

BÁRBARO

Dado de Vida: d12

PV 1º nível: 12 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d12 (ou 7) +

mod de Constituição

Nível	Bônus Prof.	Fúrias	Dano Fúria
1º	+2	2	+2
2º	+2	2	+2
3º	+2	3	+2
4º	+2	3	+2
5º	+3	3	+2
6º	+3	4	+2
7º	+3	4	+2
8º	+3	4	+2
9º	+4	4	+3
10º	+4	4	+3
11º	+4	4	+3
12º	+4	5	+3
13º	+5	5	+3
14º	+5	5	+3
15º	+5	5	+3
16º	+5	5	+4
17º	+6	6	+4
18º	+6	6	+4
19º	+6	6	+4
20º	+6	Infin.	+4

EQUIPAMENTO

Você começa com o equipamento a seguir, além do equipamento do seu antecedente:

- (a) Um machado grande ou (b) qualquer arma marcial corpo-a-corpo;
- (a) Duas machadinhas ou (b) qualquer arma simples;

Um pacote do explorador e quatro azagaias

PROFIÇIÊNCIAS

Armaduras leves, médias e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas**: Nenhuma; **Testes de Resistência**: Força e Constituição; **Perícias**: Escolha duas entre Adestrar Animais, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência

1º **Fúria:** Ação Bônus; não pode estar usando armadura pesada.

- Vantagem testes de Força e Testes de Resistência de Força.
- Ataque corpo a corpo com Força ganha dano conforme tabela.
- Resistência à dano de concussão, cortante e perfurante.

Não pode soltar magias nem se concentrar nelas. Dura 1 minuto. Termina se ficar inconsciente, se não atacar um inimigo no seu turno ou não sofrer dano desde seu último turno. Recupera todos os usos com descanso longo.

Defesa sem Armadura: Quando não estiver usando armadura sua CA = 10 + mod Destreza + mod Constituição. Pode usar escudo.

2º **Ataque Descuidado:** No primeiro ataque corpo a corpo do turno pode fazê-lo com vantagem, mas concede vantagem aos inimigos até seu próximo turno.

Senso de Perigo: Ganhava vantagem nos Testes de Resistência de Destreza para efeitos que possa ver, como armadilhas e magias. Não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

3º **Caminho Primitivo:** Escolha entre o caminho do Berserker ou do Guerreiro Totêmico.

4º **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º **Ataque Extra:** Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

Movimentação Veloz: Seu deslocamento aumenta em 3 metros se não estiver usando armadura.



6º Característica de Caminho

7º Instinto Selvagem: Vantagem rolagens de iniciativa. Se for surpreendido e não estar incapacitado, pode agir normalmente se entrar em fúria como primeira ação.

8º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

9º Crítico Brutal: Pode rolar 1 dado adicional da arma ao determinar dano crítico de um ataque corpo a corpo.

10º Característica de Caminho

11º Fúria Implacável: Enquanto estiver em Fúria, se chegar a 0 PV mas não morrer, pode fazer Teste de Resistência de Constituição (CD 10), se passar fica com 1 PV. Cada vez que usar isso após a primeira a CD aumenta em 5. Se terminar um descanso curto ou longo, a CD volta a 10.

12º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º Crítico Brutal: Pode rolar 2 dados adicionais da arma ao determinar dano crítico de um ataque corpo a corpo.

14º Característica de Caminho

15º Fúria Persistente: Fúria só acaba se ficar inconsciente ou você decidir encerrá-la.

16º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º Crítico Brutal: Pode rolar 3 dados adicionais da arma ao determinar dano crítico de um ataque corpo a corpo.

18º Força Invencível: Se o resultado em um teste de Força for menor que o valor na habilidade Força, pode usar seu valor de habilidade no lugar.

19º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º Campeão Primitivo: Sua Força e Constituição aumentam em 4. Seu valor máximo nestas habilidade agora é 24.

BERSERK

3º Nível – Frenesi

Pode entrar em Frenesi quando em fúria e fazer um ataque corpo a corpo como ação bônus. Quando terminar a fúria sofre um nível de exaustão.

6º Nível – Fúria Inabalável

Não pode ser amedrontado ou encantado quando em fúria. Se estiver amedrontado ou encantado quando entrar em fúria o efeito é suspenso pela duração da fúria.

10º Nível - Presença Intimidadora

Escolha uma criatura até 9 m de você. Se ela puder vê-lo ou ouvi-lo, deve passar no teste de resistência de Sabedoria (CD = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma) ou fica amedrontada até o final do seu próximo turno. Em outros turnos você pode usar sua ação para prolongar o efeito. O efeito acaba se a criatura terminar o turno dela fora da linha de visão ou a mais de 18 m de você. Se ela obter êxito no teste de resistência, você não pode afeta-la dessa maneira por 24 horas.

14º Nível – Retaliação

Quando sofrer dano de uma criatura à 1,5 m de você, pode usar sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra aquela criatura.

GUERREIRO TOTÊMICO

3º Nível – Caçador Espiritual e Espírito Totêmico

Pode conjurar as magias *falar com animais e sentido animal*, mas somente como ritual.

Pode escolher qualquer um entre:

Urso: Quando em fúria fica resistente a todos os tipos de dano, exceto psíquico.

Águia: Quando em fúria e sem usar armadura pesada, criaturas tem desvantagem em ataques de oportunidade contra você e você pode usar ação corrida como ação bônus.

Lobo: Quando em fúria, seus aliados têm vantagem em ataque corpo a corpo contra criaturas inimigas a 1,5 m de você.

6º Nível – Aspecto da Fera

Pode escolher qualquer um entre:

Urso: Sua capacidade de carga (incluindo carga máxima e sustentação) é dobrada e você tem vantagem nos testes de Força feitos para empurrar, puxar, erguer ou quebrar objetos.

Águia: Consegue enxergar 1 milha (1,6 km) sem dificuldade, podendo ver detalhes como se estiver olhando a 30 m. A penumbra não impõe desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção).

Lobo: Consegue rastrear criaturas enquanto viaja rápido e pode se mover furtivamente enquanto viaja em ritmo normal.

10º Nível – Andarilho Espiritual

Consegue conjurar magia *comunhão com a natureza*, como ritual. Uma versão espiritual de um dos animais totêmicos aparece para dar a informação.

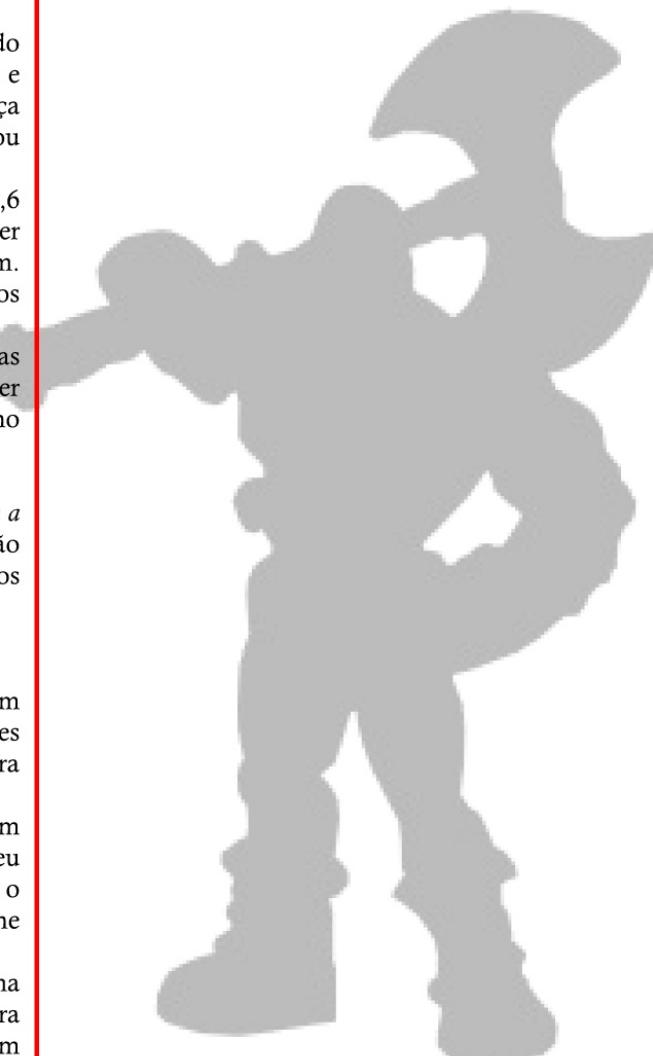
14º Nível – Harmonização Totêmica

Pode escolher qualquer um entre:

Urso: Quando em fúria, inimigos a 1,5 m de você tem desvantagem em ataques contra alvos que não sejam você ou outra pessoa com essa habilidade.

Águia: Quando em fúria, tem deslocamento de voo igual seu deslocamento em terra. Caí se terminar o turno no ar ou não ter algo lhe sustentando.

Lobo: Quando em fúria, pode usar uma ação bônus para derrubar uma criatura Grande ou menor que você acertar com um ataque corpo a corpo.



BARDO

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves; **Armas** simples, besta de mão, espada curta, espada longa, florete; **Ferramentas:** Escolha três instrumentos musicais; **Testes de Resistência:** Destreza e Carisma; **Perícias:** Escolha três que quiser.

Nível	Bônus Prof.	Truques Conhec.	Magias Conhec.	Espaços de Magia por Nível								
				1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Um florete, (b) Uma espada longa, ou (c) qualquer arma simples
- (a) Pacote do diplomata ou (b) Pacote do artista
- (a) Um alaúde ou (b) qualquer outro instrumento musical
- Corselete de couro e uma adaga

1º

Magias Conhecidas: Ao ganhar um nível pode trocar uma magia que conhece por outra de qualquer nível que possa conjurar.

Habilidade de Conjuração: Carisma é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma



Ritual: Pode conjurar magias de bardo como ritual se elas tiverem esta opção e precisa ter ela preparada.

Foco de Conjuração: Você pode usar um instrumento musical como foco.

Inspiração do Bardo (d6): Com uma ação bônus escolha uma criatura até 18 m que possa ouvi-lo. Ela ganha um dado de inspiração, d6. Uma vez, dentro de 10 minutos, ela pode rolar o dado e adicionar o valor a uma rolagem de teste de habilidade, ataque ou teste de resistência. Pode usar isso depois de rolar o d20, mas antes do Mestre dizer se foi bem sucedido ou não. Quando usado, ele é perdido. Uma criatura só pode ter um dado de inspiração por vez.

Pode usar essa característica um numero de vezes igual seu mod de Carisma (mínimo 1). Recuperar todos os usos com um descanso longo.

2º

Pau pra Toda Obra: Pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de habilidade que faça onde não inclua ainda o seu bônus de proficiência.

Canção do Descanso (d6): Durante um descanso curto, faz uma canção. Você e qualquer criatura que possa lhe ouvir recupera 1d6 pontos de vida ao final do descanso.

3º

Colégio de Bardo: Escolha entre o Colégio da Bravura e Colégio do Saber.

Especialista: Escolha duas perícias que seja proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de resistência usando uma delas.

4º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º

Inspiração do Bardo (d8): O dado aumenta para um d8.

Fonte de Inspiração: Recupera todos os usos de Inspiração de Bardo com descanso curto ou longo.

6º

Desencantador: Com uma ação pode iniciar uma atuação que dura até o fim do seu próximo turno. Por este tempo, você e criaturas aliadas até 9 m de você tem vantagem em testes de resistência contra se amedrontado ou encantado. A criatura deve ser capaz de ouvi-lo para ganhar este benefício. A atuação termina antes se você ficar incapacitado, for silenciado ou resolver terminá-la (não gasta ação).

Característica de Colégio de Bardo

7º

Nada ☹

8º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

9º

Canção do Descanso (d8): O dado aumenta para um d8.

10º

Inspiração do Bardo (d10): O dado aumenta para um d10.

Especialista: Escolha mais duas perícias que seja proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de resistência usando uma delas.

Segredos Mágicos: Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no numero de agias Conhecidas.

11º

Nada ☹

12º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º

Canção do Descanso (d10): O dado aumenta para um d10.

14º

Segredos Mágicos: Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no numero de agias Conhecidas.

Característica de Colégio de Bardo

15º

Inspiração do Bardo (d12): O dado aumenta para um d12.

16º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º

Canção do Descanso (d12): O dado aumenta para um d12.

18º

Segredos Mágicos: Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no numero de agias Conhecidas.

19º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º

Inspiração Superior: Quando você rolar iniciativa e não tiver usos de Inspiração de Bardo sobrando, você recupera um uso.

COLÉGIO DA BRAVURA

3º Nível – Proficiência Bônus e Inspiração de Combate

Você ganha proficiência em armaduras médias, escudos e armas marciais.

O alvo de uma Inspiração do Bardo pode rolar o dado e adicionar ao dano da arma, quando fizer um ataque. Além disso, quando um ataque for feito contra esta criatura ela usar sua própria reação, rolar o dado de Inspiração e adicioná-lo na sua CA após a rolagem, mas antes de saber se o ataque acertou ou errou.

6º Nível – Ataque Extra

Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

14º Nível – Combatente Mágico

Ao conjurar uma magia de bardo, pode fazer um ataque com sua arma com uma ação bônus

COLÉGIO DO SABER

3º Nível – Proficiência Bônus e Palavras Cortantes

Você ganha proficiência em três perícias a sua escolha.

Quando uma criatura a até 18 m que você possa ver fizer um ataque, teste de habilidade ou rolagem de dano, você pode usar sua reação gastando um uso de Inspiração de Bardo. Role o dado e subtraia o valor da rolagem da criatura. Pode ser feito após a rolagem, mas antes de saber se a rolagem obteve sucesso ou não, ou antes de ser rolado o dano. A criatura fica imune a isso se não puder ouvi-lo ou for imune a se encantada.

6º Nível – Segredos Mágicos Adicionais

Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo esta, e adicione às conhecidas. Devem ser de um nível você possa conjurar. Contam como magias de bardo e são incluídas no numero de magias conhecidas.

14º Nível – Habilidade Inigualável

Quando fizer um teste de habilidade, pode gastar um uso de Inspiração de Bardo. Role o dado e adicione o valor ao seu teste. Pode optar fazer isso depois da rolagem, mas antes de saber se a rolagem obteve sucesso ou não.

BRUXO

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFIÇÕES

Armaduras leves; **Armas simples;** **Ferramentas:**

Nenhuma; **Testes de Resistência:** Sabedoria e Carisma;

Perícias: Escolha duas entre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião.

Nível	Bônus Prof.	Truques Conhec.	Magias Conhec.	Espaços de Magia	Nível do Espaço	Invocações Conhec.
1º	+2	2	2	1	1º	-
2º	+2	2	3	2	1º	2
3º	+2	2	4	2	2º	2
4º	+2	3	5	2	2º	2
5º	+3	3	6	2	3º	3
6º	+3	3	7	2	3º	3
7º	+3	3	8	2	4º	4
8º	+3	3	9	2	4º	4
9º	+4	3	10	2	5º	5
10º	+4	4	10	2	5º	5
11º	+4	4	11	3	5º	5
12º	+4	4	11	3	5º	6
13º	+5	4	12	3	5º	6
14º	+5	4	12	3	5º	6
15º	+5	4	13	3	5º	7
16º	+5	4	13	3	5º	7
17º	+6	4	14	4	5º	7
18º	+6	4	14	4	5º	8
19º	+6	4	15	4	5º	8
20º	+6	4	15	4	5º	8

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples;
- (a) uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano;
- (a) um pacote de estudioso ou (b) um pacote de masmorra;
- Corselete de couro, qualquer arma simples, e duas adagas

1º

Patrônio Extraplanar: Para o pacto escolha entre: o Feérico, o Infernal ou o Grande Antigo.

Espaços de Magia: Todos os seus espaços de magia são do mesmo nível, sendo o mais alto que você pode conjurar. Você recupera todos os seus espaços de magia quando terminar um descanso curto ou longo.

Magias Conhecidas: Ao ganhar um nível pode trocar uma magia que conhece por outra de qualquer nível que possa conjurar.



Habilidade de Conjuração: Carisma é a habilidade de conjuração.
CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma
Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma
Foco de Conjuração: Você pode usar uma foco arcano como foco para magias.

2º **Invocação Mística:** Você ganha duas invocações místicas, que aumentam quando você ganha níveis. Pode trocar uma quando ganhar um nível.

3º **Dádiva de Pacto:** Escolha uma entre:
Pacto da Corrente: Aprende a magia *encontrar familiar*. Pode escolher familiares normais ou diabrete, pseudodragão, quasit, duende. Quando fizer ação Ataque, pode renunciar um de seus ataques para permitir que seu familiar faça um dele.

Pacto da Lâmina: Usa ação para criar arma de pacto em mão livre. Pode escolher a forma da arma toda vez que cria-la, mas ela deve ser de corpo a corpo. É proficiente enquanto a segurar. Conta como mágica para passar resistência e imunidades contra dano não mágico. A arma desaparece se estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto, se usar esta característica de novo, dispensar a arma (não usa ação) ou se você morrer.

Pode transformar uma arma mágica em arma e pacto se fizer um ritual. Leva uma hora e pode ser feito durante descanso curto. Ela fica em um espaço extradimensional e aparece quando criar a arma de pacto. Ela deixa de ser arma de pacto se você morrer, conduzir ritual com outra arma ou quebrar laço com ela.

Pacto do Tomo: Ganha um grimório chamado Livro das Sombras. Ele tem três truques de qualquer classe à sua escolha. Enquanto estiver com você pode conjurar os truques sem limite. Não contam para seu número de truques conhecidos. Se perder pode fazer ritual de 1 hora para receber um substituto. Pode ser feito durante descanso curto. O livro vira cinzas quando você morre.

4º **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º Nada ☹

6º **Característica de Patrono Extraplanar**

7º Nada ☹

8º **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

9º Nada ☹

10º **Característica de Patrono Extraplanar**

11º **Arcanum Místico:** Escolha uma magia de 6º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

12º **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º **Arcanum Místico:** Escolha uma magia de 7º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

14º **Característica de Patrono Extraplanar**

15º **Arcanum Místico:** Escolha uma magia de 8º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

16º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º Arcanum Místico: Escolha uma magia de 9º nível. Pode conjurá-la uma vez sem gastar espaço de magia. Deve fazer um descanso longo para fazer isso de novo.

18º Nada ☹

19º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º Mestre Místico: Pode suplicar por 1 minuto ao seu patrono para recuperar todos os espaços de magia gastos. Só pode usar isso uma vez por descanso longo.

O FEÉRICO

Você pode escolher magias da lista de magias expandidas do feérico.

1º Nível – Presença Feérica

Uma ação, criaturas em um cubo de 3 metros originando de você fazem teste de resistência de Sabedoria. Se falharem estão amedrontados ou encantadas (você escolhe) até o final do seu próximo turno. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

6º Nível – Fuga Nebulosa

Ao levar dano, pode usar sua reação para ficar invisível e se teleportar até 18 metros em um espaço não ocupado que possa ver. Fica invisível até seu próximo turno ou atacar ou conjurar magia. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

10º Nível – Defesa Sedutora

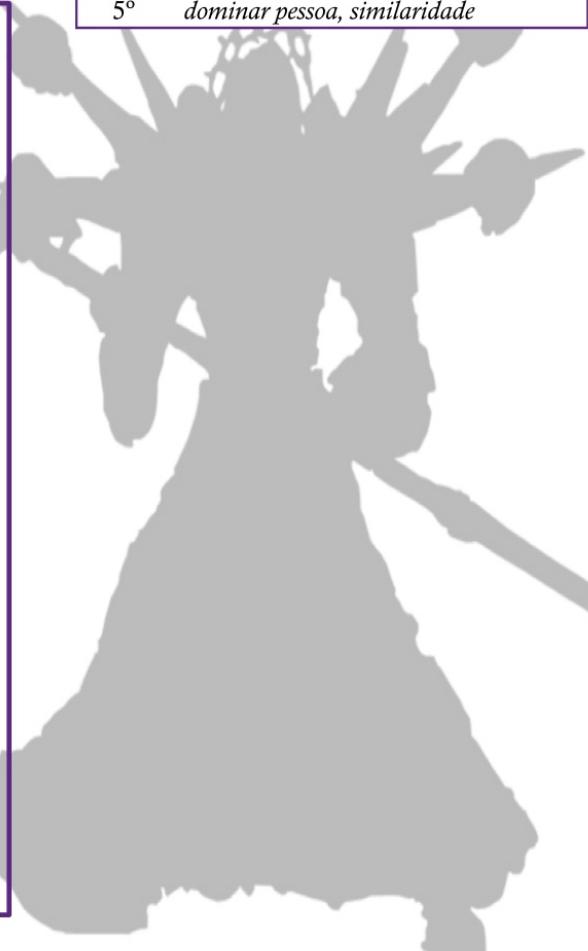
Fica imune a ser encantado. Se tentarem tentar encantar você, pode usar sua reação para retornar o encantamento nesta criatura. Ela faz um teste de resistência. Se falhar fica amedrontada ou encantada (você escolhe) por 1 minuto ou até sua concentração ser quebrada (como se estivesse concentrando uma magia). O efeito termina antes se ela sofrer dano. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

14º Nível – Delírio Obscuro

Com uma ação, escolha uma criatura que possa ver até 18 metros. Ela faz um teste de resistência. Se falhar fica amedrontada ou encantada (você escolhe) por 1 minuto ou até sua concentração ser quebrada (como se estivesse concentrando uma magia). O efeito termina antes se a criatura sofrer dano. Até a ilusão terminar, ela pensa que está perdida em um reino de neblina, a aparência você escolhe. Só pode ouvir ela mesma, você e a ilusão. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

Magias Expandidas do Feérico

Nível	Magias
1º	<i>fogo feérico, sono</i>
2º	<i>acalmar emoções, força fantasmagórica</i>
3º	<i>ampliar plantas, piscar</i>
4º	<i>dominar animais, invisibilidade maior</i>
5º	<i>dominar pessoa, similaridade</i>



O INFERNAL

Você pode escolher magias da lista de magias expandidas do infernal.

1º Nível – Bênção do Obscuro

Ao reduzir um inimigo a 0 PV, ganha PVs temporários igual ao seu mod de Carisma + seu nível de bruxo (mínimo 1).

6º Nível – Sorte do Obscuro

Ao fazer teste de habilidade ou teste de resistência, pode adicionar 1d10 na rolagem. Pode fazer isso depois de ver a rolagem inicial, mas antes de ocorrer qualquer efeito da rolagem. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

10º Nível – Resistência Infernal

Escolha um tipo de dano ao terminar um descanso curto ou longo. Ganhá resistência contra esse tipo de dano até escolher outro. Danos de armas mágicas ou armas de prata ignoram esta resistência.

14º Nível – Passeio pelo Inferno

Ao acertar uma criatura com um ataque, pode instantaneamente transportar o alvo através dos planos inferiores. Ao fim do seu próximo turno o alvo retorna para o local que estava, ou o mais próximo desocupado. Se não for um infernal, leva 10d10 de dano psíquico. Pode usar uma vez por descanso longo.

Magias Expandidas do Infernal

Nível	Magias
1º	<i>comando, mãos flamejantes</i>
2º	<i>cegueira/surdez, raio ardente</i>
3º	<i>bola de fogo, névoa fétida</i>
4º	<i>escudo de fogo, muralha de fogo</i>
5º	<i>coluna de chamas, santificar</i>

O GRANDE ANTIGO

Você pode escolher magias da lista de magias expandidas do grande antigo.

1º Nível – Mente Desperta

Pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que possa ver até 9 metros. Não precisar compartilhar o mesmo idioma para se entender telepaticamente, mas a criatura deve compreender ao menos um idioma.

6º Nível – Proteção Entrópica

Quando uma criatura fizer um ataque contra você, pode usar sua reação para impor desvantagem naquela rolagem. Se errar, sua próxima rolagem de ataque contra ela tem vantagem se fizer antes do fim do seu próximo turno. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

10º Nível – Escudo Mental

Seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia ou outros meios a menos que você permita. Você também tem resistência a dano psíquico, e sempre que uma criatura causar dano psíquico em você ela toma a mesma quantia de dano.

14º Nível – Criar Escravo

Com uma ação pode tocar um humanoide incapacitado. Ele fica encantado por você até que a magia *remover maldição* seja conjurada nele, a condição encantado for removido dele ou você usar esta característica novamente. Você pode se comunicar telepaticamente com a criatura encantada desde que os dois estejam no mesmo plano de existência.

Magias Expandidas do Grande Antigo

Nível	Magias
1º	<i>sussurro perturbador, riso histérico de Tasha</i>
2º	<i>detectar pensamentos, força fantasmagórica</i>
3º	<i>clarividência, enviar mensagem</i>
4º	<i>dominar animais, tentáculos negros de Evard</i>
5º	<i>dominar pessoa, telecinésia</i>

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

Armadura das Sombras

Pode conjurar *armadura arcana* em você sem limite, não gasta espaço de magia ou componentes materiais.

Atolar a mente

Pré-requisito: 5º Nível

Você pode conjurar *lentidão* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Correntes de Cárcere

Pré-requisito: 15º nível, característica Pacto da Correntes

Você pode conjurar *imobilizar monstro* sem limite –visando um celestial, infernal ou elemental – sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais. Você deve terminar um descanso longo antes de usar esta invocação na mesma criatura novamente.

Escultor da carne

Pré-requisito: 7º Nível

Você pode conjurar *metamorfose* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Ladrão dos Cinco Destinos

Você pode conjurar *maldição* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Lâmina Sedente

Pré-requisito: 5º nível, característica Pacto da Lâmina

Você pode atacar com sua arma de pacto duas vezes, ao invés de uma, sempre que você usar a ação Atacar no seu turno.

Lança mística

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você conjura *rajada mística*, seu alcance é de 90 metros.

Linguagem das Bestas

Você pode conjurar *falar com animais* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Livro dos Segredos Antigos

Pré-requisito: característica Pacto do Tomo

Você pode gravar rituais no seu Livro das Sombras. Escolha duas magias de 1º nível que tenham a marca ritual de qualquer lista de magia de classe. Elas aparecem no livro e não contam para o numero de magias conhecidas. Você pode conjurar as magias escolhidas como rituais. Não pode conjurar as magias que não seja na forma de ritual, a menos que tenha aprendido elas por outro meio. Você pode também conjurar as magias de bruxo que você conhece como ritual se ela tiverem a marca ritual.

Em suas aventuras, você pode adicionar outras magias de ritual ao seu Livro das Sombras. Quando você encontrar uma magia deste tipo, você pode adiciona-la ao livro se o nível da magia for igual ou menos da metade do seu nível de bruxo (arredondado para cima) e se você puder gastar o tempo para copiar a magia. Para cada nível da magia, o processo de copia leva 2 horas e custa 50 po com raras tintas necessárias para escrevê-la.

Máscara das muitas faces

Você pode conjurar *transformação momentânea* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Olhar de duas mentes

Você pode usar sua ação para tocar um humanoide disposto e ver através de seus sentidos até o fim do seu próximo turno. Desde que a criatura esteja no mesmo plano de existência que você, você pode usar sua ação em turnos subsequentes para manter esta conexão. Enquanto observando através dos sentidos de outra criatura, você se beneficia de quaisquer sentidos especiais que aquela criatura possui, e você fica sego e surdo dos seus próprios arredores.

Olhos do guardião das runas

Você pode ler todas as escritas.

Palavra terrível

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar *confusão* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo até que termine um descanso longo.

Passo Ascendente

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *levitação* em você sem limite, não gasta espaço de magia ou componentes.

Pulo extraplanar

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *salto* em você sem limite, sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Rajada Afastadora

Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você acertar uma criatura com a *rajada mística*, você pode empurrar a criatura até 3 metros longe de você em linha reta.

Rajada Agonizante

Pré-requisito: truque rajada mística

Ao conjurar *rajada mística*, adicione seu mod de Carisma ao dano que ela causa.

Sedutora Influencia

Você ganha proficiência nas perícias Enganação e Persuasão.

Servos do caos

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *invocar elemental* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Sinal de mau agouro

Pré-requisito: 5º nível

Você pode conjurar *rogar maldição* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazê-lo de novo enquanto não terminar um descanso longo.

Sugador de Vida

Pré-requisito: 12º nível. Característica Pacto da Lâmina

Quando você acerta uma criatura com sua arma de pacto, a criatura leva dano necrótico extra igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Sussurros do tumulo

Pré-requisito: 9º nível

Você pode conjurar *falar com os mortos* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Sussurro Encantador

Pré-requisito: 7º nível

Você pode conjurar *compulsão* uma vez usando um espaço de magia de bruxo. Pode fazer uma vez por descanso longo.

Um com as sombras

Quando você estiver em uma área de luz fraca ou escuridão, você pode usar uma ação para ficar invisível até se mover ou fazer uma ação ou uma reação.

Vigor Infernal

Você pode conjurar *vitalidade ilusória* em você sem limite como uma magia de 1º nível, sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Visão da bruxa

Pré-requisito: 15º nível

Você pode ver a forma verdadeira de qualquer metamorfo ou criatura escondida por uma ilusão ou transmutação mágica enquanto a criatura estiver a 9 metros de você e dentro da linha de visão.

Visão diabólica

Você pode ver normalmente na escuridão, ambas naturais ou mágicas, até uma distância de 36 metros.

Visões de um reino distante

Pré-requisito: 15º nível

Você pode conjurar *olho arcano* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Visão mística

Você pode conjurar *detectar magia* sem limite, sem gastar um espaço de magia.

Visões nebulosas

Você pode conjurar *imagem silenciosa* sem limite, sem gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Voz do mestre da corrente

Pré-requisito: característica Pacto da Corrente

Você pode se comunicar telepaticamente com o seu familiar e observar através dos sentidos do seu familiar contanto que você esteja no mesmo plano de existência. Além disso, enquanto estiver observando através dos sentidos do seu familiar, você pode também falar através do seu familiar com a sua própria voz, mesmo se o seu familiar for normalmente incapaz de falar.

CLÉRIGO

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFIÇÕES

Armaduras leves, médias e escudos; **Armas** simples;

Ferramentas: Nenhuma; **Testes de Resistência:** Sabedoria e Carisma; **Perícias:** Escolha duas entre História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião.

Nível	Bônus Prof.	Truques Conhec.	Espaços de Magia por Nível								
			1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma maça ou (b) um machado de batalha (se proficiente)
- (a) armadura de escamas, (b) armadura de couro, ou (c) cota de malha (se proficiente);
- (a) uma besta leve e 20 viroles ou (b) uma arma simples
- (a) Pacote de sacerdote ou (b) um pacote de explorador
- Um escudo e um símbolo sagrado

1º

Preparando e Conjurando Magias: Ganhá todos os usos com descanso longo. Você prepara magias da lista de clérigo, escolha um numero de magias igual a mod de Sabedoria + nível de clérigo (mínimo de uma magia). Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.



Habilidade de Conjuração: Sabedoria é a habilidade de conjuração.
CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Sabedoria
Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Sabedoria
Foco de Conjuração: Você pode usar uma símbolo sagrado como foco.
Ritual: Pode conjurar magias de clérigo como ritual se elas tiverem esta opção e precisa ter ela preparada.

Domínio Divino: Escolha um domínio relacionado à sua divindade: Conhecimento, Enganação, Guerra, Luz, Natureza, Tempestade ou Vida.

2º Canalizar Divindade: Você pode usar um Canalizar Divindade por descanso curto ou longo. Se houver alguma CD, é igual a das suas magias. Você tem um efeito de domínio (ver **Domínio Divino**) e:
Expulsar Mortos-vivos: Uma ação, levante seu símbolo sagrado e murmura uma prece. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros faz um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, fica expulsa por 1 minuto ou até levar dano.
Uma criatura expulsada deve gastar seus turnos tentar se mover para longe de você, e não pode entrar voluntariamente em um espaço a 9 metros de você. Não pode fazer reações. Em suas ações só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que impeça o movimento. Se não houver local para se mover, a criatura usa a ação Esquivar.

3º Nada 😞

4º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º Destruir Mortos-Vivos (ND ½): Se um morto-vivo falhar no teste de resistência contra sua habilidade de Expulsar Mortos-Vivos, ele é instantaneamente destruído se seu Nível de Desafio for igual ou menor que os valores conforme a tabela abaixo.

Destruir Mortos-Vivos

Nível	Destroi Mortos-Vivos de ND...
5º	½ ou menor
8º	1 ou menor
11º	2 ou menor
14º	3 ou menor
17º	4 ou menor

6º Canalizar Divindade: Dois usos por descanso curto ou longo.

Característica de Domínio Divino

7º Nada 😞

8º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

Destruir Mortos-Vivos (ND 1)

Característica de Domínio Divino

9º Nada 😞

10º Intervenção Divina: Uma ação. Descreve o que precisa e role um dado de porcentagem. Se o resultado for igual ou menor que seu nível de clérigo, sua divindade intervém. O Mestre escolhe como ocorre a intervenção; o efeito de uma magia de clérigo ou de domínio é apropriado como resultado.

Se sua divindade intervir, você fica impedido de usar esta habilidade novamente por 7 dias. Senão, pode usar ela novamente depois de um descanso longo.

- 11º** [Destruir Mortos-Vivos \(ND 2\)](#)
- 12º** [Aumento de Habilidade:](#) Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 13º** Nada ☹
- 14º** [Destruir Mortos-Vivos \(ND 3\)](#)
- 15º** Nada ☹
- 16º** [Aumento de Habilidade:](#) Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 17º** [Destruir Mortos-Vivos \(ND 4\)](#)
[Característica de Domínio Divino](#)
- 18º** [Canalizar Divindade:](#) Três usos por descanso curto ou longo.
- 19º** [Aumento de Habilidade:](#) Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 20º** [Intervenção Divina Aprimorada:](#) Seus pedidos de Intervenção Divina funcionam automaticamente, sem precisar rolar dados

Magias do Domínio do Conhecimento

1º	<i>comando, identificar</i>
3º	<i>augúrio, sugestão</i>
5º	<i>dificultar detecção, falar com os mortos</i>
7º	<i>olho arcano, confusão</i>
9º	<i>lendas e histórias, vidência</i>

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Bênção do Conhecimento

Aprende dois idiomas à sua escolha. Torna-se proficiente em duas das seguintes perícias: Arcanismo, História, Natureza ou Religião. Seu bônus de proficiência é dobrado em testes que usem essas perícias.

2º Nível – Canalizar Divindade:

Conhecimento das Eras

Uma ação, escolha uma perícia ou ferramenta. Por 10 minutos tem proficiência na pericia ou ferramenta escolhida.

6º Nível – Canalizar Divindade: Ler

Pensamentos

Uma ação, escolha uma criatura que possa ver até 18 metros. Ela faz um teste de resistência de Sabedoria. Se ela passar, não pode usar essa característica até terminar um descanso longo. Se falhar, pode ler pensamentos superficiais (que aparecem primeiro na mente, refletindo o estado emocional atual e no que sua atenção está focada) enquanto estiver a 18 m dela. Dura 1 minuto. Pode usar uma ação e encerrar este efeito lançando *sugestão* na criatura sem gastar espaço de magia. O alvo falha automaticamente no TR da magia.

8º Nível – Conjuração Potente

Adicione seu mod de Sabedoria em rolagens de dano de truques de clérigo.

17º Nível – Visões do Passado

Recebe vislumbres de ventos recentes. Pode meditar um numero de minutos igual seu mod de Sabedoria. Pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

Ler Objeto: Segurando o objeto, depois de 1 minuto descobre como o dono o adquiriu e o perdeu, bem como eventos recentes significantes envolvendo o objeto e o dono. Se foi portado por outras criaturas recentemente (número de dias igual seu valor de Sabedoria), pode gastar 1 minuto adicional por portador para aprender a mesma informação sobre a criatura.

Ler Área: Eventos recentes nos arredor (até 15 m cúbicos)., volta um numero de dias igual seu mod de Sabedoria. Cada minuto meditando, descobre um evento significativo, a partir do mais recente. Eventos significativos são tipicamente emoções poderosas, como batalhas e trações, casamentos e assassinatos, nascimentos e funerais. Podem incluir eventos mundanos relevantes para sua situação atual.

DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Bênção do Malandro

Com uma ação, pode tocar uma criatura viva e dar a ela vantagem nos testes de Destreza (Furtividade). Dura por 1 hora ou até você usar essa característica de novo.

2º Nível – Canalizar Divindade: Invocar Duplicidade

Com uma ação, cria uma ilusão perfeita de você que dura 1 minuto ou até perder sua concentração (como uma magia). Aparece em espaço desocupado até 9 metros de você, pode mover ela 9 metros com sua ação bônus até 36 metros de você. Pode lançar magias através dela, mas usando seus próprios sentidos. Quando estiver a 1,5 m dela de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem nos ataques.

6º Nível – Canalizar Divindade: Manto das Sombras

Com uma ação, fica invisível ate final do seu próximo turno. Fica visível se atacar ou lançar magia.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano de veneno. No **14º nível** aumenta para 2d8.

17º Nível – Duplicidade Aprimorada

Pode criar até 4 cópias de você ao usar Invocar Duplicidade. Com uma ação bônus no seu turno, pode movê-las 9 metros, até 36 metros longe de você.

DOMÍNIO DA GUERRA

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Proficiência Bônus e Sacerdote da Guerra

Ganha proficiência em armas marciais e armaduras pesadas.

Além disso, quando usar a ação Atacar, pode fazer um ataque com arma como uma ação bônus. Pode fazer isso um numero de vezes igual seu mod de Sabedoria (mínimo 1) por descanso longo.

2º Nível – Canalizar Divindade: Ataque Guiado

Quando atacar, pode usar seu Canalizar divindade para ganhar +10 na jogada. Pode usar depois de ver o resultado, mas antes do mestre dizer se você acertou ou errou.

6º Nível – Canalizar Divindade: Bênção do Deus da Guerra

Quando uma criatura até 9 metros de você fizer um ataque, pode usar sua reação para dar +10 na jogada de ataque dela, usando Canalizar Divindade. Pode usar depois de ver o resultado, mas antes do mestre dizer se você acertou ou errou.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano do tipo da arma. No **14º nível** aumenta para 2d8.

17º Nível – Avatar da Guerra

Ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas.

Magias do Domínio da Enganação

1º	<i>encantar pessoas, transformação momentânea</i>
3º	<i>imagem menor, passo sem pegadas</i>
5º	<i>dissipar magia, piscar</i>
7º	<i>metamorfose, porta dimensional</i>
9º	<i>dominar pessoa, modificar memória</i>

Magias do Domínio da Guerra

1º	<i>auxílio divino, escudo da fé</i>
3º	<i>arma mágica, arma espiritual</i>
5º	<i>guardiões espirituais, manto do cruzado</i>
7º	<i>movimentação livre, pele rochosa</i>
9º	<i>coluna de chamas, imobilizar monstro</i>

DOMÍNIO DA LUZ

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Truque Bônus e Brilho Protetor

Você ganha o truque *luz*, se já não o souber. Ao ser atacado por um inimigo até 9 metros de você, pode usar sua reação para impor desvantagem no ataque. Alguém que não pode ficar cego é imune a isso. Pode usar um número de vezes igual seu mod de Sabedoria (mínimo 1) por descanso longo.

2º Nível – Canalizar Divindade:

Resplendor do Amanhecer

Com uma ação, mostra seu símbolo sagrado e qualquer escuridão mágica até 9 metros de você é dissipada. Criaturas hostis até 9 metros de você precisam fazer teste de resistência de Constituição. Se falhar levam $2d10 +$ seu nível de clérigo ou metade se obterem sucesso. Uma criatura com cobertura total não é afetada.

6º Nível – Brilho Aprimorado

Pode usar sua característica Brilho Protetor quando uma criatura até 9 metros atacar outra criatura que não seja você.

8º Nível – Conjuração Potente

Adicione seu mod de Sabedoria em rolagens de dano de truques de clérigo.

17º Nível – Coroa de Luz

Pode usar sua reação para ativar uma aura de luz do sol que dura 1 minuto ou até ser dispersada por você com uma ação. Emite claridade em 18 m de raio e penumbra de 9 m depois. Inimigos dentro da claridade tem desvantagem em testes de resistência contra magias que causem dano de fogo ou radiante.

Magias do Domínio da Luz

1º	<i>mãos flamejantes, fogo das fadas</i>
3º	<i>esfera flamejante, raio ardente</i>
5º	<i>bola de fogo, luz do dia</i>
7º	<i>guardião da fé, muralha de fogo</i>
9º	<i>coluna de chamas, vidência</i>

DOMÍNIO DA NATUREZA

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Acólito da Natureza e Proficiência Bônus

Aprende um truque de druida a sua escolha. Ganha proficiência em uma das seguintes perícias a sua escolha: Adestrar Animais, Natureza ou Sobrevivência.

Ganha proficiência com armadura pesada.

2º Nível – Canalizar Divindade: Encantar Animais e Plantas

Com um ação, exiba seu símbolo sagrado e invoque o nome de sua divindade. Cada besta ou criatura tipo planta que puder ver você até 9 m, faz um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, esta encantada por você por 1 minuto o até sofrer dano. Enquanto encantada, é amigável à você e as criaturas que você designar.

6º Nível – Amortecer Elementos

Quando você ou uma criatura até 9 metros de você levar dano ácido, congelante, fogo, elétrico ou sônico, você pode usar sua reação para conceder resistência para a criatura contra o dano naquele momento.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano $1d8$ de dano congelante, fogo ou elétrico (sua escolha). No 14º nível aumenta para $2d8$.

17º Nível – Mestre da Natureza

Ganha a habilidade de comandar animais e criaturas plantas. Enquanto as criaturas estiverem encantadas pela sua habilidade de Encantar Animais e Plantas, você pode usar uma ação bônus no seu turno para verbalmente comandar o que cada uma destas criaturas farão em seus próximos turnos.

Magias do Domínio da Natureza

1º	<i>enfeitiçar animal, falar com animais</i>
3º	<i>crescer espinhos, pele de árvore</i>
5º	<i>ampliar plantas, muralha de vento</i>
7º	<i>dominar animais, vinhas restrinquentes</i>
9º	<i>caminhar em árvores, praga de insetos</i>

DOMÍNIO DA TEMPESTADE

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Proficiência Bônus e Fúria da Tempestade

Ganha proficiência com armas marciais e armaduras pesadas.

Quando uma criatura que você possa ver estiver a 1,5 m de você e lhe acertar um ataque, pode usar sua reação para fazer com que ela faça um teste de resistência de Destreza. Se falhar sofre 2d8 de dano elétrico ou sônico (sua escolha) ou metade se passar. Pode usar um número de vezes igual seu mod de Sabedoria (mínimo 1) por descanso longo.

2º Nível – Canalizar Divindade: Fúria Destruidora

Quando for rolar dano elétrico ou sônico, pode usar seu Canalizar Divindade para dar o dano máximo, ao invés de rolá-lo

6º Nível – Canalizar Divindade: Manto das Sombras

Quando causar dano elétrico em uma criatura Grande ou menos, pode também empurrá-la a até 3 m longe de você.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano sônico. No 14º nível aumenta para 2d8.

17º Nível – Duplicidade Aprimorada

Pode voar com o mesmo deslocamento em terra, exceto em lugares subterrâneos ou dentro de lugares fechados.

DOMÍNIO DA VIDA

Ganha magias de domínio ao ganhar níveis de clérigo, conforme a tabela, que estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

1º Nível – Proficiência Bônus e Discípulo da Vida

Ganha proficiência em armaduras pesadas. Sempre que usar uma magia de cura para restaurar pontos de vida, o alvo recupera um adicional de 2 + nível da magia.

2º Nível – Canalizar Divindade: Preservar a Vida

Com uma ação, com seu símbolo sagrado invoque energia curativa para recuperar pontos de vida em um total de 5 vezes seu nível de clérigo. Escolha qualquer numero de criaturas a até 9 m de você e divida estes pontos entre elas. Só pode curar até metade de seus pontos de vidas totais. Não pode ser usada em mortos-vivos ou constructos.

6º Nível – Cura Abençoada

Quando usar uma magia de cura em outra criatura, recupere pontos de vida iguais a 2 + nível da magia.

8º Nível – Ataque Divino

Uma vez por turno, quando acertar um ataque com arma, pode adicionar ao dano 1d8 de dano radiante. No 14º nível aumenta para 2d8.

17º Nível – Cura Suprema

Quando rolar dados para restaurar pontos de vida, use o máximo possível da rolagem. Por exemplo, se fosse rolar 2d6 você cura 12.

Magias do Domínio da Tempestade

1º	<i>névoa, onda trovejante</i>
3º	<i>despedaçar, lufada de vento</i>
5º	<i>convocar relâmpagos, nevasca</i>
7º	<i>controlar água, tempestade glacial</i>
9º	<i>onda destrutiva, praga de insetos</i>

Magias do Domínio da Vida

1º	<i>benção, curar ferimentos</i>
3º	<i>arma espiritual, restauração menor</i>
5º	<i>farol de esperança, ressureição</i>
7º	<i>guardião da fé, proteção contra a morte</i>
9º	<i>curar ferimentos em massa, reviver os mortos</i>

DRUIDA

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFI CIÊNCIAS

Armaduras leves, médias e escudos (druidas não usam armadura ou escudo de metal); **Armas:** Adagas, azagaias, bordões, cimitarras, clavas, dardos, foice, funda, lanças, maças; **Ferramentas:** kit de Herbalismo; **Testes de Resistência:** Inteligência e Sabedoria; **Perícias:** Escolha duas entre Adestrar Animais, Arcanismo, Intuição, Natureza, Medicina, Percepção, Religião e Sobrevivência.

Nível	Bônus Prof.	Truques Conhec.	Espaços de Magia por Nível								
			1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Um escudo de madeira ou (b) qualquer arma simples
- (a) Uma cimitarra ou (b) qualquer arma corpo a corpo simples
- Corselete de couro, pacote do explorador e um foco druídico.

1º

Druídico: Conhece Druídico, o idioma secreto dos druidas. Pode falar e deixar mensagens secretas. Você e outros que conhecerem este idioma podem automaticamente encontrar essas mensagens. Quem não souber, encontra com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15, mas não conseguem decifrá-la sem usar magia.



Preparando e Conjurando Magias: ganha todos os usos com descanso longo. Você prepara magias da lista de druida, escolha um numero de magias igual a mod de Sabedoria + nível de druida (mínimo de uma magia). Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.

Habilidade de Conjuração: Sabedoria é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Foco de Conjuração: Pode usar focos druídicos como foco de conjuração.

Ritual: Pode conjurar magias de druida como ritual se elas tiverem esta opção e precisa ter ela preparada.

2º

Forma Selvagem: Usando uma ação pode magicamente assumir a forma de uma besta que já viu. Pode usar esta característica duas vezes, por descanso curto ou longo.

Seu nível de druida determina a besta que você pode se transformar, conforme a tabela.

Pode ficar na forma de besta por uma numero de horas igual metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Pode reverter para forma normal antes gastando uma ação bônus. Reverte automaticamente se ficar inconsciente, ficar com 0 pontos de vida ou morrer.

Quando transformado, siga estas regras:

- Suas estatísticas são trocadas pelas da besta, mas mantém sua tendência, personalidade, Inteligência, Sabedoria, Carisma. Mantém também suas perícias e testes de resistência em adição aos da criatura. Se a proficiência da criatura for maior que a sua, use a dela. Se ela tiver ações legendárias ou de covil, você não pode usar.

- Quando transformado, assume os pontos de vida e dados de vida da besta. Quando reverter a forma normal, fica com os pontos que tinha antes de se transformar. Entretanto, se reverter com 0 pontos de vida, qualquer dano excedente vai para sua forma normal. Exemplo: se levar 10 de dano na forma animal e tiver só 1 ponto de vida, você reverte e leva 9 de dano. Contanto que o dano não reduza sua forma normal a 0 pontos de vida, você não cai inconsciente.

- Você não pode conjurar magias, e sua habilidade de fala ou fazer ações que requeiram mãos são limitadas pela forma da besta. Transformar-se não quebra sua concentração em magias que já conjurou, ou impede de fazer ações que são parte da magia.

- Mantém os benefícios da sua classe, raça ou outra fonte e pode usar se a nova forma for fisicamente capaz de usa-los. Entretanto, não pode usar sentidos especiais, como visão no escuro, se a nova forma não tiver eles.

- Você escolhe se seu equipamento cai no chão ao seus pés, se funde com você na nova forma ou é vestido por ela. Equipamentos vestidos funcionam normalmente, mas o Mestre decide se é prático para a nova forma usar o equipamento, baseado na forma e tamanho da criatura. Seu equipamento não se ajusta para a nova forma, e quaisquer equipamento que a nova forma não possa vestir deve cair no chão ou se fundir com ela. Equipamentos que se fundem não tem efeito enquanto você não deixar a forma selvagem.

Círculo Drúídico: Escolha entre o Círculo da Lua ou o Círculo do Solo

Formas Selvagens

Nível	ND Máx.	Limitações
2º	1/4	Não voa nem nada
4º	1/2	Não voa
8º	1	—

3º Nada ☹	16º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
4º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20). Melhora na Forma Selvagem (ND 1/2)	17º Nada ☹
5º Nada ☹	18º Corpo Atemporal: Você envelhece devagar. Cada 10 anos, seu corpo envelhece somente 1 ano. Magia Bestial: Pode conjurar qualquer magia de druida que assumir quando usando Forma Selvagem. Pode executar os componentes verbais e gestuais da magia, mas não é capaz de prover os componentes materiais.
6º Característica de Círculo Druídico	
7º Nada ☹	
8º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20). Melhora na Forma Selvagem (ND 1)	19º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
9º Nada ☹	20º Arquidruída: Pode usar Forma Selvagem sem limite.
10º Característica de Círculo Druídico	
11º Nada ☹	
12º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).	
13º Nada ☹	
14º Característica de Círculo Druídico	
15º Nada ☹	

CÍRCULO DA LUA

2º Nível – Forma Selvagem de Combate e Formas de Círculo

Pode usar Forma Selvagem no seu turno como uma ação bônus. Quando transformado pela Forma Selvagem, pode usar uma ação bônus para gastar um espaço de magia e recuperar pontos de vida iguais a 1d8 por nível do espaço gasto.

Pode se transformar em criaturas de ND até 1 (ignora a ND Máx. da tabela, mas mantém as limitações). **No 6º Nível**, pode se transformar em uma besta de ND igual a seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

6º Nível – Ataque Selvagem

Seus ataques na forma de besta contam como mágico para propósitos de superar resistências e imunidades à ataque e danos não mágicos.

10º Nível – Forma Selvagem Elemental

Pode gastar dois usos de Forma Selvagem ao mesmo tempo para se transformar em um elemental da água, um elemental do ar, um elemental do fogo ou um elemental da terra.

14º Nível – Mil Formas

Pode conjurar a magia *alterar-se* sem limite.

CÍRCULO DO SOLO

Magias de Círculo: Escolha um terreno entre ártico, deserto, floresta, litoral, montanha, pântano, planície ou Subterrâneo. Ganha magias de acordo com o terreno escolhido. Elas estão sempre preparadas e não contam para o número de magias preparadas por dia.

2º Nível – Truque Bônus e Recuperação

Esportânea

Ganha um truque de druida a sua escolha. Durante um descanso curto, pode recuperar espaços de magia. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual ou menor a metade do seu nível de druida (arredondado para cima) e nenhum pode ser de 6º nível ou maior. Só pode usar isso uma vez por descanso longo.

Exemplo: No 4º nível de druida, pode recuperar dois níveis de espaços de magia. Pode recuperar uma de 2º nível ou duas de 1º.

6º Nível – Passo Firme

Mover por terreno difícil não mágico não custa deslocamento extra. Pode atravessar plantas não mágicas sem andar mais devagar ou tomar dano se elas causarem. Tem vantagem nos testes de resistência contra plantas criadas ou manipuladas por magia.

10º Nível – Proteção da Natureza

Não pode ser amedrontado ou encantado por elementais ou feéricos, e é imune a veneno e doença.

14º Nível – Santuário da Natureza

Quando uma besta ou plante lhe atacar, ela faz um teste de resistência de Sabedoria contra sua CD de magias. Se falhar, a criatura escolhe outro alvo, ou o ataque automaticamente falha. Com um sucesso, a criatura fica imune a este efeito por 24 horas.

ÁRTICO

3º	crescer espinhos, imobilizar pessoa
5º	lentidão, nevasca
7º	movimentação livre, tempestade glacial
9º	comunhão com a natureza, cone glacial

DESERTO

3º	nublar, silêncio
5º	criar comida e água, proteção contra energia
7º	secar, terreno ilusório
9º	muralha de pedra, praga de insetos

FLORESTA

3º	patas de aranha, pele de árvore
5º	ampliar plantas, convocar relâmpagos
7º	adivinhação, movimentação livre
9º	caminhar em árvores, comunhão com a natureza

LITORAL

3º	Imagem Refletida, passo das brumas
5º	caminhar na água, respirar na água
7º	controlar água, movimentação livre
9º	conjurar elemental, vidência

MONTANHA

3º	crescer espinhos, patas de aranha
5º	mesclar-se às rochas, relâmpago
7º	moldar rochas, pele rochosa
9º	criar passagens, muralha de pedra

PÂNTANO

3º	escuridão, flecha ácida de Melf
5º	caminhar na água, névoa fétida
7º	localizar criatura, movimentação livre
9º	praga de insetos, vidência

PLANÍCIE

3º	invisibilidade, passo sem pegadas
5º	luz do dia, velocidade
7º	adivinhação, movimentação livre
9º	praga de insetos, sonho

SUBTERRÂNEO

3º	patas de aranha, teia
5º	forma gasosa, névoa fétida
7º	Invisibilidade Maior, moldar rochas
9º	névoa mortal, praga de insetos

FEITICEIRO

Dado de Vida: d6

PV 1º nível: 6 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d6 (ou 4) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras nenhuma; **Armas** adaga, besta leve, cajado, dardo e funda; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Constituição e Carisma; **Perícias:** Escolha duas de Arcanismo, Enganação, Intimidação, Intuição, Persuasão e Religião.

Nível	Bônus Prof.	Pontos Feitiç.	Truques Conhec.	Magias Conhec	Espaços de Magia por Nível								
					1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	-	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+2	2	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+2	3	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	4	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5º	+3	5	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6º	+3	6	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7º	+3	7	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8º	+3	8	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9º	+4	9	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10º	+4	10	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11º	+4	11	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12º	+4	12	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13º	+5	13	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14º	+5	14	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15º	+5	15	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16º	+5	16	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17º	+6	17	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	18	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	19	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	20	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) Um besta leve e 20 viroles ou (b) qualquer arma simples;
- (a) Uma bolsa de componentes ou (b) um foco arcano;
- (a) Pacote de masmorra ou (b) um pacote do explorador;
- Duas adagas

1º

Magias Conhecidas: Ao ganhar um nível pode trocar uma magia que conhece por outra de qualquer nível que possa conjurar.

Habilidade de Conjuração: Carisma é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma

Foco de Conjuração: Você pode usar um foco arcano como foco para magias.

Origem de Feiticeiro: Escolha entre Linhagem Dracônica ou Magia Selvagem.



2º

Fonte de Magia: Você tem um fonte de magia que é representada por seus Pontos de Feitiçaria.

Pontos de Feitiçaria: Ganha conforme a tabela. Nunca pode ter mais do que os mostrados na tabela. Recuperar todos os pontos gasto com um descanso longo.

Conjuração Flexível: Pode gastar Pontos de Feitiçaria para ganhar espaços de magias adicionais conforme a tabela. Pode ganhar pontos de feitiçaria sacrificando um espaço de magia, sendo os pontos ganhos iguais ao nível do espaço. Faz um desses usando uma ação bônus.

Espaços ganhos por Pontos de Feitiçaria

Nível	Pontos de Feitiçaria
1º	2
2º	3
3º	5
4º	6
5º	7

3º

Metamagia: Você ganha duas das seguintes opções, sendo que só pode usar uma opção metamágica em uma magia quando a conjura desta forma, exceto quando descrito o contrário.

Acelerar Magia: Ao conjurar uma magia com tempo de conjuração de 1 ação, pode gastar 2 pontos de feitiçaria para trocar o tempo para uma ação bônus.

Duplicar Magia: Quando conjurar uma magia que tenha como alvo somente uma criatura e não seja de alcance pessoal, pode gastar um numero de pontos de feitiçaria iguais ao nível da magia para atingir uma segunda criatura ao alcance com a mesma magia (1 pontos de feitiçaria se a magia for um truque).

Elevar Magia: Ao conjurar uma magia que force uma criatura a fazer um teste de resistência para resistir ao efeito, pode gastar 3 pontos de feitiçaria para dar desvantagem no alvo em seu primeiro teste de resistência contra a magia.

Estender Magia: Ao conjurar uma magia com duração de 1 minuto ou mais, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar a duração, até no máximo 25 horas.

Magia Cuidadosa: Ao conjurar uma magia que force criaturas a fazer um teste de resistência, pode gastar 1 ponto de feitiçaria e escolher um numero de criaturas igual seu mod de Carisma (mínimo 1) para passarem automaticamente no teste.

Magia Distante: Ao conjurar uma magia de alcance de 1,5 m ou maior, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar o alcance. Quando conjurar uma magia de alcance de toque pode gastar 1 pontos de feitiçaria e aumentar o alcance para 9 m.

Magia Sutil: Ao conjurar uma magia, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para conjurá-la sem nenhum componente somático ou verbal

Potencializar Magia: Ao rolar o dano de uma magia, pode gastar 1 ponto de feitiçaria para rolar novamente um numero de dados até no máximo o seu mod de Carisma (mínimo 1). Deve usar a nova rolagem. Pode usar potencializar magia mesmo se já tiver usado outro poder metmágico diferente.

4º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º

Nada ☹

6º

Característica de Origem de Feiticeiro

7º

Nada ☹

8º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

9º

Nada ☹

10º Metamagia: Você ganha mais uma metamagia.

11º Nada ☹

12º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º Nada ☹

14º Característica de Origem de Feiticeiro

15º Nada ☹

16º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º Metamagia: Você ganha mais uma metamagia.

18º Característica de Origem de Feiticeiro

19º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º Restauração do Feiticeiro: Você recupera 4 pontos de feitiçaria sempre que terminar um descanso curto.

LINHAGEM DRACÔNICA

1º Nível –Ancestral Dragão e Resiliência Dracônica

Escolha um ancestral dragão conforme a tabela. Pode falar, ler e escrever em Dracônico. Sempre que fizer um teste de Carisma ao interagir com Dragões, seu bônus de proficiência é dobrado se for aplicado ao teste.

Seus pontos de vida aumentam em 1 e você ganha 1 a mais sempre que ganhar um nível nesta classe. Sua pele é coberta por um tênuo brilho de escamas dracônicas. Quando não estiver vestindo armadura sua CA é igual a 13 + mod de Destreza.

6º Nível – Afinidade Elemental

Ao conjurar uma magia que cause dano associado ao seu ancestral dracônico, adicione seu mod de Carisma no dano. Além disso, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para ganhar resistência a esse tipo de dano por 1 hora.

14º Nível –Asas de Dragão

Pode criar asas de dragão das suas costas, ganhando deslocamento de voo igual seu deslocamento atual. Pode criá-las com uma ação bônus. Duram até você as dispensar com uma ação bônus. Não pode criá-las se estiver usando armadura, a menos que a armadura seja feita para acomoda-las, e roupa que não foi feita para acomoda-las é destruída quando você as cria.

18º Nível – Presença Dracônica

Com uma ação, pode gastar 5 pontos de feitiçaria para exalar uma aura de fascínio ou medo (você escolhe) até uma distância de 18 m. Por 1 minuto ou até você perder sua concentração (como concentrando em uma magia) cada criatura hostil que começar seu turno na aura deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou fica encantada (se você escolheu fascínio) ou amedrontada (se escolheu medo) até a aura encerrar. Quem obter sucesso, fica imune a aura por 24 horas.

Ancestral Dracônico

Dragão	Tipo e Dano
Azul	Elétrico
Branco	Congelante
Bronze	Elétrico
Cobre	Ácido
Latão	Fogo
Negro	Ácido
Ouro	Fogo
Prata	Congelante
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo

MAGIA SELVAGEM

1º Nível – Pulso de Magia Selvagem e Maré do Caos

Imediatamente após conjurar uma magia de feiticeiro de 1º nível ou maior, o Mestre pede que você role um d20. Se rolar 1, role na tabela de Pulso de Magia Selvagem para ver o efeito aleatório.

Pode ganhar vantagem em um ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. Só pode usar uma vez por descanso longo. Qualquer momento antes de recuperar o uso o Mestre pode solicitar para rolar na tabela Pulso de Magia Selvagem depois de conjurar uma magia de 1º nível ou mais. Você então recupera o uso desta habilidade.

6º Nível – Dobrar a Sorte

Quando uma criatura que você possa ver fizer um ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria e rolar 1d4 aplicando o valor rolado como bônus ou penalidade (você escolhe) no teste dela. Pode fazer isso depois da rolagem, mas antes de qualquer efeito da rolagem ocorrer.

14º Nível – Caos Controlado

Sempre que rolar na tabela de Pulso de Magia Selvagem, pode rolar 2 vezes e escolher qualquer número.

18º Nível – Bombardeo de Magia

Ao rolar o dano para qualquer magia e rolar o valor mais alto possível em qualquer um dos dado de dano rolados, escolha um desses dados, role-o novamente e adicione ao dano. Pode usar essa característica uma vez por turno.

Pulso de Magia Selvagem

d100	Efeito
01-02	Role nesta tabela no começo do seu turno, ignore se este efeito sair novamente.
03-04	Pelo próximo minuto, você pode ver qualquer criatura invisível se você tiver linha de visão para vê-la.
05-06	1 modron escolhido/controlado pelo Mestre aparece num espaço do lado de você, e desaparece 1 minuto depois.
07-08	Você conjura <i>Bola de Fogo</i> como uma magia de 3º nível centrado em você.
09-10	Você conjura <i>Mísseis Mágicos</i> como uma magia de 5º nível.
11-12	Role 1d10. Sua altura muda pelo valor da rolagem $x2,5$. Se a rolar ímpar, você encolhe. Se rolar par, você aumenta.
13-14	Você conjura <i>Confusão</i> centrado em você.
15-16	Por 1 minuto recupere 5 PV no início de seus turnos.
17-18	Cresce uma longa barba feita de penas que fica até você espirrar então as penas explodem para fora do seu rosto.
19-20	Você conjura <i>área escorregadia</i> centrado em você.
21-22	Criaturas tem Desvantagem em TR contra a próxima magia que você lançar no próximo minuto que envolva um TR
23-24	Sua pele fica em tom vibrante de azul. A magia <i>Remover Maldição</i> (remove curse) pode acabar com esse efeito.
25-26	Um olho aparece na sua testa por 1 minuto. Neste tempo, tem Vantagem em teste de SAB (Percepção) que usem visão.
27-28	Por 1 minuto, as suas magias com o tempo de conjuração de 1 ação tem o tempo de conjuração de 1 ação bônus.
29-30	Teleporte-se até 18m num espaço desocupado que possa ver.
31-32	Você é transportado para o Plano Astral até o final do seu próximo turno, volta onde estava antes ou o espaço desocupado mais próximo.
33-34	Maximize o dano da próxima magia (que causar dano) que você conjurar no próximo minuto.
35-36	Role 1d10. Muda sua idade em anos igual a jogada. Se for ímpar, você fica mais novo (mínimo de 1 ano). Se a jogada for par, você fica mais velho.
37-38	1d6 flumphs que o Mestre controla surgem em espaços desocupados dentro de 18m e estão amedrontados de você. Eles desaparecem 1 minuto depois.
39-40	Você recupera 2d10 PV.
41-42	Se transforme em um vaso de planta até o começo do seu próximo turno. Enquanto planta, está incapacitado e tem Vulnerabilidade a todo dano. Se chegar a 0 PV, seu vaso quebra, e você reverte a sua forma.
43-44	Pelo próximo minuto, você pode se teleportar até 6m como uma ação bônus em cada um dos seus turnos.
45-46	Você conjura <i>Levitação</i> em você mesmo.
47-48	Um unicórnio controlado pelo Mestre surge em um espaço adjacente a você e desaparece 1 minuto depois.
49-50	Você não pode falar pelo próximo minuto. Quando você tentar falar, bolhas rosas saem de sua boca.
51-52	Escudo espectral sobrevoa perto de você por 1 minuto, dando a você +2 na CA e imunidade a <i>Mísseis Mágicos</i> .
53-54	Você está imune a ser intoxicado por álcool pelos próximos 5d6 dias.
55-56	Seu cabelo cai mas cresce de volta dentro de 24 horas.
57-58	Por 1 minuto, qualquer objeto inflamável você tocar que não está sendo usado ou transportado por outra criatura, explode em chamas.
59-60	Recupere o uso do espaço de magia mais baixo gasto.
61-62	Por 1 minuto você tem que gritar quando falar.
63-64	Você conjura <i>Néblina</i> (fog cloud) centrado em você.
65-66	Até 3 criaturas a sua escolha dentro de 9m de você tomam 4d10 de dano elétrico.
67-68	Você está amedrontado pela criatura mais próxima até o fim do seu próximo turno.
69-70	Cada criatura até 9m você, se torna invisível por 1 minuto. Termina quando ela atacar ou lançar magia.
71-72	Você ganha resistência a todo dano por 1 minuto.
73-74	Uma criatura aleatória até 18m de você fica envenenada por 1d4 horas.
75-76	Você brilha com luz forte em raio 9m por 1 minuto. Uma criatura que terminar o turno dela adjacente a você, fica cego até o final do próximo turno dela.
77-78	Conjura Metamorfose em você. Se você falhar no TR, se transforma em uma ovelha pela duração da magia.
79-80	Borboletas ilusórias e pétalas de flores flutuam pelo ar até 3m de você pelo próximo minuto.
81-82	Você pode ter uma ação adicional imediatamente.
83-84	Criaturas até 9m de você toma 1d10 de dano necrótico. Recupere PV igual soma do dano causado.
85-86	Você conjura <i>Reflexos</i> .
87-88	Você conjura <i>Voo</i> em alvo aleatório até 18m de você.
89-90	Você se torna invisível por 1 minuto. Nesse tempo, outras criaturas não podem ouvir você. A invisibilidade termina se atacar ou conjurar magia.
91-92	Se você morrer dentro do próximo minuto, você imediatamente volta a vida como a magia Reencarnação (reincarnate)
93-94	Seu tamanho aumenta em uma maior categoria de tamanho pelo próximo minuto.
95-96	Você e todas as criaturas até 9m de você ganham Vulnerabilidade a dano perfurante por 1 minuto.
97-98	Você está cercado por uma tênue música etérea por 1 minuto.
99-00	Recupere todos os Pontos de Feitiçaria gastos.

GUERREIRO

Dado de Vida: d10

PV 1º nível: 10 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d10 (ou 6) + mod de Constituição

PROFIÇÕES

Armaduras leves, médias, pesadas e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas**: Nenhuma; **Testes de Resistência**: Força e Constituição; **Perícias**: Escolha duas entre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência.

Nível	Bônus Prof.	Nível	Bônus Prof.
1º	+2	11º	+4
2º	+2	12º	+4
3º	+2	13º	+5
4º	+2	14º	+5
5º	+3	15º	+5
6º	+3	16º	+5
7º	+3	17º	+6
8º	+3	18º	+6
9º	+4	19º	+6
10º	+4	20º	+6

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento dado pelo seu antecedente:

- (a) Cota de malha ou (b) corselete de couro, arco longo e 20 flechas;
- (a) Uma arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais;
- (a) Uma besta leve e 20 viroles ou (b) duas machadinhos;
- (a) Um pacote de masmorra ou (b) um pacote de explorador

1º

Estilo de Combate: Escolha um entre:

Arquearia: +2 em ataques com armas à distância.

Defesa: quando usando armadura, ganha +1 de bônus na Classe de Armadura

Duelo: usando somente uma arma corpo a corpo em uma mão pode adicionar +2 nas rolagens de dano.

Lutar com Armas Grandes: Lutando com armas corpo a corpo empunhada com as pode rolar novamente os dados que saírem 1 ou 2, mas deve ficar com o novo valor. A arma deve ser de duas mãos ou versátil.

Proteção: Quando uma criatura atacar um aliado a 1,5 m de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, mas você deve estar usando um escudo.

Lutar com Duas Armas: Quando usando duas armas, pode adicionar o mod de habilidade no dano do segundo ataque.

Retomar o Fôlego: Pode usar uma ação bônus pra recuperar PVs iguais a 1d10 + seu nível de guerreiro, uma vez por descanso curto.

2º

Pulso de Ação: Pode realizar uma ação adicional. Deve finalizar descanso curto ou longo para poder usar de novo.

3º

Arquétipo Marcial: Escolha entre o Campeão, Mestre de Batalha ou Cavaleiro Místico.

4º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º

Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.



- 6º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 7º** **Característica de Arquétipo Marcial**
- 8º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 9º** **Imparável:** Pode rolar novamente um Teste de Resistência que falhou. Deve usar o novo valor. Recupera o uso desta habilidade com um descanso longo.
- 10º** **Característica de Arquétipo Marcial**
- 11º** **Ataque Extra:** Quando usar ação Atacar, pode atacar três vezes.
- 12º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 13º** **Imparável:** Pode rolar novamente dois Testes de Resistência que falhou. Deve usar o novo valor. Recupera os usos desta habilidade com um descanso longo.
- 14º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 15º** **Característica de Arquétipo Marcial**
- 16º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 17º** **Pulso de Ação:** Pode realizar duas ações adicionais, em turnos diferentes. Deve finalizar um descanso curto ou longo para poder usar de novo.
Imparável: Pode rolar novamente três Testes de Resistência que falhou. Deve usar o novo valor. Recupera os usos desta habilidade com um descanso longo.
- 18º** **Característica de Arquétipo Marcial**
- 19º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 20º** **Ataque Extra:** Quando usar ação Atacar, pode atacar quatro vezes.

CAMPEÃO

3º Nível - Crítico Aprimorado

Seus ataques com arma tem sucesso crítico com rolagens de 19 e 20.

7º Nível - Atleta Renomado

Pode adicionar metade do bônus de proficiência (arredondado para cima) para qualquer teste de Força, Destreza ou Constituição que ainda não use seu bônus de proficiência.

10º Nível - Estilo de Combate Adicional

Pode escolher uma segunda opção da característica de classe Estilo de Luta. Não pode ser a mesma que escolheu no nível 1.

15º Nível - Crítico Superior

Seus ataques com arma tem sucesso crítico com rolagens de 18 à 20.

18º Nível – Sobrevidente

No começo do seu turno, você recuperar PVs iguais a $5 + \text{mod de Constituição}$ se estiver abaixo da metade dos seus PVs máximos. Não ganha este benefício se tiver 0 PV.

MESTRE DE BATALHA

3º Nível - Estudante de Guerra e Superioridade em Combate

Você ganha proficiência em uma ferramenta de artesão a sua escolha.

Manobras: Aprenda 3 a sua escolha. Nos níveis 7, 10 e 15 aprende duas manobras e pode substituir uma se quiser.

Dado de Superioridade: Possui 4 dados, que são d8. Recupera todos quando completa um descanso curto ou longo.

Teste de Resistência: A CD nos TR das manobras que pedirem são:

CD = 8 + bônus proficiência + mod Força ou Destreza (sua escolha).

7º Nível – Conheça seu Inimigo e +2 manobras

Se gastar 1 minuto observando ou interagindo com uma criatura pode descobrir:

- Valor de Força, Destreza ou Constituição;
- CA;
- PVs atuais;
- Níveis totais de Classe (se tiver)
- Níveis de Guerreiro (se tiver)

10º Nível – Superioridade em Combate Aprimorada e +2 manobras

Dado de superioridade vira 1d10. No 18º nível vira 1d12.

15º Nível – Implacável e +2 manobras

Quando for rolar iniciativa e não tiver dados de superioridade, recupere 1 dado de superioridade.

Manobra de Ameaça. Ao acertar uma criatura com uma arma pode gastar 1 DS, adicionando-o no dano. Alvo faz TR de Sabedoria. Se falha fica amedrontado até final do seu próximo turno.

Manobra de Bote. Ao atacar com arma corpo a corpo no seu turno, pode gastar dado de superioridade aumentar o alcance em 1,5 m, adicionando o dado no dano se acertar.

Manobra de Comandante. Ao usar Ação Atacar, pode desistir de um dos ataques e usar uma ação bônus para dar um ataque a um de seus aliados, que você possa ver ou ouvir e gaste 1 dado de superioridade. Ele pode atacar com uma arma usando sua reação e adiciona o dado de superioridade no dano.

Manobra de Contra-Ataque. Quando uma criatura errar um ataque corpo-a-corpo em você pode usar sua reação para gastar um dado de superioridade e fazer um ataque com uma arma corpo-a-corpo contra ela. Se acertar adicione o dado de superioridade no dano.

Manobra de Derrubada. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode adicionar um dado de superioridade para derrubar o alvo. Adicione o dado no dano e se o alvo for Grande ou menor, deve fazer um TR de Força. Se falhar, o alvo está derrubado.

Manobra de Desarme. Ao acertar criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade para tentar desarmá-la, faz largar um item à sua escolha que estiver segurando. Adiciona o dado no dano e o alvo faz um TR de Força. Se falhar larga o objeto de sua escolha. O objeto cai nos seus pés.

Manobra de Distração. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade para distrair a criatura. O próximo ataque contra o alvo feito por outro que não seja você, tem vantagem nas jogadas de ataques até o início do seu próximo turno.

Manobra de Empurrão. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade para empurrar o alvo para trás. Adiciona o dado no dano e se o alvo for de tamanho Grande ou menor, deverá fazer um TR de Força. Se falhar, empurre o alvo 4,5 metros.

Manobra de Evasão. Ao se mover, pode gastar um dado de superioridade e adicionar o valor na sua CA até parar seu movimento.

Manobra de Finta. Pode gastar um dado de superioridade e usar uma ação bônus no seu turno para fintar, escolhendo uma criatura a 1,5 metros. Tem vantagem no próximo ataque contra ela. Se acertar, adicione o dado no dano.

Manobra de Interrupção. Quando uma criatura causar dano a você com um ataque corpo-a-corpo, pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para reduzir o dano em valor igual ao dado + seu modificador de Destreza.

Manobra de Liderança. No seu turno, pode usar sua ação bônus para gastar um dado de superioridade, escolha um aliado que possa ver ou ouvir. Ele ganha PV temporários igual a jogada do dado + o seu modificador de Carisma.

Manobra de Movimentação. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade, adicione o dado no dano e escolha um aliado que possa ver ou ouvir. Ele pode usar sua reação para mover até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade do seu alvo.

Manobra de Precisão. Ao fazer um ataque com uma arma, pode gastar um dado de superioridade e adicionar o resultado na jogada de ataque. Pode usar esta manobra antes ou depois de fazer o ataque, mas somente antes de qualquer efeito ser aplicado.

Manobra de Provocação. Ao acertar uma criatura com uma arma, pode gastar um dado de superioridade. Adiciona o dado no dano e o alvo deve fazer um TR de Sabedoria. Se falhar, o alvo tem desvantagem em todos os ataques, exceto em você, até o final do seu próximo turno.

Manobra de Trespassar. Ao acertar uma criatura com uma arma de ataque corpo-a-corpo, pode gastar um dado de superioridade. Escolha uma criatura a 1,5metros da criatura original e ao seu alcance. Se o ataque original acertaria a outra criatura, ela sofrerá dano igual ao dado de superioridade. O dano é do mesmo tipo do ataque original.

CAVALEIRO MÍSTICO

Magias Conhecidas: Aprende da lista de Mago. Começa com três magias de nível 1 à sua escolha, mas 2 devem ser de Abjuração ou Evocação. As magias que aprender devem ser também de Abjuração ou Evocação, exceto nos níveis 8, 14 e 20. Quando ganhar um nível nesta classe, pode trocar uma magia conhecida por outra, mas deve ser de Abjuração ou Evocação, exceto se a magia foi ganha nos níveis 8, 14 ou 20. Recupera todos os espaços de magia com um descanso longo.

Habilidade de Conjuração: Inteligência é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod Inteligência.

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod Inteligência

3º Nível – Elo com Arma

Realiza um ritual com uma arma durante 1 hora, que pode ser feito durante um descanso curto. Não pode ser desarmado com essa arma, a menos que esteja incapacitado. Se estiverem no mesmo plano de existência, pode invocar a arma com uma ação bônus no seu turno, ela aparece instantaneamente na sua mão.

Pode ter no máximo dois elos com arma, mas só pode invocar uma de cada vez. Se fizer elo com uma terceira arma quebra o elo com uma anterior.

7º Nível - Magia Bélica

Quando usar uma Ação para conjurar um truque, pode fazer um ataque com arma com uma ação bônus.

10º Nível – Golpe Místico

Quando acertar um alvo com uma arma, o alvo tem desvantagem no próximo teste de resistência com uma magia que você conjurar até o final do seu próximo turno.

15º Nível – Investida Arcana

Pode se teleportar até 9 metros em um local não ocupado que possa ver, quando usar um Pulso de ação. Pode se teleportar antes ou depois da ação adicional.

18º Nível – Magia Bélica Aprimorada

Quando usar uma Ação para conjurar uma magia, pode fazer um ataque com arma com uma ação bônus.

CONJURAÇÃO DO CAVALEIRO MÍSTICO

Nível	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	-Espaços de Magia-			
			1º	2º	3º	4º
3º	2	3	2	-	-	-
4º	2	4	3	-	-	-
5º	2	4	3	-	-	-
6º	2	4	3	-	-	-
7º	2	5	4	2	-	-
8º	2	6	4	2	-	-
9º	2	6	4	2	-	-
10º	3	7	4	3	-	-
11º	3	8	4	3	-	-
12º	3	8	4	3	-	-
13º	3	9	4	3	2	-
14º	3	10	4	3	2	-
15º	3	10	4	3	2	-
16º	3	11	4	3	3	-
17º	3	11	4	3	3	-
18º	3	11	4	3	3	-
19º	3	12	4	3	3	1
20º	3	13	4	3	3	1



LADINO

Dado de Vida: d8
PV 1º nível: 8 + mod de Constituição
PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFI CIÊNCIAS

Armaduras leves; **Armas** simples, besta de mão, espada curta, espada longa, rapieira; **Ferramentas**: Ferramentas de ladino; **Testes de Resistência**: Destreza e Inteligência; **Perícias**: Escolha quatro entre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Percepção, Persuasão e Prestidigitação.

Nível	Bônus Prof.	Ataque Furtivo
1º	+2	1d6
2º	+2	1d6
3º	+2	2d6
4º	+2	2d6
5º	+3	3d6
6º	+3	3d6
7º	+3	4d6
8º	+3	4d6
9º	+4	5d6
10º	+4	5d6
11º	+4	6d6
12º	+4	6d6
13º	+5	7d6
14º	+5	7d6
15º	+5	8d6
16º	+5	8d6
17º	+6	9d6
18º	+6	9d6
19º	+6	10d6
20º	+6	10d6

EQUIPAMENTO

- (a) Uma rapiera ou (b) uma espada longa;
- (a) Um arco curto e aljava com 20 flechas ou (b) uma espada curta;
- (a) Pacote de assaltante ou (b) pacote de masmorra ou (c) pacote de exploração
- Corselete de couro, duas adagas e as ferramentas de ladino.

Especialização: Escolha duas perícias que seja proficiente ou uma perícia e as ferramentas de ladino. Seu bônus de proficiência é dobrado para elas.

Ataque Furtivo (1d6): Uma vez por turno, quando acertar alguém que tenha vantagem no ataque pode adicionar o dano do ataque furtivo. A arma tem de ter a propriedade acuidade ou à distância. Não precisa ter vantagem se houver outra criatura inimiga do alvo (como um aliado) a 1,5 m de distância do alvo, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem no ataque. O dano aumenta conforme a tabela.

Gíria de Ladrão: A gíria é um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça a gíria de ladrão entende as mensagens. Leva-se 4 vezes mais tempo para transmitir a mensagem do que falar a ideia claramente. Você também entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como uma área perigosa, um território de uma guilda de ladrões ou até mesmo indica lugares seguros para ladrões se esconderem.

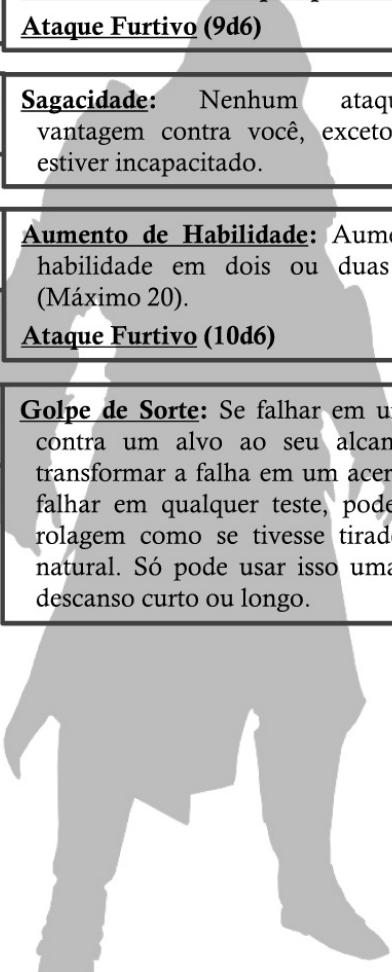
2º Ação Astuta: Pode usar uma ação bônus no seu turno para Correr, Desengajar ou Esconder-se.

3º Arquétipo de Ladrão: Escolha entre Assassino, Ladrão ou Trapaceiro Arcano.

Ataque Furtivo (2d6)



- 4º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 5º** **Esquiva Sobrenatural:** Quando um inimigo que você possa ver lhe acertar um ataque, pode usar sua reação para reduzir o dano sofrido pela metade.
Ataque Furtivo (3d6)
- 6º** **Especialização:** Escolha duas perícias que seja proficiente ou um perícia e as ferramentas de ladino. Seu bônus de proficiência é dobrado para elas.
- 7º** **Evasão:** Quando for alvo de um efeito que exija um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, não sofre dano se passar e somente metade se falhar.
Ataque Furtivo (4d6)
- 8º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 9º** **Característica do Arquétipo de Ladino**
Ataque Furtivo (5d6)
- 10º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 11º** **Talento Confiável:** Toda vez que fizer um teste que possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menos como sendo sempre um 10.
Ataque Furtivo (6d6)
- 12º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 13º** **Característica do Arquétipo de Ladino**
Ataque Furtivo (7d6)
- 14º** **Sentido Cego:** Se for capaz de ouvir, fica ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível até 3 metros de você.
- 15º** **Mente Escorregadia:** Você adquire proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.
Ataque Furtivo (8d6)
- 16º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
- 17º** **Característica do Arquétipo de Ladino**
Ataque Furtivo (9d6)
- 18º** **Sagacidade:** Nenhum ataque tem vantagem contra você, exceto se você estiver incapacitado.
- 19º** **Aumento de Habilidade:** Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).
Ataque Furtivo (10d6)
- 20º** **Golpe de Sorte:** Se falhar em um ataque contra um alvo ao seu alcance, pode transformar a falha em um acerto. Ou se falhar em qualquer teste, pode tratar a rolagem como se tivesse tirado um 20 natural. Só pode usar isso uma vez por descanso curto ou longo.



ASSASSINO

3º Nível – Proficiência Bônus e Assassinato

Ganha proficiência com kit de disfarce e kit do envenenador.

Tem vantagem em ataques contra criaturas que não tiveram seu turno no combate ainda. Além disso, qualquer acerto contra uma criatura surpresa é um acerto crítico.

9º Nível – Especialista em Infiltração

Pode criar identidades falsas para você sem chance de falha. Deve gastar 7 dias e 25 po para estabelecer uma história, profissão e afiliações para esta identidade. Não pode usar uma identidade de outra pessoa. Por exemplo, pode adquirir roupa apropriada, cartas de recomendação e um certificado claramente oficial para se estabelecer como um membro de uma casa mercante de uma cidade remota, para então se introduzir sutilmente na companhia de outros comerciantes ricos.

13º Nível – Impostor

Pode imitar sem erros o modo de falar de outra pessoa, sua escrita e até seu comportamento. Deve gastar 3 horas estudando estes três comportamento da pessoa, ouvindo-a falar, examinado seu modo de escrever e observando seus modismo e peculiaridades. Este ardil não é discernível para o observador casual. Se uma criatura cautelosa suspeita que algo está errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) que fizer para evitar detecção.

17º Nível – Ataque Mortal

Quando acertar uma criatura surpresa, ela faz um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu mod de Destreza + seu bônus de proficiência). Se falhar, ela sofre o dobro de dano do seu ataque.

LADRÃO

3º Nível – Proficiência Bônus e

Assassinato

Pode usar a ação bônus concedida pela Ação Astuta para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação) usando as ferramentas de ladino para desarmar armadilhas, abrir uma fechadura ou a ação Usar Objeto.

Escalar não custa movimento adicional. Além disso, quando fizer um salto longo, o alcance que pode saltar aumentar um numero de metros iguais a 1,5 vezes seu mod de Destreza.

9º Nível – Furtividade Suprema

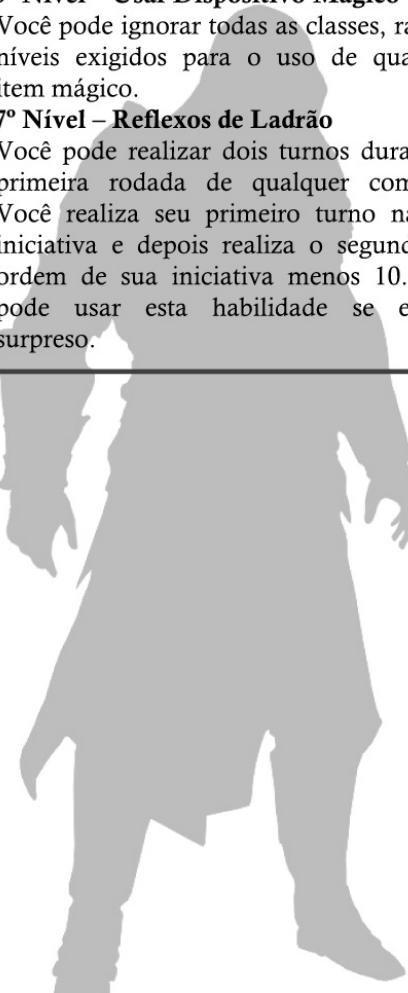
Tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se não se mover mais do que a metade do seu deslocamento em um turno.

13º Nível – Usar Dispositivo Mágico

Você pode ignorar todas as classes, raças e níveis exigidos para o uso de qualquer item mágico.

17º Nível – Reflexos de Ladrão

Você pode realizar dois turnos durante a primeira rodada de qualquer combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e depois realiza o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10. Não pode usar esta habilidade se estiver surpreso.



TRAPACEIRO ARCANO

Magias Conhecidas: Aprende da lista de Mago. Você aprende 3 truques: mãos mágicas e mais dois truques a sua escolha da lista de mago. No nível 10 aprende outro truque a sua escolha.

Começa com três magias de nível 1 à sua escolha, mas 2 devem ser de Encantamento ou Ilusão. As magias que aprender devem ser também de Encantamento ou Ilusão, exceto nos níveis 8, 14 e 20. Quando ganhar um nível nesta classe, pode trocar uma magia conhecida por outra, mas deve ser de Encantamento ou Ilusão, exceto se a magia foi ganha nos níveis 8, 14 ou 20. Recupera todos os espaços de magia com um descanso longo.

Habilidade de Conjuração: Inteligência é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod Inteligência.

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod Inteligência

3º Nível – Mãos Mágicas Trapaceiras

Quando conjurar mão mágicas, pode criar uma mão espectral invisível que pode fazer as seguintes tarefas:

- Pode guardar um objeto que a mão esta segurando em um compartimento vestido ou carregado por outra criatura.
- Pode retirar um objeto de compartimento vestido ou carregado por outra criatura.
- Pode usar as ferramentas de ladrão para abrir fechaduras e desarmar armadilha à distância.

Pode fazer uma destas tarefas sem ser notado por uma criatura se obter sucesso em um teste de Destreza (Prestidigitacão) contra um teste de Sabedoria (Percepção) da criatura.

Além disso, pode usar a ação bônus da Ação Astuta para controlar a mão.

9º Nível – Emboscada Mágica

Se estiver escondido quando conjurar uma magia em uma criatura, ela tem desvantagem em qualquer teste de resistência contra a magia neste turno.

13º Nível – Trapaceiro Versátil

Com uma ação bônus pode escolher uma criatura a 1,5 m da sua mão espectral (da magia *mãos mágicas*). Fazendo isso, ganha vantagem nos ataques contra o alvo até o final do seu turno.

17º Nível – Ladrão de Magia

Quando uma criatura conjurar uma magia que o alvo seja você ou você esteja na área de efeito da magia, pode usar sua reação para forçar a criatura a fazer um teste de resistência usando o mod de habilidade de conjuração dela. A CD é igual as magias que você pode conjurar. Se falhar, você nega o efeito da magia contra você e rouba o conhecimento da magia se ele for de pelo menos 1º nível e de um nível que você possa conjurar (não precisa ser da lista de mago). Pelas próximas 8 horas você conhece a magia e pode conjurá-la usando seus espaços de magia. A criatura alvo não pode conjurar esta magia até terminar as 8 horas. Só pode usar esta habilidade uma vez por descanso longo.

CONJURAÇÃO DO TRAPACEIRO ARCANO

Nível	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	-Espaços de Magia			
			1º	2º	3º	4º
3º	2	3	2	-	-	-
4º	2	4	3	-	-	-
5º	2	4	3	-	-	-
6º	2	4	3	-	-	-
7º	2	5	4	2	-	-
8º	2	6	4	2	-	-
9º	2	6	4	2	-	-
10º	3	7	4	3	-	-
11º	3	8	4	3	-	-
12º	3	8	4	3	-	-
13º	3	9	4	3	2	-
14º	3	10	4	3	2	-
15º	3	10	4	3	2	-
16º	3	11	4	3	3	-
17º	3	11	4	3	3	-
18º	3	11	4	3	3	-
19º	3	12	4	3	3	1
20º	3	13	4	3	3	1



MAGO

Dado de Vida: d6

PV 1º nível: 6 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d6 (ou 4) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras nenhuma; **Armas** adaga, besta leve, cajado, dardo e funda; **Ferramentas**: Nenhuma; **Testes de Resistência**: Inteligência e Sabedoria; **Perícias**: Escolha duas de Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião.

Nível	Bônus Prof.	Truques Conhec.	Espaços de Magia por Nível								
			1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6º	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8º	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10º	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11º	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12º	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16º	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17º	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

EQUIPAMENTO

- Você começa com os seguintes equipamentos, em adição ao equipamento concedido pelo seu antecedente:
- (a) Um cajado ou (b) uma adaga;
 - (a) Uma bolsa de componentes (b) um foco arcano;
 - (a) Pacote do estudioso ou (b) um pacote do explorador;
 - Um grimório

1º

Grimório: Seu grimório contém seis magias de 1º nível da lista de mago à sua escolha.

Preparando e Conjurando Magias: Ganha todos os usos com descanso longo. Para preparar escolha um número de magias do seu grimório igual seu mod de Inteligência + seu nível de mago. Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.



Habilidade de Conjuração: Inteligência é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Inteligência.

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Inteligência

Foco de Conjuração: Você pode usar um foco arcano como foco.

Ritual: Pode conjurar magias do seu grimoório como ritual se elas tiverem esta opção e não precisa ter ela preparada.

Aprendendo Magias: A cada nível de mago adquirido adicione duas magias de mago no seu grimoório à sua escolha. Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode adicionar magias que encontrar também.

Copiando Magias: Quando encontrar uma magia de 1º nível ou maior pode copiá-la no seu grimoório. Para cada nível, leva 2 horas e 50 po.

Substituindo o Livro: Pode fazer uma cópia do grimoório. Custa 1 hora e 10 po por nível da magia.

Recuperação Arcana: Uma vez por dia, durante um descanso curto, pode recuperar espaços de magia. Os espaços de magia podem ter um nível combinado igual ou menor a metade do seu nível de mago (arredondado para cima) e nenhum pode ser de 6º nível ou maior.

Exemplo: No 4º nível de mago, pode recuperar dois níveis de espaços de magia. Pode recuperar uma de 2º nível ou duas de 1º.

2º Tradição Arcana: Escolha entre Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação.

3º Nada ☹

4º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º Nada ☹

6º Característica de Tradição Arcana

7º Nada ☹

8º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

9º Nada ☹

10º Característica de Tradição Arcana

11º Nada ☹

12º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º Nada ☹

14º Característica de Tradição Arcana

15º Nada ☹

16º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º Nada ☹

18º Maestria em Magia: Escolha uma magia de mago de 1º nível e uma de 2º nível do seu grimoório. Pode lançar estas magias no seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia quando as tiver preparadas. Pode lançar com níveis superiores, mas gasta espaços de magias normalmente.

19º

Aumento de Habilidade: aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º

Assinatura Mágica: Escolha duas magias de mago de 3º nível em seu grimório. Tem elas sempre preparadas e não contam como magias preparadas da sua lista. Pode lançar cada uma delas uma vez ao dia como magias de 3º nível sem gastos espaço. Quando o fizer, não poderá usar esta habilidade de novo até terminar um descanso longo. Se lançar estas magias em espações de níveis superiores, gasta espaços normalmente.

ESCOLA DA ABJURAÇÃO

2º Nível – Erudita da Abjuração e Defesa

Arcana

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de abjuração em seu grimório é reduzido pela metade.

Quando conjurar uma magia de 1º nível ou maior pode criar uma defesa mágica em você que permanece ativa até terminar um descanso longo. Ela tem pontos de vida iguais a duas vezes seu nível de mago + seu mod de Inteligência. Quando você sofrer dano, a defesa absorve o dano antes. Se ela for reduzida a 0, você sofre o dano remanescente e ela não poderá absorver mais dano. Toda vez que lançar uma magia de abjuração de 1º nível ou superior, a defesa arcana recupera pontos de vida iguais a duas vezes o nível da magia. Não pode criá-la de novamente até terminar um descanso longo.

6º Nível – Defesa Projetada

Quando criatura que você possa ver à 9 m sofrer dano, pode usar sua reação para fazer sua Defesa Arcana absorver o dano. Se a defesa for reduzida a 0 pontos de vida a criatura sofre o dano remanescente.

10º Nível – Abjuração Aprimorada

Quando conjurar magia de abjuração que exige que você faça um teste de habilidade (como a contra mágica dissipar magia) você adiciona seu bônus de proficiência ao teste de habilidade.

14º Nível – Resistência à Magia

Você tem nos teste de resistência contra magia. Possui também resistência contra dano causados por magias.

ESCOLA DA ADVINHAÇÃO

2º Nível – Erudita da Adivinhação e Presságio

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de adivinhação em seu grimório é reduzido pela metade.

Ao terminar um descanso longo, jogue dois d20 e anote os resultados. Pode usar estes valores para substituir qualquer ataque, teste de resistência ou teste de habilidade feito por você ou outra criatura que possa ver. Deve fazer isso antes da rolagem e só pode substituir uma vez por turno. Cada jogada predita só pode ser usada uma vez. Quando terminar um descanso longo perder qualquer jogada não usada.

6º Nível – Adivinho Especialista

Quando conjurar uma magia de adivinhação de 2º nível ou maior usando um espaço de magia, recuperar um espaço de magia gasto. Ele deve ser de um espaço menor do que você lançou e não pode ser maior que o 5º nível.

10º Nível – O Terceiro Olho

Usando uma ação pode aumentar seus poderes de percepção. Escolha um dos seguintes benefícios, que duram até você ficar incapacitado, terminar um descanso curto ou longo. Só pode usar uma vez por descanso.

Visão no Escuro: Ganha visão no escuro 18 m.

Visão Etérea: Pode ver o Plano Etéreo 18m.

Compreensão Maior: Pode ler qualquer idioma.

Ver o Invisível: Pode ver criaturas e objetos invisíveis até 3 m de você, desde que esteja na sua linha de visão.

14º Nível – Presságio Maior

Pode rolar três d20 usando a característica Presságio, ao invés de dois.

ESCOLA DE CONJURAÇÃO

2º Nível –Erudita da Conjuração e Conjuração Menor

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de conjuração em seu grimório é reduzido pela metade.

Pode usar sua ação para conjurar um objeto inanimado na sua mão ou chão, em um espaço desocupado que possa ver até 3 metros. O objeto não pode ser maior que 90 centímetros de lado e não pode pesar mais que 4,5 quilos. Deve ter a forma de um objeto não-mágico que já tenha visto. O objeto é visivelmente mágico e irradia uma penumbra de 1,5 metros de alcance. O objeto desaparece depois de 1 hora, quando usar esta característica novamente ou se o objeto levar qualquer dano.

6º Nível – Transposição Benigna

Pode usar sua ação para se teleportar até 9 metros para um espaço desocupado que possa ver. Alternativamente, pode escolher um espaço ao alcance que esteja ocupado por uma criatura Pequena ou Média. Se ela não resistir, vocês dois trocam de lugar. Pode usar uma vez por descanso curto ou se lançar uma magia de conjuração de 1º nível ou maior.

10º Nível – Conjuração Focalizada

Enquanto estiver se concentrando em uma magia de conjuração, sua concentração não pode ser encerrada se sofrer dano.

14º Nível – Invocação Resistente

Qualquer criatura que você invocar ou criar com uma magia de conjuração, possuirá 30 pontos de vidas temporários.

ESCOLA DE ENCANTAMENTO

2º Nível –Erudita do Encantamento e Olhar Hipnótico

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de encantamento em seu grimório é reduzido pela metade.

Com uma ação, escolha uma criatura que possa ver até 1,5 m de você. Se o alvo puder te ver e ouvir, deve passar em um teste de resistência de Sabedoria contra sua CD de magia ou fica encantado até o final do seu próximo turno. A criatura reduz seu deslocamento para 0, e ela fica incapacitada e visivelmente tonta.

Nos turnos subsequentes, pode usar sua ação para manter este efeito estendendo-o a duração até o final do seu próximo turno. Entretanto, o efeito termina se você se mover mais que 1,5 m longe dela, se ela não puder mais te ver ou ouvir, ou se ela sofrer dano. Só pode usar uma vez por descanso longo.

6º Nível – Fascinação Instintiva

Se uma criatura que você possa ver até 9 metros te atacar, você pode suar sua reação para desviar o ataque para outra criatura ao alcance do atacante. O atacante deve fazer um teste de resistência de Sabedoria contra sua CD de magias. Se falhar, ele deve mirar na criatura mais próxima dele, exceto você e ele mesmo. Se houver múltiplas criaturas, o atacante escolhe uma delas. Se passar, você não pode usar isso de novo no mesmo atacante até terminar um descanso longo. Você deve usar essa característica antes de saber se o ataque acertou ou não. Criaturas que não podem ser encantadas são imunes a este efeito.

10º Nível –Dividir Encantamento

Quando conjurar uma magia de encantamento de 1º nível ou maior cujo alvo seja somente uma criatura, pode ter como alvo uma segunda criatura.

14º Nível – Alterar Memórias

Ao conjurar uma magia de encantamento para encantar uma ou mais criaturas, pode alterar a compreensão dela para que não perceba que está sendo encantada. Além disso, antes de magia terminar, pode usar sua ação para tentar fazer com que ela esqueça um tempo que passou encantada. Ela deve passar em um teste de resistência de Inteligência contra sua CD de magias, ou perderá um número de horas de sua memória igual a 1 + seu mod de Carisma (mínimo 1). Você pode fazer ela esquecer um tempo menor e o máximo de tempo não pode exceder a duração da magia de encantamento.

ESCOLA DE EVOCAÇÃO

2º Nível –Erudita da Evocação e Magias

Esculpidas

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de evocação em seu grimório é reduzido pela metade.

Ao lançar uma magia de evocação que afeta outras criaturas que possa ver, pode escolher um número de criaturas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente nos testes de resistência contra magia lançada e não sofrem dano se fossem sofrer metade com um sucesso no teste de resistência.

6º Nível – Truque Potente

Quando uma criatura passar no teste de resistência de um truque seu, ela sofre metade do dano (se houver), mas nenhum efeito adicional.

10º Nível – Evocação Potencializada

Pode adicionar seu mod de Inteligência no dano de qualquer magia de evocação que conjurar.

14º Nível – Intensificação Poderosa

Quando lançar uma magia de 5º nível ou menor que cause dano, ela causa dano máximo. A primeira vez que fizer isso não sofrerá nenhum efeito. Porém, se usar de novo isso antes de terminar um descanso longo, sofrerá 2d12 de dano necrótico para cada nível da magia, imediatamente após lançá-la. Cada vez que usar isso sem terminar um descanso longo, o dano necrótico sofrido aumenta em 1d12 por nível. Este dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

ESCOLA DE ILUSÃO

2º Nível –Erudita da Ilusão e Ilusão Menor

Aprimorada

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de ilusão em seu grimório é reduzido pela metade.

Você aprende o truque *ilusão menor*. Se já conhecer, aprende outro truque à sua escolha. Ele não conta para sua lista de truques conhecidos. Quando conjurar a magia *ilusão menor*, pode criar som e imagem com uma única conjuração.

6º Nível – Ilusões Maleáveis

Quando conjurar uma magia de ilusão que possui duração de 1 minuto ou mais, pode usar sua ação para mudar a natureza desta ilusão (usando os parâmetros normais da magia para a ilusão), desde que possa ver a ilusão criada.

10º Nível – Ilusão Própria

Quando uma criatura acertar um ataque em você, pode usar sua reação para criar uma duplicata ilusória sua entre o atacante você. O ataque falha automaticamente e então a ilusão some. Só pode usar uma vez por descanso curto ou longo.

14º Nível – Realidade Ilusória

Quando conjurar uma magia de ilusão de 1º nível ou maior, pode escolher um objeto inanimado e não mágico que faça parte da ilusão e torna-lo real. Pode fazer isso com uma ação bônus no seu turno, enquanto a magia está ativa. O objeto fica real por 1 minuto. Por exemplo, pode criar a ilusão de uma ponte sobre um abismo e torna-la real tempo suficiente para seus aliados passarem por ela. O objeto não pode causar dano ou machucar alguém diretamente, de nenhuma forma.

ESCOLA DE NECROMANCIA

2º Nível – Erudita da Necromancia e Colheita Macabra

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de necromancia em seu grimório é reduzido pela metade.

Um vez por turno ao matar uma ou mais criatura com uma magia de 1º nível ou maior, você recupera pontos de vida igual a duas vezes o nível da magia ou três vezes se a magia pertencer a Escola da Necromancia. Não ganha este benefício quando matar constructos ou mortos-vivos.

6º Nível – Vassalos Mortos-Vivos

Adicione a magia *animar os mortos*, se não tiver. Quando conjurar a magia *animar os mortos*, pode incluir um corpo ou pilha de ossos adicional como alvo da magia, criando outro zumbi ou esqueleto.

Sempre que criar um morto-vivo usando uma magia de necromancia, ele terá os seguintes benefícios:

- Os pontos de vida da criatura são aumentados em um número igual seu nível de mago.
- A criatura adiciona o seu bônus de proficiência nas jogadas de dano com armas.

10º Nível – Habitado aos Mortos-Vivos

Adquire resistência a dano necrótico e seus pontos de vida máximos não podem ser reduzidos.

14º Nível – Comandar Mortos-Vivos

Com uma ação, pode escolher um morto-vivo que possa ver até 18 m. Ele faz um teste de resistência de Carisma contra sua CD de magias. Se passar, não pode usar essa característica de novo. Se falhar, torna-se amigável e obedece seus comandos até você usar essa característica de novo.

Se o alvo possuir um valor de Inteligência de 8 ou mais, possui vantagem no teste de resistência. Se falhar no teste e possuir Inteligência igual a 12 ou mais, pode repetir o teste de resistência no final de cada hora, até passar no teste e ficar livre do seu controle.

ESCOLA DE TRANSMUTAÇÃO

2º Nível – Erudita da Transmutação e Alquimia Menor

O dinheiro e tempo gastos para copiar uma magia da escola de transmutação em seu grimório é reduzido pela metade.

Você executa um procedimento alquímico na composição do objeto, podendo ser madeira, pedra (não gemas), ferro, cobre ou prata. Transforma o objeto em um destes materiais. A cada 10 minutos gastos executando este procedimento, pode transformar 30 centímetro cúbicos de material. Após 1 hora ou até você perder sua concentração (como se estivesse concentrando uma magia), o material volta a ser a sua substância original.

6º Nível – Pedra de Transmutação

Pode gastar 8 horas criando uma pedra e transmutação. Você pode usá-la ou dá-la para outra criatura. Ela ganha um benefício a sua escolha, desde que esteja com a pedra. Quando criar a pedra escolha um entre:

- Visão no escuro 18 m.
- Aumento de deslocamento em 3 m, enquanto estiver desimpedido.
- Proficiência em testes de resistência de Constituição.
- Resistência a dano de ácido, congelante, fogo, eletricidade ou sônico (você escolhe).

Quando você lançar uma magia de 1º nível ou maior, pode alterar o efeito da pedra se estiver em sua posse. Se criar outra pedra, a anterior para de funcionar.

10º Nível – Metamorfo

Adiciona a magia *metamorfose*, se não tiver. Pode conjurar *metamorfose* sem gastar espaço de magia. Quando o fizer, somente você pode ser o alvo e só pode se transformar em uma besta de ND 1 ou menor. Só pode usar desta forma uma vez por descanso curto ou longo.

14º Nível – Transmutador Mestre

Pode quebra sua Pedra de Transmutação e escolher entre (só pode se refeita quando você terminar um descanso longo):

Transformação Maior: Pode transformar objeto não-mágico – de até 1,5 m cúbicos – em outro objeto não-mágico de tamanho e massa similar, de mesmo valor ou inferior. Deve gastar 10 minutos segurando-o para isso

Panaceia: Remove todas as maldições, doenças e venenos que afetam a criatura que você tocar. Ela também recuperar todos seus pontos de vida.

Restaurar Vida: Pode conjurar *reviver os mortos* na criatura que tocar com a pedra, sem gastar espaço de magia e sem ter ela no seu grimório.

Restaurar Juventude: Toca uma criatura com a pedra e a idade aparente dela é reduzida em 3d10 anos, no mínimo 13 anos. Não estende o tempo de vida da criatura.

MONGE

Dado de Vida: d8

PV 1º nível: 8 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d8 (ou 5) + mod de Constituição

PROFICIÊNCIAS

Armaduras nenhuma; **Armas** simples e espada curta;

Ferramentas: Escolha entre ferramentas do artesão ou um instrumento musical; **Testes de Resistência:** Força e Destreza; **Perícias:** Escolha duas entre Acrobacia, Atletismo, História, Intuição, Religião e Furtividade.

Nível	Bônus Prof.	Artes Marciais	Pontos Ki	Desloc. Desarmado
1º	+2	1d4	—	—
2º	+2	1d4	2	+3 m
3º	+2	1d4	3	+3 m
4º	+2	1d4	4	+3 m
5º	+3	1d6	5	+3 m
6º	+3	1d6	6	+4,5 m
7º	+3	1d6	7	+4,5 m
8º	+3	1d6	8	+4,5 m
9º	+4	1d6	9	+4,5 m
10º	+4	1d6	10	+6 m
11º	+4	1d8	11	+6 m
12º	+4	1d8	12	+6 m
13º	+5	1d8	13	+6 m
14º	+5	1d8	14	+7,5 m
15º	+5	1d8	15	+7,5 m
16º	+5	1d8	16	+7,5 m
17º	+6	1d10	17	+7,5 m
18º	+6	1d10	18	+9 m
19º	+6	1d10	19	+9 m
20º	+6	1d10	20	+9 m

1º

Defesa Desarmada: Se não estiver usando armadura nem escudo, sua Classe de Armadura é igual a 10 + mod de Destreza + mod de Sabedoria.
Artes Marciais: Ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou portando apenas armas de monge e sem usar armaduras ou escudos:

- Pode usar Destreza ao invés de Força em ataques e danos com seus ataques desarmados ou com armas de monge.
- Pode rolar um d4 no lugar do dano normal de ataque desarmado ou da arma de monge. Muda de acordo com seu nível, como visto na tabela.
- Quando usar ação Atacar para fazer um ataque desarmado ou com arma de monge no seu turno, pode fazer mais um ataque desarmado como ação bônus. Exemplo: Se atacar com um cajado, pode fazer um ataque desarmado como ação bônus.

2º

Ki: Ki é usado para ativar certas habilidades. Recupera todos os pontos com descanso curto ou longo. Se a habilidade pedir um teste de resistência, a CD é calculada desta maneira:

CD resistir ao Ki = 8 + bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Você começa com essas três habilidades:

Rajada de Golpes: Após realizar uma ação Ataque no seu turno, pode gastar 1 ponto de Ki e fazer dois ataques desarmados como ação uma bônus.

Defesa Serena: Pode gastar 1 ponto de Ki para realizar ação Esquiva como uma ação bônus.

Passo do Vento: Pode gastar 1 ponto de Ki para realizar ação Desengajar ou Correr como ação bônus, e a distância que você pode saltar é dobrada neste turno.

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição aos equipamentos concedidos pelo seu antecedente:

- (a) Uma espada curta ou (b) qualquer arma simples;
- (a) Pacote de masmorra ou (b) pacote de explorador;
- 10 dardos



Movimento Sem Armadura (3 m): No 2º nível seu deslocamento aumenta em 3 metros quando não usar armadura ou escudo. Aumenta em níveis superiores.

3º

Tradição Monástica: Escolha entre o Caminho da Palma Aberta, o Caminho das Sombras ou o Caminho dos Quatro elementos.

Aparar Projétil: Pode usar sua reação para aparar ou pegar projéteis quando atingido por uma arma a distância. Quando o fizer, o dano é reduzido em $1d10 + \text{mod de Destreza} + \text{seu nível de monge}$.

Se o dano for reduzido a 0, pode pegar o projétil se ele for pequeno o bastante para segurar com uma mão e você estiver com ao menos uma mão livre. Se segurar o projétil desta forma, pode gastar 1 ponto de Ki para realizar um ataque a distância com o projétil que pegou como parte da reação. Usa sua proficiência no ataque, e o projétil conta como arma de monge neste ataque.

4º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

Queda Suave: Pode usar sua reação ao cair, reduzindo o dano em cinco vezes seu nível de monge.

5º

Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

Ataque Atordoante: Ao atingir uma criatura com um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 ponto de Ki. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição ou fica atordoado até o final do seu próximo turno.

6º

Ataque Imbuído de Ki: Seus ataques desarmados contam como mágicos para propósito de superar resistência e imunidades à ataque e dano não-mágicos

Característica de Tradição Monástica

7º

Evasão: Quando fizer um teste de resistência para tomar metade de um dano, não sofre nenhum dano se for bem sucedido, e metade se falhar.

Mente Tranquila: Pode usar sua ação para encerrar em você um estado de amedrontado ou encantado.

8º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

9º

Movimento Sem Armadura (4,5 m)

10º

Pureza de Corpo: Você se torna imune à doença e veneno.

11º

Característica de Tradição Monástica

12º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º

Idiomas do Sol e da Lua: Você entende todos os idiomas falados. Além disso, qualquer criatura que puder entender um idioma entenderá o que você disser.

14º

Alma de Diamante: Você ganha proficiência em todos os testes de resistência. Além disso, sempre que falhar em um teste de resistência pode gastar 1 ponto de Ki e rolar novamente, ficando com o segundo resultado.

15º

Corpo Atemporal: Você não sofre nenhuma das fragilidades da velhice nem pode ser envelhecido magicamente. Ainda pode morrer por idade avançada. Não precisa mais de água ou comida.

16º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º Característica de Tradição Monástica

18º Corpo Vazio: Pode gastar uma ação para ficar invisível por 1 minuto gastando 4 pontos de Ki. Por este tempo tem resistência a todo tipo de dano, exceto dano mágico. Além disso, pode gastar 8 pontos de Ki para conjurar a magia *projeção astral* sem precisar dos componentes materiais. Ao fazer isso, não pode levar nenhuma criatura com você.

19º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º Auto Perfeição: Quando rolar iniciativa e não possuir nenhum ponto de Ki, você recuperar 4 pontos de Ki.

CAMINHO DA MÃO ABERTA**3º Nível – Técnica da Mão Aberta**

Sempre que atingir uma criatura com sua Rajada de Goles, pode impor um dos seguintes efeitos:

- O alvo deve passar em um teste de resistência de Destreza ou ficará derrubado.
- O alvo deve passar em um teste de resistência de Força, se falhar você pode empurrá-lo 5 metros de distância.
- O alvo não pode realizar nenhuma reação até o final do seu próximo turno.

6º Nível – Controle do Corpo

Com uma ação, pode recuperar pontos de vida iguais a três vezes seu nível de monge. Só pode fazer isso uma vez por descanso longo.

11º Nível – Tranquilidade

No final de um descanso longo, ganha o efeito da magia *santuário* que dura até o inicio do seu próximo descanso longo (a magia pode terminar antes normalmente). A CD para o teste de resistência é igual a 8 + mod de Sabedoria + se bônus de proficiência.

17º Nível – Mão Vibrante

Ao acertar uma criatura com um ataque desarmado pode gastar 3 pontos de Ki para desencadear vibrações imperceptíveis, que duram por um numero de dias iguais ao seu nível de monge. São inofensivas até que você use uma ação para finalizá-las. O alvo deve estar no mesmo plano de existência. Ao realizar essa ação, a criatura faz um teste de resistência de Constituição. Se falhar, fica com 0 pontos de vida. Se for bem sucedida, leva 10d10 de dano necrótico. Só pode ter um alvo sob efeito desta característica por vez. Pode cancelar o efeito dessas vibrações de modo inofensivo sem gastar uma ação.

CAMINHO DAS SOMBRAIS

3º Nível –Artes das Sombras

Com uma ação, pode gastar 2 pontos de Ki para conjurar *escuridão, coroa da loucura, passos sem pegadas ou silêncio*, sem precisar de componentes materiais. Além disso, ganha o truque *ilusão menor* se não o tiver.

6º Nível – Passo das Sombras

Quando estiver sob penumbra ou escuridão, pode com uma ação bônus para se teleportar a até 18 m para um espaço vazio que possa ver e também esteja na penumbra ou escuridão. Ganha vantagem no primeiro ataque corpo a corpo que fizer até o final do turno.

11º Nível – Manto das Sombras

Quando estiver sob penumbra ou escuridão, pode com uma ação para ficar invisível. Permanece invisível até que ataque, conjurar uma magia ou fique em uma área iluminada.

17º Nível – Oportunista

Sempre que uma criatura até 1,5 m de você for acertada por um ataque feito por outra criatura que não você, pode usar sua reação para fazer um ataque corpo a corpo contra aquela criatura.

CAMINHO DOS QUATRO ELEMENTOS

3º Nível –Discípulo dos Elementos e Disciplinas Elementais

Aprende disciplinas que requerem que você gaste pontos de Ki quando for usá-la. Você aprende Sintonia Elemental e uma outra disciplina elemental a sua escolha. Não precisa de componentes materiais. Pode gastar Ki adicional para aumentar o nível da magia. O nível da magia aumenta em 1 para cada ponto de Ki adicional gasto. Exemplo: Se for um monge de 5º nível e usar Varredura das Cinzas para conjurar *mãos flamejantes*, pode gastar 3 de Ki e conjurá-la como 2º nível (base 2 de Ki mais 1).

6º Nível – Nova Disciplina Elemental

Aprende uma nova disciplina elemental. Pode substituir uma que já conhece por outra.

11º Nível – Nova Disciplina Elemental

Aprende uma nova disciplina elemental. Pode substituir uma que já conhece por outra.

17º Nível – Nova Disciplina Elemental

Aprende uma nova disciplina elemental. Pode substituir uma que já conhece por outra.

DISCIPLINAS ELEMENTAIS

Cavalgada do Vento (Requer Nível 11). Gaste 2 de Ki e conjure *voar* em você.

Chamas da Fênix (Requer Nível 11). Gaste 4 de Ki e conjure *bola de fogo*.

Chicote D'água. Gaste 2 de Ki como uma ação bônus para criar um chicote de água. Uma criatura que você possa ver até 9 m faz um teste de resistência de Destreza. Se falhar, leva 3d10 de dano de contusão, mais 1d10 de dano de contusão extra para cada ponto de Ki adicional que você gastar, e você pode derrubá-la ou puxá-la 7,5 m perto de você. Se obter sucesso, só leva metade do dano.

Confinamento do Vento Norte (Requer Nível 6). Gaste 3 de Ki e conjure *imobilizar pessoa*.

Corrente da Chama Faminta (Requer Nível 17). Gaste 5 de Ki e conjure *muralha de fogo*.

Corrida dos Espíritos do Vendaval. Gaste 2 de Ki e conjure *lusada de vento*.

Defesa da Montanha Eterna (Requer Nível 11). Gaste 2 de Ki e conjure *pele rochosa* em você.

Forma do Rio Afluente. Com uma ação, pode gastar 1 de Ki e escolher uma área de água ou gelo de até 9 m de lado até 36 m de você. Pode transformar água em gelo e vice versa, e pode modelar o gelo como quiser. Pode criar colunas, paredes, etc. Não pode usar para machucar criaturas na área.

Postura da Névoa (Requer Nível 11). Gaste 4 de Ki e conjure *forma gasosa* em você.

Presa da Serpente de Fogo. Ao usar ação de Ataque no seu turno, pode gastar 1 de Ki e fazer chamas saírem dos seus punhos e pés. Aumenta o alcance dos seus ataques em 3 m para esta ação, até o final do turno. Causa dano de fogo ao invés de contusão. Se gastar 1 de Ki quando o ataque acertar, causa 1d10 de dano de fogo extra.

Punho do Ar Ininterrupto. Com uma ação gaste 2 de Ki e escolha uma criatura até 9 m de você. Ela faz um teste de resistência e Força. Se falhar, leva 3d10 de dano de contusão, mais 1d10 extra para cada ponto de Ki adicional que você gastar. Pode empurrar a criatura até 6 m longe de você e derrubá-la. Se ela obter sucesso, só leva metade do dano.

Punho dos Quatro Trovões. Gaste 4 de Ki e conjure *onda trovante*.

Sino da Cúpula (Requer Nível 6). Gaste 3 de Ki e conjure *despedaçar*.

Sintonia Elemental. Pode usar sua ação para conjurar um dos seguintes efeitos:

- Criar efeito inofensivos relacionados a água, ar, fogo e terra, como chuva, vento, luz e rochas rolantes.
- Acender ou apagar instantaneamente uma vela, tocha ou fogueira.
- Esquentar 500 g de um material não vivo.
- Causar água, fogo, terra ou névoa que possa caber em um 30 cm assumir uma forma simples que você queira por 1 minuto.

Sopro de Inverno (Requer Nível 17). Gaste 6 de Ki e conjure *cone glacial*.

Tremor do Desmoronamento (Requer Nível 17). Gaste 6 de Ki e conjure *muralha de pedra*.

Varredura das Cinzas. Gaste 2 de Ki e conjure *mãos flamejantes*.

PALADINO

Dado de Vida: d10

PV 1º nível: 10 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d10 (ou 6) + mod de Constituição

Nível	Bônus Prof.	Espaços de Magia				
		1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	—	—	—	—	—
2º	+2	2	—	—	—	—
3º	+2	3	—	—	—	—
4º	+2	3	—	—	—	—
5º	+3	4	2	—	—	—
6º	+3	4	2	—	—	—
7º	+3	4	3	—	—	—
8º	+3	4	3	—	—	—
9º	+4	4	3	2	—	—
10º	+4	4	3	2	—	—
11º	+4	4	3	3	—	—
12º	+4	4	3	3	—	—
13º	+5	4	3	3	1	—
14º	+5	4	3	3	1	—
15º	+5	4	3	3	2	—
16º	+5	4	3	3	2	—
17º	+6	4	3	3	3	1
18º	+6	4	3	3	3	1
19º	+6	4	3	3	3	2
20º	+6	4	3	3	3	2

EQUIPAMENTO

Começa-se com o seguinte equipamento, para além o equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma arma marcial e um escudo ou (b) duas armas marciais.
- (a) cinco dardos ou (b) qualquer arma branca simples.
- (a) Pacote de um sacerdote ou (b) a pacote de explorador
- Cota de malha e um símbolo sagrado.

PROFICIÊNCIAS

Armaduras leves, médias, pesadas e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Sabedoria e Carisma; **Perícias:** Escolha duas entre Atletismo,, Intimidação, Medicina, Percepção, Persuasão e Religião.

1º

Sentido Divino: Com uma ação, pode detectar até o final do seu próximo turno a localização de qualquer celestial, infernal, ou morto-vivo que esteja a 18 metros de raio de você e não esteja com cobertura total. Você sabe o tipo (celestial, infernal ou morto-vivo) mas não a identidade (um conde vampiro, por exemplo). Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer objeto ou local que foi consagrado ou profanado pela magia *consagração*. Pode usar um numero de vezes igual a 1 + mod de Carisma. Um descanso longo recupera todos os usos.

Cura pelas Mãoz: Pode curar um numero de pontos de vida igual a seu nível x 5. Um descanso longo recupera tudo. Com uma ação pode tocar uma criatura e curar quantos pontos desejar, contanto que ainda os tenha. Pode gastar 5 pontos para curar uma doença ou veneno, mas somente uma a cada 5 pontos.

2º

Estilo de Combate: Escolha um entre:

Defesa: Quando usando armadura, ganha +1 de bônus na Classe de Armadura

Duelo: Usando somente uma arma corpo a corpo em uma mão pode adicionar +2 nas rolagens de dano.

Luta com Armas Grandes: Lutando com armas corpo a corpo empunhada com as pode rolar novamente os dados que saírem 1 ou 2, mas deve ficar com o novo valor. A arma deve ser de duas mãos ou versátil .

Proteção: Quando uma criatura atacar um aliado a 1,5 m de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, mas você deve estar usando um escudo.



Preparando e Conjurando Magias: Ganhá todos os usos com descanso longo. Você prepara magias da lista de paladino, escolha um numero de magias igual a mod de Carisma + metade do nível de paladino (arredondado para cima). Devem ser de níveis que você tenha espaços de magia. Pode trocar a lista de magias preparadas quando termina um descanso longo.

Habilidade de Conjuração: Carisma é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Carisma

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Carisma

Foco de Conjuração: Você pode usar uma símbolo sagrado como foco.

Punição Divina: Quando acertar uma criatura com uma arma corpo a corpo, pode gastar um espaço de magia de paladino para causar 2d8 de dano radiante extra com magia de 1º nível. Cada nível acima do 1º adiciona 1d8, ao máximo de 5d8.

3º Saúde Divina: Você é imune a doença.
Juramento Sagrado: Escolha entre o Juramento da Devocão, Anciões ou Vingança.

4º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

6º Aura da Proteção: Quando você ou um aliado até 9 metros de você for fazer um teste de resistência, a criatura ganha um bônus no teste igual seu mod de Carisma (mínimo +1). Você precisa estar consciente

7º Característica de Juramento Sagrado

8º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

9º Nada ☹

10º Aura da Coragem: Você e aliados até 9 metros de você não podem ser amedrontados.

11º Punição Divina Aprimorada: Sempre que acertar uma criatura com uma arma corpo a corpo da 1d8 de dano radiante extra. Se usar Punição Divina, adicione este dano também.

12º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º Nada ☹

14º Toque Purificador: Pode usar sua ação para encerrar uma magia em você ou uma criatura voluntária. Pode usar isso um numero de vezes igual a mod de Carisma (mínimo 1). Recupera todos os usos com um descanso longo.

15º Característica de Juramento Sagrado

16º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º Nada ☹

18º Melhoria de Aura: Sua Aura da Proteção, Aura da Coragem e auras de Juramento Sagrado aumentam para 18 metros.

19º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º Característica de Juramento Sagrado

JURAMENTO DA DEVOÇÃO

Princípios da Devoção

Honestidade: Não mentir ou enganar.

Coragem: Nunca temer para agir, porém é sábio ser cauteloso.

Compaixão: Ajudar os outros, proteger os fracos e punir quem os ameaça. Mostrar misericórdia aos inimigos, mas usando de sabedoria.

Honra: Tratar os outros com justiça, fazer o máximo de bem com o mínimo de danos.

Dever: Ser responsável com suas ações e suas consequências, proteger quem lhe foi confiado e obedecer quem tem autoridade sobre você.

Magias de Juramento

Ganha magias em níveis mostrado na tabela. Elas sempre estão preparadas. Não contam para o numero de magias que você pode preparar por dia

3º Nível - Canalizar Divindade

Você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade. Só pode usar uma delas por descanso curto ou longo.

Arma Sagrada: Imbuia uma arma com energia sagrada. Por 1 minuto, adicione seu mod de Carisma nas rolagens de ataque com aquela arma (mínimo 1). Ela também emite claridade de 6 m de raio e penumbra 6 m após. Se a arma não for mágica, se torna pela duração.

Pode terminar este efeito como parte de outra ação. Se não estiver segurando a arma ou ficar inconsciente, o efeito encerra.

Expulsar o Profano: Com uma ação, mostre seu símbolo sagrado e cada infernal ou morto-vivo que possa lhe ver ou ouvir à 9 metros de você deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, fica expulsado por 1 minuto ou até levar dano. Uma criatura expulsada deve gastar seus turnos tentar se mover para longe de você, e não pode entrar voluntariamente em um espaço a 9 metros de você. Não pode fazer reações. Em suas ações só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que impeça o movimento. Se não houver local para se mover, a criatura usa a ação Esquivar.

7º Nível - Aura da Devoção

Você e aliados dentro de 9 metros de você não podem ser encantados enquanto você estiver consciente. No 18º nível esta aura aumenta para 18 metros.

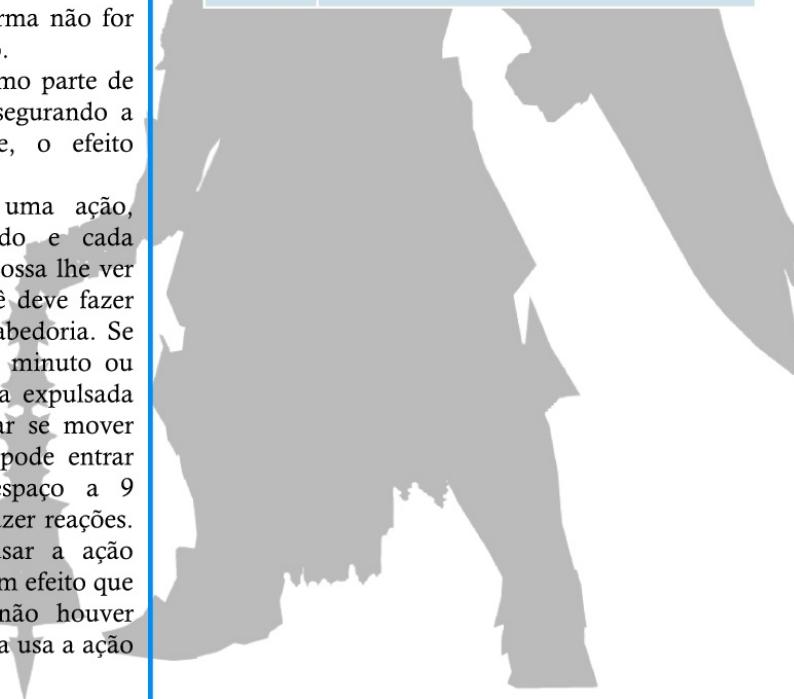
15º Nível – Pureza de Espírito

Você sempre está sob efeito da magia *proteção contra o bem e o mal*.

20º Nível – Auréola Sagrada

Com uma ação, por 1 minuto luz brilhante emana de você em um raio de 9 metros e luz fraca emana por outros 9 metros. Sempre que um inimigo iniciar seu turno na luz brilhante, a criatura leva 10 de dano radiante. Além disso, por esta duração você tem vantagem no testes de resistência contra magias conjuradas por infernais ou mortos-vivos. Só por usar uma vez por descanso longo.

Nível	Magias do Juramento da Devoção
3º	<i>proteção contra o bem e o mal, santuário</i>
5º	<i>restauração menor, zona da verdade</i>
9º	<i>dissipar magia, farol de esperança</i>
13º	<i>guardião da fé, liberdade de movimento</i>
17º	<i>coluna de chamas, comunhão</i>



JURAMENTO DOS ANCIÕES

Princípios dos Anciões

Acender a Luz: Através de atos de piedade, bondade e perdão, acenda a luz de esperança no mundo.

Abrigo da Luz: Onde houver bem, beleza, amor e alegria no mundo, se imponha contra a perversidade que tente o destruir.

Preserve sua Própria Luz: Encante-se com musicas e risadas, na beleza e nas artes. Se permitir a luz morrer no seu coração, não poderá a preservar no mundo.

Seja a Luz: Se um farol glorioso para todos que vivem em aflição. Deixa sua luz brilhar em todas suas tarefas.

Magias de Juramento

Ganha magias em níveis mostrado na tabela. Elas sempre estão preparadas. Não contam para o numero de magias que você pode preparar por dia

3º Nível - Canalizar Divindade

Você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade. Só pode usar uma delas por descanso curto ou longo.

Fúria da Natureza: Com uma ação, pode fazer cipós especiais surgirem e alcançarem uma criatura até 9 metros que você possa ver. Ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Força ou Destreza (escolha dela) ou fica presa. Enquanto presa pelos cipós, ela repe o teste no fim de seus turnos, se soltando com um sucesso e os cipós desaparecem.

Expulsar os Infiéis: Com uma ação, mostre seu símbolo sagrado e cada feérico ou infernal que possa lhe ouvir à 9 metros de você deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, fica expulsado por 1 minuto ou até levar dano. Uma criatura expulsada deve gastar seus turno tentar se mover para longe de você, e não pode entrar voluntariamente em um espaço a 9 metros de você. Não pode fazer reações. Em suas ações só pode usar a ação Correr ou tentar escapar de um efeito que impeça o movimento. Se não houver local para se mover, a criatura usa a ação Esquivar. Se a verdadeira forma da criatura estiver oculta por uma ilusão, metamorfose, ou outro efeito, a forma é revelada enquanto estiver expulsa.

7º Nível - Aura da Defesa

Você e aliados dentro de 9 metros de você tem resistência contra dano de magias. No 18º nível esta aura aumenta para 18 metros.

15º Nível – Sentinela Imortal

Quando reduzido a 0 pontos de vida, mas não for morto, você pode escolher ficar com 1 ponto de vida no lugar. Só por usar uma vez por descanso longo.

20º Nível – Campeão Ancião

Assume a forma de uma antiga força da natureza, você escolhe a aparência. Por exemplo, a pele pode ficar verde ou uma textura de casca de árvore, o cabelo virar folhas ou musgo.

Usando sua ação, você entra na transformação. Por 1 minuto ganha os seguintes benefícios:

- No início do turno, recupera 10 PV
- Sempre que conjurar uma magia de paladino que tenha tempo de conjuração de 1 ação, pode conjurar com uma ação bônus.
- Inimigos dentro de 9 metros de você tem desvantagem em testes de resistência contra suas magias de paladino e opções de Canalizar Divindade.

Só por usar uma vez por descanso longo.

Nível	Magias do Juramento dos Anciões
3º	ataque restringente, falar com animais
5º	passo das brumas, raio lunar
9º	crescer plantas, proteção contra energia
13º	ampliar plantas, tempestade glacial
17º	caminhas em árvores. comunhão com a natureza

JURAMENTO DA VINGAÇA

Princípios da Vingança

Combater o Mau Maior: Tendo de escolher entre lutar contra meu inimigos jurados ou males menores, escolho o mau maior

Sem Misericórdia para os Ímpios: Inimigos comuns podem ter minha piedade, mas meus inimigos jurados não.

Por Qualquer Meio Necessário: Meus escrúulos não podem entra no caminho de exterminar meus inimigos.

Reparação: Se meus inimigos causaram a ruína do mundo, é porque não consegui detê-los. Devo ajudar os afetados por estes atos.

Magias de Juramento

Ganha magias em níveis mostrado na tabela. Elas sempre estão preparadas. Não contam para o numero de magias que você pode preparar por dia

3º Nível - Canalizar Divindade

Você ganha as duas seguintes opções de Canalizar Divindade. Só pode usar uma delas por descanso curto ou longo.

Repudiar Inimigo: Com uma ação, mostre seu símbolo sagrado e use Canalizar Divindade. Escolha uma criatura até 18 metros que você possa ver. A criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, a menos que seja imune a ser amedrontada. Infernais e mortos-vivos tem desvantagem neste teste.

Se falhar, fica amedrontado por 1 minuto ou até levar dano. Enquanto amedrontada, seu deslocamento é 0 e não pode se beneficiar de nenhum bônus no deslocamento.

Em um teste bem sucedido, o deslocamento da criatura cai pela metade por 1 minuto ou até levar dano.

Voto de Hostilidade: Com uma ação bônus, pode proferir um voto contra uma criatura que possa ver até 9 metros. Você ganha vantagem nas rolagens de ataque contra a criatura por 1 minuto ou até ela ficar com 0 pontos de vida ou ficar inconsciente.

7º Nível – Vingador Implacável

Quando acertar uma criatura com um ataque de oportunidade, pode se mover metade do seu deslocamento logo após o ataque e como parte da mesma reação. Esse movimento não provoca ataque de oportunidade.

15º Nível – Espírito da Vingança

Quando uma criatura sob o efeito do seu Voto de Hostilidade fizer um ataque, você pode usar sua reação para fazer um ataque contra a criatura se ela estiver ao alcance.

20º Nível – Anjo Vingador

Assume a forma de um vingador angelical. Usando sua ação, entra na transformação. Por 1 hora, ganha os seguintes benefícios:

- Asas saem das suas costas e lhe dão deslocamento de voo 18 metros.
- Você emana uma aura de ameaça em um raio de 18 metros. A primeira vez que um inimigo entrar na aura ou começar seu turno dentro dela durante a batalha, a criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou fica amedrontada por 1 minuto ou até levar dano. Rolagens de ataque contra a criatura amedrontada tem vantagem.

Só por usar uma vez por descanso longo.

Nível	Magias do Juramento da Vingança
3º	<i>maldição, marca do caçador</i>
5º	<i>imobilizar pessoas, passo das brumas</i>
9º	<i>proteção contra energia, velocidade</i>
13º	<i>banimento, portal dimensional</i>
17º	<i>clarividência, imobilizar monstro</i>

RANGER

Dado de Vida: d10

PV 1º nível: 10 + mod de Constituição

PV níveis posteriores: 1d10 (ou 6) + mod de Constituição

PROFI CIÊNCIAS

Armaduras leves, médias e escudos; **Armas** simples e marciais; **Ferramentas:** Nenhuma; **Testes de Resistência:** Força e Destreza; **Perícias:** Escolha três entre Adestrar Animais, Atletismo, Furtividade, Intimidação, Intuição, Natureza, Percepção e Sobrevivência

Nível	Bônus Prof.	Magias Conhec.	Espaços de Magia				
			1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	—	—	—	—	—	—
2º	+2	2	2	—	—	—	—
3º	+2	3	3	—	—	—	—
4º	+2	3	3	—	—	—	—
5º	+3	4	4	2	—	—	—
6º	+3	4	4	2	—	—	—
7º	+3	5	4	3	—	—	—
8º	+3	5	4	3	—	—	—
9º	+4	6	4	3	2	—	—
10º	+4	6	4	3	2	—	—
11º	+4	7	4	3	3	—	—
12º	+4	7	4	3	3	—	—
13º	+5	8	4	3	3	1	—
14º	+5	8	4	3	3	1	—
15º	+5	9	4	3	3	2	—
16º	+5	9	4	3	3	2	—
17º	+6	10	4	3	3	3	1
18º	+6	10	4	3	3	3	1
19º	+6	11	4	3	3	3	2
20º	+6	11	4	3	3	3	2

EQUIPAMENTO

Você começa com os seguintes equipamentos, em adição aos equipamentos concedidos pelo seu antecedente:

- (a) brunea ou (b) corselete de couro
- (a) duas espadas curtas ou (b) duas armas corpo a corpo simples
- (a) um pacote de masmorra ou (b) um pacote de exploração
- Um arco longo e uma aljava com 20 flechas

1º

Inimigo Favorito: Escolha um entre: aberrações, bestas, celestiais, constructos, dragões, elementais, fadas, feéricos, infernais, gigantes, limos, monstruosidades, mortos-vivos ou plantas. Alternativamente, pode selecionar duas raças de humanoides (como gnolls ou orcs).

Você tem vantagem nos testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear e nos testes de Inteligência para recordar informações sobre eles. Ao ganhar essa característica, aprender um idioma à sua escolha que seja falado pelos inimigos favoritos (se falarem).

Explorador Natural: Escolha um terreno favorito entre: árticos, desertos, florestas, litorais, montanhas, pântanos, planícies ou o Subterrâneo. Em testes de Inteligência ou Sabedoria relacionados a este terro, dobre seu bônus de proficiência na perícia se for proficiente. Quando viajar no terreno por 1 hora ganha:

- Terreno difícil não reduz tempo de viagem do grupo.
- Seu grupo não fica perdido, exceto por meios mágicos.
- Mesmo engajado em outra atividade ao viajar (vasculhando, rastreando), você continua alerta ao perigo.
- Se viajar sozinho, pode se mover furtivamente com deslocamento normal
- Quando vasculho, acha o dobro de comida do que normalmente acharia.
- Quando rastreando uma criatura, descobre exatamente quantas são, tamanho e há quanto tempo passaram pela área.



2º

Estilo de Combate: Escolha um entre:
Arquearia: +2 em ataques com armas à distância.

Defesa: quando usando armadura, ganha +1 de bônus na Classe de Armadura

Duelo: usando somente uma arma corpo a corpo em uma mão pode adicionar +2 nas rolagens de dano.

Luta com Duas Armas: Quando usando duas armas, pode adicionar o mod de habilidade no dano do segundo ataque.

Preparando e Conjurando Magias: ganha todos os usos com descanso longo. Você conhece um numero de magias igual ao mostrado na tabela. Quando ganhar um nível pode trocar uma magia conhecida por outra, mas deve ser de um nível que você tenha espaços de magia.

Habilidade de Conjuração: Sabedoria é a habilidade de conjuração.

CD de resistência a magia = 8 + bônus de proficiência + mod de Sabedoria

Ataque com magia = bônus de proficiência + mod de Sabedoria

3º

Arquétipo de Ranger: Escolha entre: Caçador ou Mestre das Feras.

Consciência Primitiva: Use uma ação e gaste um dos seus espaços de magia. Por 1 minuto por nível de espaço de magia gasto, pode sentir os seguintes tipos de criatura até 1 milha (1,6 km) de você (ou até 6 milhas, 9,6 km, se for no terreno favorito): aberrações, celestiais, dragões, elementais, feéricos, infernais e mortos vivos. Não revela a localização ou quantidade de criaturas.

4º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

5º

Ataque Extra: Quando usar ação Atacar, pode atacar duas vezes.

6º

Inimigo Favorito: Escolha mais um inimigo favorito e um idioma associado a ele.

Explorador Natural: Escolha mais um novo terreno favorito.

7º

Característica de Arquétipo de Ranger

8º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

Passo Firme: Mover por terreno difícil não mágico não custa deslocamento extra. Pode atravessar plantas não mágicas sem andar mais devagar ou tomar dano se elas causarem. Tem vantagem nos testes de resistência contra plantas criadas ou manipuladas por magia para impedir movimento.

9º

Nada 😞

10º

Explorador Natural: Escolha mais um novo terreno favorito.

Esconder-se em Plena Vista: Pode gastar 1 minuto criando uma camuflagem para você. Precisa ter lama fresca, sujeira, plantas, fuligem e outros materiais. Pode tentar se esconder posicionando-se contra uma superfície sólida, como uma árvore ou parede, tão alta e larga como você. Ganha +10 no teste de Destreza (Furtividade), contando que não se move ou faça ações. Caso se move, faça ação ou reação, precisa se camuflar de novo para ganhar este benefício.

11º

Característica de Arquétipo de Ranger

12º

Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

13º

Nada 😞

14º

Inimigo Favorito: Escolha mais um inimigo favorito e um idioma associado a ele.

Desaparecer: Pode usar Esconder-se como ação bônus no seu turno. Não pode ser rastreado por meios não mágicos, a menos que queira.

15º Característica de Arquétipo de Ranger

16º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

17º Nada 😞

18º Sentidos Selvagens: Você ganha sentidos além dos naturais. Não tem desvantagem em ataques contra criaturas que não pode ver. Também está consciente da localização de qualquer criatura invisível a até 9 metros, desde que não esteja escondida de você e você não esteja cego ou surdo.

19º Aumento de Habilidade: Aumente uma habilidade em dois ou duas em um (Máximo 20).

20º Exterminador de Inimigos: Uma vez em cada um de seus turnos, pode adicionar o mod de Sabedoria nas rolagens de ataque ou dano de um ataque que faça contra um de seus inimigos favoritos. Pode escolher usar essa característica antes ou depois da rolagem, mas antes de quaisquer efeitos serem aplicados.

CAÇADOR

3º Nível – Presa do Caçador

Escolha um entre:

Matador de Colossos: Ao acertar uma criatura com uma arma, ela leva 1d8 de dano extra se estiver abaixo de seus pontos de vida máximos. Só pode causar este dano extra uma vez por turno.

Assassino de Gigantes: Quando uma criatura Grande ou maior até 1,5 m de você lhe acertar ou errar um ataque, pode usar sua reação para atacar aquela criatura imediatamente após seu ataque, desde que possa ver a criatura.

Destruidor de Horda: Um vez por turno, quando fizer um ataque, pode fazer outro com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a 1,5 m do alvo original e dentro do alcance da sua arma.

7º Nível – Táticas Defensivas

Escolha um entre:

Escapar da Horda: Ataques de oportunidade contra você são feitos com desvantagem.

Defesa contra Ataques Múltiplos: Quando uma criatura acertar você com um ataque, você ganha +4 na CA contra todos os ataques subsequentes feitos por aquela criatura pelo resto do turno.

Vontade de Aço: Você tem vantagem em testes de resistência contra ser amedrontado.

11º Nível – Ataque Múltiplo

Escolha um entre:

Rajada: Com uma ação, faz um ataque à distância contra quaisquer número de criaturas dentro de 3 metros de um ponto que possa ver dentro do alcance da sua arma. Deve ter munição para cada alvo e faz uma rolagem de ataque separada para cada um dos alvos.

Ataque Redemoinho: Pode usar sua ação para fazer um ataque corpo a corpo contra qualquer numero de criaturas à 1,5 de você, com uma rolagem de ataque separada para cada um dos alvos.

15º Nível – Defesa Superior do Caçador

Escolha um entre:

Evasão: Quando fizer um teste de resistência de Destreza para tomar metade do dano, ao invés disso não toma dano se passar no teste e somente metade se falhar.

Ficar Contra a Maré: Quando um inimigo errar um ataque corpo a corpo contra você, você pode usar sua reação para forçar aquela criatura a repetir o mesmo ataque contra outro alvo (que não seja ela mesma) à sua escolha.

Esquiva Sobrenatural: Quando um inimigo lhe acertar com um ataque, pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano.

MESTRE DAS FERAS

3º Nível – Companheiro do Ranger

Você ganha uma besta companheira. Escolha uma que não seja maior do que Médio e tenha nível de desafio de $\frac{1}{4}$ ou menos. Adicione o seu bônus de proficiência na CA da besta, rolagens de ataque e dano, bem como em quaisquer testes de resistência e perícias que ela seja proficiente. Os pontos de vida máximos dela são iguais a seu máximo normal ou quatro vezes o seu nível de ranger, o que for maior.

A besta obedece seus comandos da melhor forma que puder. Tem seus turnos na ordem de iniciativa do ranger. No seu turno, você pode verbalmente comandar a besta para se mover, ser gastar ação. Pode usar sua ação para verbalmente comandar ela para usar a ação de Atacar, Investir, Desengajar, Esquivar, ou Ajudar. Quando tiver a característica de Ataque Extra, pode fazer um ataque quando comandar a besta à fazer uma ação de Ataque.

Quando viajando pelo seu terreno favorito somente com a besta, pode se mover furtivamente com deslocamento normal. Se a besta morrer, pode obter outra ao gastar 8 horas se conectando magicamente com outra besta que não seja hostil a você, sendo do mesmo tipo da besta anterior ou um diferente.

7º Nível – Treinamento Excepcional

No seu turno, quando a besta companheira não atacar, pode gastar uma ação bônus para mandar ela fazer uma ação de Investir, Desengajar, Esquivar ou Ajudar neste turno.

11º Nível – Fúria Bestial

Sua besta companheira pode fazer dois ataques quando você a comanda para usar a ação de Ataque.

15º Nível – Compartilhar Magia

Quando você conjurar uma magia eu tenha você como alvo, pode afetar sua besta companheira com a magia também se ela estiver a até 9 metros de você.

