	6
4	Guerreiro	7
5	Ladino	12
6	Mago	16
7	Monge	19
8	Xamã	20

CHAPTER

1

CLASSE

Todas as classe de SdS possui algumas características em comum que, a menos que se diga o contrário, funcionam todas da mesma forma.

CONJURAÇÃO

Todas as classes de SdS são conjuradoras natas. Algumas sendo mais eficiente que outras em fazê-lo.

Essas classes utilizam **mana** para conjurar magias e só podem conjurar as magias da **escola** que possuem.

A tabela a seguir define a quantidade de mana por nível de personagem:

Nível	Mana
1	1000
2	2500
3	4000
4	6000
5	8000
6	10000
7	12500
8	???
9	???
10	???
11	???
12	???
13	???
14	???
15	???
16	???
17	???
18	???
19	???
20	???

Os valores acima de 7 não estão definidos, pois os testes serão feitos primeiro nos níveis iniciais.

As escolas de magia existente são: ***Elemental, Ilusionista, Necromancia, Invocação, Psíquica, Musical, Espiritual, Atrativa, Pura.***

Abaixo há uma descrição curta de cada uma delas:

ILUSIONISTA

Escola exercida por alguns dos povos do sul, ela contém magias capaz de dissimular os sentidos, como visão, audição e olfato.

NECROMANCIA

Escola banida de todas as grandes cidades de Estália e Cafrilar, a necromancia utiliza os poderes contidos nas coisas mortas. A Necromancia é uma escola tão diferente que, quando um necromante existe, ele rapidamente torna-se conhecido pelos seus feitos esquisitos.

INVOCÇÃO

Assim como a Necromancia, a Invocção é tratada como um tipo de magia maléfica, em que se traz para a vida criaturas, impondo a ela a vontade do conjurador. Ela é extremamente rara.

PSÍQUICA

Igualmente rara, mas essa é uma das escolas mais cobiçadas dentro de Estália. Acredita-se que escola de magia Psíquica é a única que não precisa transportar mana do plano astral para o material, pois ela repercute na própria mente de cada indivíduo.

Os efeitos são os mais diversos e inesperados.

MUSICAL

Uma escola de magia cobiçada pelos bardos do norte e ensinada a poucos por algumas seletas guildas de músicos do sul que sabem como controlar mana utilizando instrumentos musicais ou a própria voz.

É uma escola da magia muito diferente de qualquer outra, capaz de encantar e curar criaturas, ou então fazê-las enlouquecer e sentir sensações horríveis como uma magia psíquica é capaz de fazer.

ESPIRITUAL

Um tipo de magia bastante incomum, que envolve de alguma forma espíritos e deuses. São poucas as magias conhecidas que se encaixam nessa escola.

ATRATIVA

Igualmente poucas as magias chamadas de Atrativas. Elas criam pontos de atração que sugam tudo para perto deles. São muito poderosas e capaz de grande devastação.

PURA

Uma escola realmente lendária e teórica. Uma magia é dita Pura quando emite mana de forma pura e visível no mundo material. Essas magias utilizam uma quantidade desumana de mana, mas possuem poder além da compreensão.

ELEMENTAL

Essa sim é a mais comum de todas as escolas de magia e é a única que possui subdivisões internas chamadas de **Ordens**.

A escola de magia Elemental explora os elementos do mundo material: **Água, Fogo, Terra, Ar, Luz, Sombras, Relâmpago, Veneno e Metal**. As quatro primeiras ordens são de fato as mais comuns. Luz é uma ordem incomum, mas muitas casas nobres de Calífora ou Nize possuem magos dessa ordem. Já as quatro últimas são incrivelmente raras, sendo Sombras a ordem mais rara de todas.

ÁGUA

A Ordem da Água é capaz de utilizar o poder da água para as mais diversas tarefas. Um mago da água é capaz desde criar um simples copo d'água quando está com sede até remover toda a água do corpo de uma criatura, fazendo-a morrer desidratada.

Magos da Água são conhecidos principalmente por seu poder de cura e fortalecimento de aliados no campo de batalha. Com um simples toque, um Mago da Água pode remover ferimentos, deixar um aliado mais veloz e certo ou um inimigo mais fraco.

Mas nem só de utilidade é feito um Mago da Água. Eles podem criar jatos de água tão velozes e finos que são capaz de cortar árvores em duas ou então criar ondas gigantes capaz de afetar todo o campo de batalha.

FOGO

Sem dúvida nenhuma, a palavra chave de um Mago do Fogo é *dano*.

Eles são os magos mais destrutíveis dentro de uma batalha, capazes de impor uma quantidade absurda de dano a um adversário em um piscar de olhos.

Esses magos são capaz de incendiar o próprio corpo, lançar chamas contra seus inimigos, criar explosões no meio do campo de batalha ou até mesmo conjurar enormes bolas de fogo.

TERRA

Resiliência e controle são as palavras chave que definem a Ordem da Terra.

Esses magos são capaz de transformar partes do seu corpo em pedra, criar tremores de terra que derrubam todos no campo de batalha ou então lançar pedras gigantescas contra inimigos ou muralhas.

A Ordem da Terra também possui formas de fortalecer aliados e até algumas curas.

AR

Os Magos do Ar são extremamente velozes e ágeis, acabando com os inimigos antes mesmo de eles perceberem sua presença.

Assim como a Ordem do Fogo, são uma Ordem capaz de causar dano descomunal. Entretanto, a Ordem do Ar possui também várias técnicas de defesa como *Parede de Vento* e fortalecimentos que deixam um conjurador intangível.

LUZ

Uma Ordem com uma das maiores versatilidades. A Ordem da Luz possui também muito dano, mas ao mesmo possui algumas das melhores curas e fortalecimentos de aliados que um conjurador encontra dentro das ordens e escolas mais comuns.

Um Mago da Luz consegue emitir uma luz curativa contra seus aliados, emitir discos de luz capazes de cortar os inimigos ao meio ou então lançar um flash de luz capaz de cegar todos.

Além disso, esses magos obviamente conseguem transformar um local escuro em claro com um simples truque mágico, tornando um objeto luminescente.

SOMBRAS

Uma Ordem que é um legado dos *Kage-Same* de Califora. Até hoje, apenas seis magos são conhecidos por possui esse tipo de magia e, sem dúvida, é um trunfo militar da cidade mais desenvolvida da Península do Goto.

RELÂMPAGO

A capacidade de controlar os relâmpagos é rara e não transmitida geneticamente como as anteriores.

Magos do Relâmpago são capaz de criar lâminas de relâmpagos que podem ser jogadas contra oponentes, fazendo-os explodir com tanta energia concentrada.

Eles são quase tão ágeis quanto os Magos do Ar e quase tão poderosos quanto os do Fogo, combinando talvez o melhor dos dois mundos.

VENENO

Uma Ordem pouco conhecida no Norte, mas muito famosa entre as guildas de assassinos do sul, Magos do Veneno são mortais.

Em alguns casos, um simples arranhão de uma lâmina sobre efeito de uma magia de Veneno é capaz de assinar gigante em segundos.

Não só isso, mas eles conseguem cuspir veneno ou fazer ele efeitos dos mais nojentos e questionáveis.

METAL

Uma Ordem bastante cobiçada por ferreiros, mas incrivelmente rara. Um Mago do Metal é capaz de criar qualquer tipo de metal em seu próprio corpo ou em lugares que possa ver.

Magos do Metal transformam a expressão “perceba a lâmina como uma extensão do seu corpo” em algo ultrapassado.

ESCOLAS E ORDENS DISPONÍVEIS

Independente da classe escolhida pelo jogador, as ordens da Água, Fogo, Terra, Ar, Luz, Metal e Veneno são aquelas disponíveis dentro da Escola Elemental, além das escolas de Ilusionismo e Musical.

As outras ordens e escolas podem ser liberadas pelo personagem conforme ele avança em sua jornada, dependendo da classe que escolheu. Para liberar essas ordens, o personagem deve fazer alguma missão especial.

TRUQUES

Todas as classes conhecem truques desde o 1º nível. Já os outros ciclos de magia estão determinados em cada classe a partir de que nível aquela classe o conhece.

MANA E CONJURAÇÃO

Independente da classe, se um conjurador possui apenas 20% de sua mana restante, então ele começa a fazer testes de Constituição sempre que utiliza mais mana para qualquer coisa. O teste é $10 + (20\% - \text{porcentagem atual de mana restante})$. Cada falha acarreta em um nível de exaustão.

Caso o conjurador possua apenas 5% de mana restante, então uma falha no teste acarreta em dois níveis de exaustão.

Independente do nível de exaustão, se um personagem chega em 0 de mana, ele morre imediatamente.

CHAPTER

2

BÁRBARO

CHAPTER

3

CLÉRIGO

CHAPTER

4

GUERREIRO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um mago, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de guerreiro

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de guerreiro após o 1º.

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Todas as armaduras, escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Força, Constituição

Perícias: Escolha duas entre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente.

- (a) uma cota de malha ou (b) um gibão de peles, um arco longo e 20 flechas;
- (a) uma arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais;
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) dois machados de arremesso;
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador.

CONJURAÇÃO

A tabela a seguir mostra em quais níveis o mago tem acesso as magias de cada ciclo:

Nível	Ciclo
2	1º
6	2º
12	3º
18	4º

Observation. Essa tabela pode mudar no futuro para fazer o guerreiro utilizar magias de até 5º ciclo.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é a sua habilidade para você conjurar suas magias de mago, pois os magos aprendem novas magias através de estudo e memorização. Você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

ESTILO DE LUTA

Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolhe uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher novamente.

ARQUEARIA

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

ARREMESSO DE ARMAS

Você pode sacar uma arma que possua a propriedade de arremesso como parte de sua ação de ataque com essa arma.

Adicionalmente, quando você acerta um ataque à distância usando uma arma de arremesso, você ganha um bônus de +2 na jogada de dano.

ATAQUE DESARMADO

Seus ataques desarmados podem provocar dano contundente igual a $1d6$ + seu modificador de Força em caso de acerto. Se você não estiver empunhando nenhuma arma ou escudo ao realizar a jogada de ataque, esse $1d6$ se transforma em $1d8$.

No começo de cada um de seus turnos, você pode causar $1d4$ de dano contundente a uma criatura agarrada por você.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou 2 num dado de dano de um ataque com uma arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

INTERCEPTADOR

Quando uma criatura que você possa ver acerta um alvo que não seja você, a até 1,5m de distância de você com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir o dano recebido por esse alvo em $1d10$ + seu bônus de proficiência (até um mínimo de 0 de dano). Você deve estar empunhando um escudo ou uma arma simples ou marcial para usar essa reação.

LUTA AS CEGAS

Você tem percepção às cegas com um alcance de 3m. Dentro desse alcance, você pode efetivamente ver qual-

quer coisa que não esteja sob cobertura total, mesmo se você estiver cego ou na escuridão. Além disso, você pode ver uma criatura invisível nessa área, a menos que a criatura se esconda de você com sucesso.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

TÉCNICA SUPERIOR

Você aprende uma manobra a sua escolha dentre aquelas disponíveis para o arquétipo do Mestre de Batalha. Se uma manobra que você utilizar exigir que o alvo realize uma jogada de salvaguarda para resistir ao efeito dela, a CD da salvaguarda será igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (o que você preferir).

Você ganha um dado de superioridade, que é $1d6$ (esse dado é adicionado a quaisquer dados de superioridade que você tenha de outra fonte). Esse dado é usado para abastecer suas manobras. Um dado de superioridade é gasto quando você o utiliza. Você recupera os dados gastos quando você termina um descanso curto ou longo.

RETOMAR O FÔLEGO

Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a $1d10$ + seu nível de guerreiro.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

SURTO DE AÇÃO

A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

ARQUÉTIPO MARCIAL

No 3º nível, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir as técnicas e estilos de combate dele.

Todos os arquétipos estão detalhados no final da descrição da classe. O arquétipo confere a você características especial no 3º nível e de novo nos 7º, 10º, 15º e 18º nível.

INCREMENTO EM HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode ganhar dois pontos de habilidades para distribuir entre suas habilidades. Por padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Opcionalmente, você pode escolher um talento seguindo as regras de talentos.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação Atacar durante o seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para 4 quando alcançar o 20º nível de guerreiro.

INDOMÁVEL

A partir do 9º nível, você pode jogar de novo um teste de resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no 13º nível e três vezes entre descansos longos quando chegar no 17º nível.

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Diferentes guerreiros escolhem diferentes caminhos para aperfeiçoar seu poder em combate. O arquétipo marcial que você escolhe seguir reflete essa escolha.

CAMPEÃO

O arquétipo Campeão foca no desenvolvimento da pura força física acompanhada por uma perfeição mortal.

Aqueles que trilham o caminho desse arquétipo combinam rigorosos treinamentos com excelência física para desferir golpes devastadores.

CRÍTICO APRIMORADO

A partir do 3º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

ATLETISMO EXTRAORDINÁRIO

A partir do 7º nível, você adiciona metade de seu bônus de proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste de Força, Destreza ou Constituição que você já não aplique seu bônus de proficiência.

Além disso, quando você fizer um salto longo com corrida, o alcance em metros que poderá saltar aumenta em 0,3 vezes o seu modificador de Força.

ESTILO DE LUTA ADICIONAL

No 10º nível, você pode escolher um segundo Estilo de Combate da sua característica de classe.

CRÍTICO SUPERIOR

A partir do 15º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de ataque.

SOBREVIVENTE

No 18º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Constituição se não estiver com mais que metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

MESTRE DE BATALHA

Aqueles que emulam o arquétipo de Mestre de Batalha empregam técnicas marciais passadas de geração em geração. Para um Mestre de Batalha, o combate é um campo acadêmico, as vezes, incluindo assuntos além da batalha, como forjaria e caligrafia. Nem todo guerreiro absorve as lições de história, teoria e arte que são refletidas no arquétipo de Mestre de Batalha, mas aqueles que conseguem, tornam-se guerreiros bem-supridos de grande perícia e conhecimento.

SUPERIORIDADE EM COMBATE

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você aprende manobras que são abastecidas com dados especiais chamados dados de superioridade.

Manobras. Você aprende três manobras, à sua escolha, que são detalhadas em “Manobras”, a seguir.

Muitas manobras aprimoram um ataque de várias formas. Você só pode usar uma manobra por ataque.

Você aprende duas manobras adicionais, à sua escolha, no 7º, 10º e 15º nível. A cada vez que você aprende uma nova manobra, você pode substituir uma manobra conhecida por uma diferente.

Dados de Superioridade. Você tem quatro dados de superioridade, que são d8s. Um dado de superioridade é gasto quando você usa-o. Você recupera todos

os dados de superioridade gastos quando terminar um descanso curto ou longo.

Você adquire outro dado de superioridade no 7° nível e mais um no 15° nível.

Teste de Resistência. Algumas das suas manobras exigem que o alvo realize um teste de resistência contra o efeito da manobra. A CD do teste de resistência é calculada a seguir:

CD para suas manobras = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha).

ESTUDIOSO DA GUERRA

No 3° nível, você ganha proficiência com um tipo de ferramenta de artesanato, à sua escolha.

CONHEÇA SEU INIMIGO

A partir do 7° nível, se você gastar, pelo menos, 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de combate, você pode aprender certas informações sobre as capacidades dela comparadas as suas. O Mestre conta a você se a criatura é igual, superior ou inferior a você a respeito de duas das seguintes características, à sua escolha:

- Valor de Força
- Valor de Destreza
- Valor de Constituição
- Classe de Armadura
- Pontos de Vida atuais
- Nível total de classe (se possuir)
- Níveis da classe guerreiro (se possuir)

SUPERIORIDADE EM COMBATE APRI-MORADA

No 10° nível, seus dados de superioridade se tornam d10s.

No 18° nível, eles se tornam d12s.

IMPLACÁVEL

No 15° nível, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum dado de superioridade restante, você recupera um dado de superioridade.

MANOBRAS

As manobras são apresentadas em ordem alfabética.

Aparar. Quando outra criatura causar dano a você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para reduzir o dano pelo número rolado no dado de superioridade + seu modificador de Destreza.

Ataque Ameaçador. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar amedrontar o alvo. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, ele ficará com medo de você até o final do seu próximo turno.

Ataque de Encontro. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar empurrar o alvo para trás. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e, se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você empurra o alvo para até 4,5 metros de você.

Ataque de Finta. Você pode gastar um dado de superioridade e usar uma ação bônus, no seu turno, para fintar, escolhendo uma criatura a 1,5 metro de você como alvo. Você tem vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura, nesse turno. Se o ataque atingir, você adiciona seu dado de superioridade ao dano do ataque.

Ataque de Manobra. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar manobrar um de seus companheiros para uma posição mais vantajosa. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e escolhe uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Aquela criatura pode usar sua reação para se mover até metade do seu deslocamento, sem provocar ataques de oportunidade do alvo do seu ataque.

Ataque de Precisão. Quando você realizar uma jogada de ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo a jogada. Você pode usar essa manobra antes ou depois de realizar a jogada de ataque, mas deve usá-la antes de qualquer efeito do ataque ser aplicado.

Ataque Desarmante. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar desarmar o alvo, forçando-o a derrubar um item, à sua escolha, que ele esteja empunhando. Você adiciona o dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se fracassar, ele derrubará o objeto escolhido. O objeto cai aos pés dele.

Ataque Estendido. Quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um dado de superioridade para aumentar o alcance do seu ataque em 1,5 metro. Se você atingir, você adiciona o seu dado de superioridade ao dano causado pelo ataque.

Ataque Provocante. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar incitar o alvo a atacar você. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um

teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, o alvo terá desvantagem em todas as jogadas de ataque contra alvos diferentes de você, até o fim do seu próximo turno.

Ataque Trespassante. Quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar causar dano a outra criatura com o mesmo ataque. Escolha uma criatura a 1,5 metro do alvo original e que esteja no seu alcance. Se a jogada de ataque original atingiria a segunda criatura, ela sofre dano igual ao número rolado no dado de superioridade. O dano é do mesmo tipo que o causado pelo ataque original.

Avaliação Tática Quando você fizer um teste de Inteligência (Investigação), Inteligência (História) ou Sabedoria (Intuição), você pode gastar um dado de superioridade e adicioná-lo a esse teste.

Contra-Atacar. Quando uma criatura atacar você com um ataque corpo-a-corpo e errar, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura. Se você atingir, você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque.

Derrubar. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar derrubar o alvo no chão. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e, se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo ficará caído no chão.

Emboscada Quando você realizar um teste de Destreza (Furtividade) ou uma jogada de iniciativa, você pode gastar um dado de superioridade e adicionar o valor do dado na rolagem, desde que você não esteja incapacitado.

Engodo Quando você estiver a até 1,5m de uma criatura em seu turno, você pode gastar um dado de superioridade e trocar de lugar com essa criatura, desde que você gaste pelo menos 1,5m de movimento e a criatura seja voluntária e não esteja incapacitada. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade. Jogue o dado de superioridade. Até o começo do seu próximo turno, você ganha um bônus na CA igual ao número rolado.

Enganchar Quando uma criatura que você possa ver se move dentro do alcance que você possui com uma arma corpo-a-corpo que você está empunhando, você pode usar sua reação para gastar um dado de superioridade e realizar um ataque contra essa criatura, usando essa arma. Se o ataque acertar, adicione o dado de superioridade à jogada de dano da arma.

Golpe Distrativo. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar distrair a criatura, abrindo uma brecha para um de seus aliados. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do

ataque. A próxima jogada de ataque realizada contra o alvo por uma criatura diferente de você, tem vantagem, se o ataque for realizado antes do começo do seu próximo turno.

Golpe do Comandante. Quando você realiza a ação de Ataque, no seu turno, você pode desistir de um dos seus ataques e usar uma ação bônus para direcionar o ataque de um dos seus companheiros. Quando você faz isso, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você e gaste um dado de superioridade. Essa criatura pode, imediatamente, usar sua reação para realizar um ataque com arma, adicionando seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque.

Inspirar. No seu turno, você pode usar uma ação bônus e gastar um dado de superioridade para reforçar a determinação dos seus companheiros. Quando o fizer, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Essa criatura ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a sua rolagem de dado de superioridade + seu modificador de Carisma.

Passo Evasivo. Quando você se mover, você pode gastar um dado de superioridade, role o dado e adicione o número rolado a sua CA até você terminar seu deslocamento.

Presença Dominante Quando você realizar um teste de Carisma (Intimidação, Performance ou Persuasão), você pode gastar um dado de superioridade e adicionar o resultado dele a esse teste.

Golpe Imobilizador Imediatamente após acertar uma criatura com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, você pode gastar um dado de superioridade e então tentar agarrar o alvo como uma ação bônus (veja o Livro do Jogador para as regras sobre Agarrar). Adicione o dado de superioridade ao seu teste de Força (Atletismo).

Lançamento Rápido Como uma ação bônus, você pode gastar um dado de superioridade e realizar um ataque com uma arma que tenha a propriedade de arremesso. Você pode sacar a arma como parte dessa ação de ataque. Se você acertar, adicione o dado de superioridade na jogada de dano da arma.

CHAPTER

5

LADINO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um mago, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de ladino

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição.

Pontos de vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de ladino após o 1º.

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves

Armas: Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas

Ferramentas: Ferramentas de ladrão

Testes de Resistência: Destreza, Inteligência

Perícias: Escolha quatro entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente.

- (a) uma rapieira ou (b) uma espada longa;
- (a) um arco curto e uma aljava com 20 flechas ou (b) uma espada curta;
- (a) um pacote de assaltante ou (b) um pacote de aventureiro ou (c) um pacote de explorador;
- Armadura de couro, duas adagas e ferramentas de ladrão.

CONJURAÇÃO

A tabela a seguir mostra em quais níveis o mago tem acesso as magias de cada ciclo:

Nível	Ciclo
2	1º
6	2º
12	3º
18	4º

Observation. *Essa tabela pode mudar no futuro para fazer o ladino utilizar magias de até 5º ciclo.*

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é a sua habilidade para você conjurar suas magias de mago, pois os magos aprendem novas magias através de estudo e memorização. Você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

ESPECIALIZAÇÃO

No 1º nível, você escolhe duas de suas perícias que seja proficiente, ou uma perícia que seja proficiente e ferramentas de ladrão. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que fizer com elas.

No 6º nível, você pode escolher outras duas de suas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar esse benefício.

ATAQUE FURTIVO

A partir do 1º nível, você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma de acuidade ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela O Ladino.

GÍRIA DE LADRÃO

Durante seu treinamento você aprendeu as gírias de ladrão, um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem você passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essas gírias de ladrão entende as mensagens.

Leva-se quatro vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente.

Além disso, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como saber se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladinos se esconderem.

AÇÃO ARDILOSA

A partir do 2º nível, seu pensamento rápido e agilidade faz você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Disparada, Desengajar ou Esconder.

ARQUÉTIPO DE LADINO

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforçará para se equiparar através de exercícios de suas habilidades de ladino. Sua escolha garante a você características no 3º nível e de novo no 9º, 13º e 17º nível. As

possíveis escolhas estão detalhadas no final da descrição da classe.

INCREMENTO EM HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode ganhar dois pontos de habilidades para distribuir entre suas habilidades. Por padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Opcionalmente, você pode escolher um talento seguindo as regras de talentos.

ESQUIVA SOBRENATURAL

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

EVASÃO

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia tempestade de gelo.

Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

TALENTO CONFIÁVEL

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste de habilidade no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

SENTIDO CEGO

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você

MENTE ESCORREGADIA

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade, adquirindo proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

ELUSIVO

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

GOLPE DE SORTE

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo teste como 20 natural.

Uma vez que você use essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

ARQUÉTIPOS DE LADINO

Ladinos possuem muitas características em comum, incluindo a ênfase no aperfeiçoamento de suas perícias, na precisão e aproximação mortal em combate, e nos seus reflexos cada vez mais rápidos. Mas, diferentes ladinos orientam seus talentos em direções variadas, personificadas pelos vários arquétipos de ladino. Seu arquétipo escolhido reflete o seu foco – não necessariamente a indicação de sua profissão, mas a descrição de suas técnicas preferidas.

ASSASSINO

Você focou seu treinamento na macabra arte da morte.

Aqueles que devotam-se a esse arquétipo são diversos: assassinos de aluguel, espões, caçadores de recompensa e, até mesmo, padres especialmente treinados em exterminar os inimigos das suas divindades. Subterfúgio, veneno e disfarces ajudam você a eliminar seus oponentes com eficiência mortífera.

PROFICIÊNCIA ADICIONAL

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você ganha proficiência com kit de disfarce e kit de venenos.

ASSASSINAR

A partir do 3º nível, você fica mais mortal quando pega seus oponentes desprevenidos. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha chegado ao turno dela no combate. Além disso, qualquer ataque que você fizer contra essa criatura que está surpresa, será um ataque crítico.

ESPECIALIZAÇÃO EM INFILTRAÇÃO

A partir do 9º nível, você pode infalivelmente, criar identidades falsas para si mesmo. Você deve gastar sete dias e 25 po para estabelecer o histórico, profissão e filiações para uma identidade. Você não pode estabelecer uma identidade que pertença a alguém. Por exemplo, você deveria adquirir roupas apropriadas, cartas de introdução e um certificado, aparentemente oficial, para estabelecer-se como um membro da casa de comércio de uma cidade remota, assim, você poderia introduzir-se na companhia de outros comerciantes abastados.

Posteriormente, se você adotar a nova identidade como disfarce, outras criaturas acreditarão que você é aquela pessoa, até terem algum motivo obvio para pensarem o contrário.

IMPOSTOR

No 13º nível, você adquire a habilidade de imitar a fala, escrita e comportamento de outra pessoa, infalivelmente.

Você deve gastar pelo menos três horas estudando esses três componentes do comportamento de uma pessoa, ouvindo sua articulação, examinando sua escrita e observando seus maneirismos.

Seu artil é imperceptível para um observador casual. Se uma criatura desconfiada suspeitar que algo está errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) que você fizer para evitar ser detectado.

GOLPE LETAL

No 17º nível, você se torna um mestre da morte instantânea. Quando você atacar e atingir uma criatura que esteja surpresa, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência). Se ela falhar, dobre o dano do seu ataque contra a criatura.

LADRÃO

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequenos itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente seguem esse arquétipo, mas também aqueles ladinos que preferem se ver como caçadores de tesouro profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

MÃOS RÁPIDAS

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Artilosa para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura,

ou realizar a ação de Usar um Objeto.

ANDARILHO DE TELHADOS

No 3º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você.

Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

FURTIVIDADE SURPRESA

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se você não mover-se mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

USAR INSTRUMENTO MÁGICO

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados a você. Você ignora todos os requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer item mágico.

REFLEXO DE LADRÃO

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

CHAPTER

6

MAGO

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um mago, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d6 por nível de mago

Pontos de Vida no 1º Nível: 6 + seu modificador de Constituição.

Pontos de vida nos Níveis Seguintes: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por nível de mago após o 1º.

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Nenhuma

Armas: Armas simples

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

Perícias: Escolha duas entre Arcanismo, Atuação, História, Intimidação, Intuição, Investigação, Lidar com Animais, Medicina, Persuasão e Religião.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente.

- (a) um bordão ou (b) uma adaga ou (c) um arco curto;
- (a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano;
- (a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de explorador;

CONJURAÇÃO

A tabela a seguir mostra em quais níveis o mago tem acesso as magias de cada ciclo:

Nível	Ciclo
1	1º
3	2º
5	3º
7	4º
9	5º
11	6º
13	7º
15	8º
17	9º

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Inteligência é a sua habilidade para você conjurar suas magias de mago, pois os magos aprendem novas magias através de estudo e memorização. Você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência.

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

PLANO ASTRAL

Com muito tempo de estudo e dedicação, os magos conseguem expandir seu plano astral, tornando-os especial-

istas em conjuração de magias que outras classes nunca conseguiram conjurar.

PLANO EXPANDIDO

Os estudos e prática de um mago fazem com que seu plano se fortaleça e expanda como um músculo. Você possui o dobro de mana armazenado em seu plano astral do que qualquer outra classe conseguiria.

Além disso, ao invés de começar a ficar exausto com 20% da mana, um mago começa a ficar exausto com 15%. E portanto, o teste é $10 + (15\% - \text{porcentagem atual de mana restante})$.

CONSCIÊNCIA DE SEU PLANO

Diferente de outras classes que não utilizam magia de forma tão natural quanto o mago, você possui treinamento especial para estar sempre consciente de seu plano astral. Isso faz com que ele não precisa utilizar componentes materiais (que não possuem custo atrelado) se ele estiver com seu cajado ou item que usa para conjurar magias.

PEDRAS DE PODER

A partir do 6º nível, o mago pode usar Pedras de Poder em seus equipamentos para aumentar a mana total que ele possui e melhorar suas magias. Cada pedra de poder possui uma característica única.

RECUPERAÇÃO ARCANA

Você aprendeu como recuperar um pouco de sua mana em seus estudos como mago. Uma vez por dia, quando você terminar um descanso curto, você pode recuperar 10% de sua mana total.

METAMÁGICA

No 2º nível, você adquire a habilidade de distorcer suas magias para se adequarem às suas necessidades. Você ganha duas das seguintes opções de Metamágica, à sua escolha. Você adquire outra no 10º e 17º nível.

Você pode usar apenas uma opção de Metamágica em uma magia quando a conjura, a não ser que esteja descrito o contrário.

MAGIA ACELERADA

Quando você conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de 1 ação, você gasta 50% a mais

da mana descrita na magia para conjurá-la como uma ação bônus.

MAGIA AUMENTADA

Quando você conjura uma magia que obriga uma criatura a realizar um teste de resistência contra o seu efeito, você pode gastar 75% a mais da mana descrita na magia para dar desvantagem a um alvo da magia no primeiro teste de resistência feito contra ela.

MAGIA CUIDADOSA

Quando você conjurar uma magia que obriga outras criaturas a realizarem um teste de resistência, você pode proteger algumas dessas criaturas da força total da magia. Para tanto, você gasta 25% a mais da mana descrita na magia e escolhe um número dessas criaturas até o seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criatura escolhida passa automaticamente no teste de resistência contra a magia.

MAGIA DISTANTE

Quando você conjurar uma magia que tenha distância de 1,5 metro ou maior, você pode gastar 25% a mais da mana descrita na magia para dobrar o alcance dela.

Quando você conjurar uma magia com alcance de toque, você pode gastar 75% da mana descrita na magia para mudar o alcance para 4,5 metros.*

MAGIA DUPLICADA

Quando você conjurar uma magia que seja incapaz de ter mais de uma criatura como alvo no nível atual dela e não possua alcance pessoal, você pode gastar uma quantidade de mana igual a 25% da mana descrita na magia vezes o nível da magia para ter uma segunda criatura, no alcance da magia, como alvo (se a magia for um truque, então o gasto é de 25% da mana descrita na magia).

MAGIA ESTENDIDA

Quando você conjurar uma magia que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode gastar 50% da mana usada para conjurar a magia para reduzir pela metade o custo adicional de mana por tempo descrito na magia e dobrar o tempo total de duração da magia (máximo de 24 horas).

MAGIA PERSEGUIDORA

Se você realizar uma jogada de ataque para uma magia e errar, você pode gastar 50% da mana usada para conjurar a magia e jogar o d20 novamente, ficando com o novo resultado.

Você pode usar a Magia Perseguidora mesmo se já tiver usado outra opção Metamágica durante a conjuração da magia.

MAGIA SUTIL

Quando você conjurar uma magia, você pode gastar 25% do custo descrito na magia para fazê-lo sem qualquer componente somático ou verbal.

FOCO NA BATALHA

A partir do 3º nível, o mago possui uma experiência em combate grande o suficiente para conjurar magias sem se distrair com os barulhos e luzes da batalha ao seu redor.

A partir de agora, sempre que uma magia exigir uma rolagem de dados, você joga o dobro da quantidade de dados indica e pega a metade de dados maiores. Por exemplo, se uma magia possui 4d6 de dano, então você deve rolar 8d6 e pegar os 4 maiores valores.

Para fazer isso, entretanto, o mago precisa estar utilizando seu item de conjuração e ter pelo menos uma mão livre para fazer meio *símbolo de poder*.

INCREMENTO EM HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode ganhar dois pontos de habilidades para distribuir entre suas habilidades. Por padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Opcionalmente, você pode escolher um talento seguindo as regras de talentos.

CONJURAÇÃO EXTRA

A partir do 5º nível, você pode conjurar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação Conjuração durante o seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para 4 quando alcançar o 20º nível de guerreiro.

CHAPTER

7

MONGE

CHAPTER

8

XAMÃ