

5E

PERSONAGENS ÉPICOS

5E ORIGINAL
SUPPLEMENT
SERIES

Inclui progressão do 21º ao 30º nível para todas as classes,
arquétipos e raças para o maior RPG do mundo

PERSONAGENS ÉPICOS

Versão 1.2

CRÉDITOS

DESENVOLVEDOR CHEFE, CONCEITO, DIREÇÃO DE ARTE E ESCRITA

Marc Altfuldisch

EQUILÍBRIO, NATURALIDADE E TESTE EM JOGO

Marc Altfuldisch

Thomas Thorhave Baltzer

TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS

Bruno Mares

BASEADO NO JOGO ORIGINAL CRIADO POR

E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, e Don Kaye.

CRIADO PARA

Dungeons & Dragons 5ª Edição por Wizards of the Coast

ARTE DO LIVRO

A arte desse livro foi toda criada pelos artistas dleoblack, Tom Edwards and Daniel Kamarudin. Um enorme agradecimento a todos eles, por me permitir incluir suas ilustrações aqui. Cada ilustração possui seu próprio copyright anexado a ela.

Caso você ache suas artes interessantes, você deveria verificar suas galerias. Elas são listadas abaixo. Caso deseje comissioná-las, você pode encontrar seus contatos aqui.

DLEOBBLACK

Galeria: dleoblack.deviantart.com

Contato: dleoblack@gmail.com

TOM EDWARDS

Galeria: tomedwardsconcepts.deviantart.com

Contato: tomedwardsconcepts@gmail.com

DANIEL KAMARUDIN

Galeria: thedurrrrian.deviantart.com

Contato: theDURRRRIAN@live.com

NA CAPA

Nessa cena ilustrada por dleoblack, um herói épico coberto de sangue e vitorioso permanece de pé no campo de batalha, aproveitando um momento para olhar sobre o dragão morto à sua frente.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31,800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild. The artwork contained herein, may not be used for any other works without the owner's express written consent.

All other original material in this work is copyright ©2016 by Marc Altfuldisch and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild. Any reproduction or unauthorized use of the original material herein is strictly prohibited without my express written consent.

CONTEÚDO

PARTE 1: INTRODUÇÃO **3**

PORQUE PROGRESSÃO ÉPICA? **3**

ALÉM DO 20º NÍVEL **3**

DESENVOLVENDO AS CLASSES **4**

PARTE 2: PROGRESSÃO ÉPICA **6**

BÁRBARO ÉPICO **6**

BARDO ÉPICO **8**

BRUXO ÉPICO **9**

CLÉRIGO ÉPICO **12**

DRUIDA ÉPICO **14**

FEITICEIRO ÉPICO **15**

GUERREIRO ÉPICO **17**

LADINO ÉPICO **19**

MAGO ÉPICO **21**

MONGE ÉPICO **24**

PALADINO ÉPICO **26**

PATRULHEIRO ÉPICO **28**

OPÇÕES DE CLASSE PARA VILÕES ÉPICOS **29**

TRAÇOS RACIAIS ÉPICOS **31**

HERÓIS DO ORIENTE ÉPICOS **32**

CLASSES DE PRESTÍGIO ÉPICAS **40**

ACÓLITO DA CORRUPÇÃO **40**

ARQUILÂMINA **41**

ESCOLHIDO **42**

GUERRAMORFO **43**

GUERREIRO BURILADO **45**

VIAJANTE ESTRANHO **45**

PORQUE PROGRESSÃO ÉPICA?

Para mim RPG é todo sobre fugir do dia-a-dia. Mas não simplesmente fugir para qualquer lugar, e sim para uma jornada mágica a lugares místicos acompanhado por amigos. É uma forma de interpretar um bruto sem habilidades sociais ou um jovem garoto se intrometendo com poderes sombrios que ele não entende muito bem. É sobre experiências coletivas, e mais importante: se divertir.

Algumas vezes, entretanto, a diversão chega ao fim. Quando uma campanha termina, tanto Thokk, O Bárbaro ou Kaibo, O Bruxo deixam de existir. Claro que isso pode resultar no nascimento de Odeon, O Feiticeiro e aventuras completamente novas, e é incrível essa parte de começar tudo novamente!

Contudo, algumas vezes você se apaixona com seus personagens e deseja continuar seguindo eles em suas jornadas. E minha esperança é que as classes épicas estejam proporcionando isso.

BALANCEAMENTO “ÉPICO”

Tentar e balancear 12 classes e uma multidão de arquétipos, definitivamente não é uma tarefa que eu tomei de forma leviana. Entretanto, há algumas lacunas, uma vez que alcançar o 20º nível nas classes básicas leva alguém a ser quase um semideus – talvez até mesmo a ser capaz de desafiar os próprios deuses.

Dito isso, estou totalmente aberto a ouvir as opiniões dos jogadores, e irei atualizar esse livro de Personagens Épicas sempre que tiver realizado alterações o suficientes, e enquanto houver interesse nele.

O QUE HÁ NO LIVRO?

O conteúdo neste livro é baseado somente em material oficial da quinta edição da Wizards of the Coast. Para ser mais específico:

Livro do Jogador: classes, arquétipos e raças

Compêndio do Jogador do Mal Elemental: raças

Guia do Aventureiro da Costa da Espada: arquétipos

Conforme novas classes, arquétipos e raças forem sendo lançadas, planejo inclui-las aqui também.

Caso tenham quaisquer sugestões que possam relevantes a este livro, não hesitem em me comunicar – irei considerar qualquer solicitação. Também não hesitem em me comunicar outras sugestões além do escopo de classes épicas, uma vez que estou sempre ansioso para iniciar novos projetos.

O QUE VEM HÁ SEGUIR?

MAIS EDIÇÕES

Conforme mais classes, raças e arquétipos sejam lançados pela Wizards of the Coast, irei atualizar este livro de acordo.

Ainda, há 3 novas classes de prestígio em desenvolvimento.

MONSTROS ÉPICOS

O próximo livro em que estou trabalhando consiste em monstros épicos, então você terá plenitude para lutar com seus personagens épicos! Algumas das coisas que estou planejando incluir, embora tudo esteja sujeito a alterações, é um punhado de demônios, diabos, dragões prismáticos, dragões do caos, dragões do vazio, alguns deuses do panteão dos Reinos Esquecidos e mais. Cada monstro leva um tempo considerável de tempo para ser criado, e tendo isso dito, se você deseja ver algum monstro específico, não hesite em me contatar, e irei tentar acomodá-lo da melhor forma que eu puder.

VOCÊ É UM ARTISTA?

Caso você possua uma arte sua e deseja que ela seja incluída neste ou em produtos futuros, não hesite em me contatar.

CONTATO

Você pode me enviar dúvidas, sugestões, reclamações e o que mais desejar no email dnd5eoss@gmail.com

ALÉM DO 20º NÍVEL

Como sugerido no Guia do Mestre, uma vez que você alcança o 20º nível, você pode obter dádivas épicas assim que acumular 30.000 XP (pág 235 do Guia do Mestre). Isto fazendo sentido, quando os poderes recebidos pelas dádivas são marginais quando comparados ao poder contido neste livro. Você é livre para seguir essa progressão, mas eu acredito que 50.000 XP seja mais adequado, uma vez que 30.000 é acumulado rapidamente em aventuras épicas.

Claro que você também pode utilizar a regra de Etapas (pág 266 do Guia do Mestre) ou seguir um estilo de progressão de nível completamente diferente. Isso é, sempre, uma decisão totalmente sua. Entretanto, pelo bem da coerência, irei apresentar uma tabela de avanço de nível de personagens aqui, de foram bem semelhante à padrão apresentada no Livro do Jogador.

ESTÁGIOS DO JOGO

Tendo alcançado o quarto estágio do jogo (níveis 17 – 20), você já é consideravelmente poderoso, tomando parte em eventos que moldam o próprio multiverso.

Nos primeiros níveis (níveis 21 – 22) você ainda está no quarto estágio do jogo. Você simplesmente faz isso de maneira um pouco melhor.

Contudo, nós vamos além disso. No quinto estágio (níveis 23 – 26), os personagens alcançaram um nível de poder que poucos mortais são capazes, e os próprios deuses começam a preocupar. Você está indo bem no seu caminho para desafiá-los, sendo quase um semideus a este ponto.

O sexto e último estágio (níveis 27 – 30) é onde você alcançou o auge quase-divino. Você é praticamente imparável, capaz de enfrentar a maioria dos deuses justos e maus antediluvianos. Você toma parte nas batalhas cósmicas, e descobre os segredos mais antigos e bem escondidos da existência, e pode até mesmo possuir um assento no panteão dos deuses.

PROFICIÊNCIA

Então, você deve estar se perguntando: “Porque o bônus de proficiência não aumenta? Ele aumentou dos níveis 1 a 20!” Essa é uma boa pergunta, então me permita explicar.

A forma como se avança de níveis até o 20º nível é excelente! Ela funciona bem, e cumpre exatamente o que foi feita pra cumprir. Entretanto, não pode ser forçada muito além disso sem atrapalhar o equilíbrio do jogo na 5ª edição. Esse equilíbrio é chamado de precisão limitada. Irei explicar isto em termos leigos.

Nas edições prévias, personagens continuavam recebendo aumentos estatísticos, até alcançarem +40 e alguma coisa para acertar um ataque. Isso era necessário porque as criaturas (e personagens) possuíam 50 ou mais de CA. O equilíbrio era bom nesse sentido, já que batalhar contra um dragão no 24º nível era tão difícil como lutar contra um ogro no 8º nível. Suas chances de acertar eram as mesmas. O desequilíbrio veio quando personagens destes níveis andavam em cidades com plebeus de níveis baixos. Ou em um acampamento orc. Ou em qualquer

lugar. Eles não tinham nenhuma maneira de acertar aquela CA louca. Ou em outras palavras, personagens desse nível poderiam simplesmente andar entre eles, como se estivessem esmagando insetos.

A 5ª edição é mais “realística” nesse sentido. Um monte de goblins pode te matar, mesmo que você esteja no 20º nível. Vai ser difícil, claro, mas não é impossível como era antes. Mas o que o bônus de proficiência tem a ver com todas essas coisas?

Aumentar o bônus de proficiência significa que outras criaturas devem rolar testes maiores contra suas magias. Também significa que você acerta com mais facilidade com magias e ataques. Isso significa que CA e testes de resistência perdem seu valor. Claro, você poderia simplesmente conceder mais CA a todo mundo, mas então você estaria fazendo exatamente como nas versões anteriores. Então, não pretendemos acabar com a precisão limitada neste livro. Ao menos não completamente! Porque personagens possuem valores de habilidade superiores a 20. Não em níveis absurdos, mas o suficiente para causar algum impacto.

Pontos de Experiência	Nível	Bônus de Proficiência
410.000	21	+6
470.000	22	+6
540.000	23	+6
620.000	24	+6
710.000	25	+6
810.000	26	+6
950.000	27	+6
1.200.000	28	+6
1.500.000	29	+6
1.800.000	30	+6

DESENVOLVENDO AS CLASSES

Como queira ouvir algumas palavras sobre a filosofia de desenvolvido sobre cada classe, esse capítulo é para você.

Vou tentar providenciar a explicação do por que cada classe ficou da maneira como está apresentando. Para mostrar um panorama geral, irei agrupar as classes em alguns grupos.

Para equilibrar as classes, e ter certeza que sua curva de poder é ao menos razoavelmente próxima, desenvolvi um sistema de progressão uniforme que todas as classes devem seguir. Aqui está uma pequena explicação no planejamento por trás de tudo.

TODAS AS CLASSES

PROGRESSÃO

- Nível 21: Incremento em Valor de Habilidade
- Nível 25: Traço Racial e Incremento em Valor de Habilidade
- Nível 29: Incremento em Valor de Habilidade

CLASSES MARCIAIS E MEIO-CONJURADORAS

CLASSES MARCIAIS

Bárbaro, Guerreiro, Ladino e Monge

MEIO-CONJURADORES

Paladino, Patrulheiro

PROGRESSÃO

- Nível 21: Aprimoramento em uma característica de classe menor não relacionada a combate (como Sentir Armadilhas para Ladinos)
- Nível 22: Característica de classe única menor (como Percepção às Cegas para Bárbaros)

- Nível 23: Aprimoramento em uma característica de classe central (como Ataque Extra para Guerreiros)
- Nível 24: Aprimoramento em capacidade de sobrevivência, possivelmente combinado com um pouco de habilidade ofensiva (como Inimigo Favorito Aprimorado para Patrulheiros)
- Nível 25: Aprimoramento em uma característica de classe menor não relacionada a combate (frequentemente uma continuação da habilidade do nível 21)
- Nível 26: Característica de classe única maior (frequentemente um grande aprimoramento da habilidade do nível 24, seja ofensiva ou defensiva) para classes marciais, e Estender Capacidade de Magia para meio-conjuradores.
- Nível 27: Característica de arquétipo (poder varia bastante dependendo do poder da classe básica)
- Nível 28: Aprimoramento em uma característica de classe central (continuação da habilidade do nível 23)
- Nível 29: Aprimoramento de capacidade de combate maior (como Surto de Adrenalina para Guerreiros)
- Nível 30: Apogeu e vantagem em Testes de Resistência Contra Morte

Testes de Resistência Contra Morte é concedido a todas as classes marciais. Ela não é muito útil em níveis tão altos, e é mais uma habilidade para tentar mostrar a capacidade física superior das classes marciais. O quanto de sofrimento ele já sofreu enquadra muito bem com a ideia por trás da dessa habilidade.

CLASSES DE CONJURAÇÃO COMPLETA FOCADAS EM ARQUÉTIPOS

CLASSES

Clérigo, Feiticeiro, Mago

NOTAS

Os clérigos, feiticeiros e magos possuem uma coisa em comum, além de serem classes de conjuração completa. Efetivamente as classes básicas não mostram muito disso. A maior parte de seus poderes advém de um arquétipo escolhido. Efetivamente, isso significa que não há muito o quê escolher nas classes básicas. Isso também significa que dois clérigos podem ser muito, muito diferentes. No intuito de continuar a desenvolver as classes épicas, resolvi que as classes de conjuração completa focada em arquétipos receberiam características relacionadas a seus arquétipos em três níveis diferentes: 21º, 25º e 28º, em vez de somente no 27º nível como outros conjuradores completos.

Tendo dito isso, eles são conjuradores completos, e como tais recebem capacidade de magia estendida, épica ou lendária nos 22º, 26º e 29º níveis.

PROGRESSÃO

- Nível 21: Característica de arquétipo
- Nível 22: Capacidade de Magia Estendida, Épica ou Lendária
- Nível 23: Aprimoramento em uma característica de classe central (como Canalizar Divindade para Clérigos)
- Nível 24: Característica de classe única menor (como Destruir Mortos-Vivos para Clérigos)
- Nível 25: Característica de arquétipo
- Nível 26: Capacidade de Magia Estendida, Épica ou Lendária
- Nível 27: Aprimoramento de capacidade de combate maior (como Canalizar Divindade Potencializada para Clérigos)
- Nível 28: Característica de arquétipo
- Nível 29: Capacidade de Magia Estendida, Épica ou Lendária
- Nível 30: Apogeu

CLASSES DE CONJURAÇÃO COMPLETA FOCADAS EM CLASSES BÁSICAS

CLASSES

Bardo, Druida

NOTAS

Tendo explicado as decisões por trás da concessão de características de arquétipos para classes conjuradoras em três níveis, você pode se perguntar aqui porque bardos recebem uma característica de arquétipo, e porque druidas recebem duas. Bem, o bardo não é muito dependente de seus arquétipos, uma vez que recebe diversas coisas de suas características comuns a todos os bardos. O druida, entretanto, está em algum lugar no meio, e eu desejava acomodar isso.

PROGRESSÃO

- Nível 21: Aprimoramento em uma característica de classe menor não relacionada a combate
- Nível 22: Capacidade de Magia Estendida, Épica ou Lendária
- Nível 23: Aprimoramento em uma característica de classe central para bardos, característica de arquétipo para druidas
- Nível 24: Aprimoramento em capacidade de sobrevivência ou uma utilidade, possivelmente combinada com alguma capacidade ofensiva (como Versatilidade Druídica)
- Nível 25: Aprimoramento em uma característica de classe menor não relacionada a combate para druidas, aprimoramento único para bardos (esta é difícil de quantificar)
- Nível 26: Capacidade de Magia Estendida, Épica ou Lendária
- Nível 27: Característica de arquétipo
- Nível 28: Aprimoramento em uma característica de classe central
- Nível 29: Capacidade de Magia Estendida, Épica ou Lendária
- Nível 30: Apogeu

O BRUXO

NOTAS

O bruxo é um “diferentão”. Não faz muito sentido para mim mostrar as características de subida de nível dele aqui. Com aprimoramento de pactos, patronos, evocações, magias e etc, o bruxo recebe bastante coisa própria e personalizada. A real dificuldade é tornar a classe justa e equilibrada. Dê uma olhada e veja como eu fiz.

FILOSOFIA DE DESENVOLVIMENTO

Aqui eu pretendo providenciar algumas palavras-chave de cada classe individualmente. Estas palavras-chave foram meu ponto de partida durante a fase de desenvolvimento.

- Bárbaro: Difícil de matar, punir atacantes, críticos insanos
- Bardo: Soberbo em várias coisas, suporte
- Bruxo: Toneladas de opções
- Clérigo: Muito dependente de arquétipo, foco em canalizar divindade
- Druida: Versátil com magias e forma selvagem
- Feiticeiro: Muito dependente de arquétipo, dano explosivo, quebrando a economia de ações
- Guerreiro: Dano explosivo, dano contínuo, capacidade de sobrevivência
- Ladino: Capacidade de sobrevivência, utilidade, dano
- Mago: Muito dependente de arquétipo, “melhores” magias, mais magias
- Monge: Utilidade, controle do campo de batalha, capacidade de sobrevivência

- Paladino: Dano e suporte
- Patrulheiro: Realmente ameaçador contra inimigos favoritos, arquétipos polidos

FINALIZANDO...

Caso haja interesse suficiente em mais material como este capítulo, por favor me informe, e ficarei feliz em lhe atender.

BÁRBARO ÉPICO

O Bárbaro Épico		
Nível	Dano de Fúria	Características de Classe
21º	+5	Movimento Rápido (+6 metros), Incremento em Valor de Habilidade
22º	+5	Percepção às Cegas
23º	+6	Crítico Brutal (4 dados)
24º	+6	Vigor Indômito
25º	+7	Movimento Rápido (+9 metros), Incremento em Valor de Habilidade
26º	+7	Físico Inigualável
27º	+8	Característica de Caminho Primitivo
28º	+8	Crítico Brutal (5 dados)
29º	+9	Destemido, Incremento em Valor de Habilidade
30º	+10	Selvageria, Vantagem em Teste de Morte

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe, exceto para Força e Constituição, que você pode aprimorar até 28.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

MOVIMENTO RÁPIDO

A partir do 21º nível, seu deslocamento aumenta em mais 3 metros (para um total de 6 metros). No 25º nível seu deslocamento aumenta em mais 3 metros (para um total de 9 metros).

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

Seus sentidos se tornaram tão afiados que você extrapola as limitações sensoriais de meros mortais, estando apto a prever o movimento de um oponente mesmo com seus olhos fechados. A partir do 22º nível, você recebe percepção às cegas com um alcance de 1,5 metros, e um adicional de 1,5 metros quando estiver em fúria.

CRÍTICO BRUTAL

A partir do 23º nível, você pode rolar quatro dados de dano adicionais de sua arma quando estiver determinando o dano extra durante um acerto crítico com um ataque corpo-a-corpo. Este benefício aumenta para cinco dados adicionais no 28º nível.

VIGOR INDÔMITO

A partir do 24º nível, se o seu modificador total para um teste de Constituição for menor que seu valor de Constituição, você pode utilizar este valor no lugar do total para este teste.

FÍSICO INIGUALÁVEL

Anos de prática cortando e retalhando seus inimigos lhe ensinaram tudo sobre criar e aproveitar brechas na defesa de seus oponentes, assim como abrir e fechar sua guarda para ataques oportunistas.

A partir do 26º nível, quando utilizando o Ataque Descuidado, você pode escolher quais criaturas sofrem desvantagem contra você ou não, e ataques de oportunidade realizados contra você são feitos em desvantagem exceto se você escolher o contrário.

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

CAMINHO DA FÚRIA DE BATALHA

ESPINHOS

A partir do 27º nível, você pode se mover entre outras criaturas independentemente de seu tamanho. A primeira vez que você entrar no espaço de uma criatura no seu turno, você causa dano perfurante igual à metade do seu dano de fúria. Caso você esteja em fúria, este dano é igual a seu dano de fúria. Caso você termine seu turno no espaço ocupado por outra criatura, você sofre 1d10 de dano de concussão e é movido para o quadrado desocupado mais próximo.

CAMINHO DO FURIOSO

DEVASTADOR

A partir do 27º nível, você não sofre mais efeitos de exaustão de sua característica Frenesi.

CAMINHO DO GUERREIRO TOTÊMICO

A partir do 27º nível, você pode escolher um dos seguintes totens.

SÍMBIOSE TOTÊMICA

Águia: Você não sofre dano de queda quando cair por 9 metros ou menos, e quando cair por distâncias maiores você sofre somente metade do dano.

Alce: Seu deslocamento não pode ser reduzido por qualquer meio, e você gasta somente 1,5 metros do seu deslocamento para se levantar quando estiver caído.

Lobo: Quando estiver em fúria, você pode utilizar uma ação bônus para tentar agarrar um oponente.

Tigre: Você possui vantagem em testes de Força e pode usar a ação Esconder como uma ação bônus.

Urso: Quando estiver em fúria você não pode ser derrubado ou movido contra sua vontade enquanto estiver consciente.

DESTEMIDO

A partir do 29º nível, caso você seja reduzido a 0 pontos de vida e não morra, você pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 5 com vantagem. Caso obtenha sucesso, você fica com 1 ponto de vida, e sua fúria é automaticamente ativada (caso ainda não esteja), e seu primeiro ataque contra a fonte do ataque que te reduziu a 0 (ou menos) pontos de vida será um acerto crítico automaticamente. Cada vez que você utilizar esta

habilidade após a primeira, a CD aumenta em 5. Quando você faz um descanso curto ou longo, a CD volta a ser 5. Esta habilidade substitui sua característica de classe Fúria Implacável.

VANTAGEM EM TESTE DE MORTE

Seu físico aprimorado em combate lhe fez muito difícil de ser morto. A partir do 30º nível, qualquer teste de resistência contra morte que você realizar é feito com vantagem.

SELVAGERIA

Sofrer dano enquanto a fúria abastece seu fogo interior lhe tornou cada vez mais viciado em cada ferida que você sofre em combate.

Enquanto estiver em fúria, sempre que você for atingido por um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para imediatamente atingir o inimigo de volta. Como parte da mesma reação, mas depois de ter golpeado seu inimigo de volta, você recebe um número de Dados de Batalha equivalente ao dano recebido dividido por 5. Dados de Batalha se acumulam, mas você pode possuir no máximo 5 Dados de Batalha ao mesmo tempo. Seus Dados de Batalha armazenados permanecem até que sua fúria cesse, você seja curado, ou após 5 minutos.

Enquanto você possuir um ou mais Dados de Batalha armazenados, sempre que você acertar uma criatura com uma arma corpo-a-corpo, você pode adicionar todos os seus Dados de Batalha ao dano desse ataque. O dano de seus Dados de Batalha é igual ao dado de dano da sua arma.

Por exemplo, se você for atingido e sofrer 19 pontos de dano de concussão por um ataque corpo-a-corpo, você pode retaliar imediatamente, e então receber 3 Dados de Batalha. Se você estiver empunhando um machado grande, cada Dado de Batalha causará 1d12 pontos de dano cortante, que você pode adicionar em qualquer ataque realizado em qualquer um de seus turnos subsequentes.

BARDO ÉPICO

O Bardo Épico			
Nível	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Características de Classe
21º	5	22	Aprimoramento em Canção do Descanso, Incremento em Valor de Habilidade
22º	5	23	Capacidade de Magia Estendida
23º	5	23	Aprimoramento em Canção de Proteção
24º	5	23	Aprimoramento em Inspiração de Bardo
25º	5	23	Aprendizado Empático, Incremento em Valor de Habilidade
26º	6	24	Capacidade de Magia Estendida
27º	6	24	Característica de Colégio de Bardo
28º	6	24	Iniciativa Bárdica
29º	6	25	Capacidade de Magia Estendida, Incremento em Valor de Habilidade
30º	6	25	Supremacia Bárdica

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

APRIMORAMENTO EM CANÇÃO DO DESCANSO

A partir do 21º nível, os pontos de vida extras gerados por Canção do Descanso aumentam para 1d20. Adicionalmente, o tempo requerido para um descanso curto ou longo é reduzido pela metade para você e seus aliados num alcance de 18 metros que sejam capazes de te ver e escutar.

CAPACIDADE DE MAGIA ESTENDIDA

Ao alcançar o 22º nível, você recebe um espaço de magia de 6º nível adicional. No 26º nível você recebe um espaço de magia de 7º nível. No 29º nível você recebe um espaço de magia de 8º nível.

APRIMORAMENTO EM CANÇÃO DE PROTEÇÃO

A partir do 23º nível, você pode utilizar sua habilidade Canção de Proteção como uma ação bônus.

APRIMORAMENTO EM INSPIRAÇÃO DE BARDO

Seu dado de Inspiração de Bardo aumenta para d20 quando você alcançar o 24º nível.

APRENDIZADO EMPÁTICO

Ao alcançar o 26º nível, você pode escolher uma característica de classe de qualquer classe e selecioná-lo.

Você pode, por exemplo, escolher a característica de classe Fúria do bárbaro, Retomar o Fôlego do guerreiro, ou o Sentido Divino do paladino.

CARACTERÍSTICA DE COLÉGIO DE BARDO

COLÉGIO DA BRAVURA

Evasão

Quando sujeito a um efeito que permita você realizar um teste de resistência de Destreza para sofrer somente metade do dano, em vez disso você obtém um sucesso no teste de resistência, e somente metade do dano caso você falhe no teste.

COLÉGIO DO CONHECIMENTO

CONJURADOR ESPECIALISTA

A partir do 27º nível, conjurar magias de uma escola específica se torna mais fácil para você. Escolha uma escola de magia, à qual conjurar uma magia irá consumir somente uma fração de seus esforços de conjuração. Quando você conjurar uma magia de 2º nível ou superior desta escola, você ganha novamente um espaço de magia utilizado. O espaço que você ganha novamente deve ser uma magia de um nível inferior ao nível da magia que você conjurou e não pode ser maior que de 5º nível.

INICIATIVA BÁRDICA

A partir do 29º nível, você e seus aliados num alcance de 18 metros de você podem adicionar seu modificador de Carisma nas rolagens de iniciativa.

LENDÁRIO FORJADOR DE PALAVRAS

No 29º nível, seu valor de habilidade de Carisma aumenta em 2. Seu valor de Carisma máximo agora é 26.

SUPREMACIA BÁRDICA

No 30º nível, seu bônus de proficiência aumenta em 1.

BRUXO ÉPICO

O Feiticeiro Épico				
Nível	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Invocações Conhecidas	Características de Classe
21º	4	16	9	Dádiva do Pacto Aprimorada (1), Incremento em Valor de Habilidade
22º	4	16	9	Magia de Pacto Mítica
23º	5	16	9	Característica de Patrono Transcendental
24º	5	16	10	Personalidade Transcendental
25º	5	17	10	Dádiva do Pacto Aprimorada (2), Incremento em Valor de Habilidade
26º	5	17	10	Arcana Mística Adicional (7º nível)
27º	5	17	11	Característica de Patrono Transcendental
28º	5	17	11	Barganha Sombria
29º	5	18	11	Arcana Mística Adicional (8º nível), Incremento em Valor de Habilidade
30º	5	18	12	Vestígios Místicos

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

DÁDIVA DO PACTO APRIMORADA

No 21º, e novamente no 25º nível, sua Dádiva do Pacto é aprimorada.

PACTO DA CORRENTE

LAÇO DE CURA

A partir do 21º nível, quando seu familiar sofre dano, você pode escolher tomar o dano ao invés dele, ou quando você sofrer dano, você pode escolher que seu familiar o sofra em seu lugar. Este dano não pode ser reduzido ou prevenido de nenhuma maneira.

MAESTRIA DA CORRENTE

A partir do 25º nível, enquanto seu familiar estiver vivo, você adquire todas as habilidades dele (mas não suas ações) de forma passiva.

PACTO DA LÂMINA

DEFESA TRANSCENDENTAL

A partir do 21º nível, sempre que uma criatura hostil lhe atingir com uma arma corpo-a-corpo enquanto você estiver empunhando sua arma de pacto, você pode utilizar sua reação para diminuir pela metade o dano sofrido.

CORTE SOMBRIO

A partir do 25º nível, você pode realizar um ataque adicional com sua arma de pacto como uma ação bônus. Caso esse ataque obtenha sucesso, a criatura afetada não pode realizar ataques de oportunidade contra você até o início de seu próximo turno.

PACTO DO TOMO

RESILIÊNCIA DO TOMO

A partir do 21º nível, como uma reação você pode conjurar *proteção contra energia* ou *pele de pedra* sem consumir nenhum componente material, e sem necessidade de se concentrar na magia. A magia dura por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

SEGREDO MÁGICO

No 25º nível, escolha uma magia de 5º nível ou inferior de qualquer classe. A magia escolhida é considerada uma magia de bruxo para você.

CARACTERÍSTICA DE PATRONO TRANSCENDENTAL

Seu patrono lhe concede características de classe no 23º e 27º nível.

A ARQUIFADA

VISÃO FAÉRICA

Seus olhos são abençoados pela poderosa magia faélicas, lhe concedendo visão como somente as fadas mais poderosas possuem. No 23º nível, você adquire Visão Faérica a um alcance de 18 metros. Cada objeto ou criatura dentro do alcance fica contornada por uma luz azul, verde ou violeta (à sua escolha), e suas jogadas de ataque possuem vantagem contra criaturas e objetos dentro do alcance dessa característica. Sua Visão Faérica contorna mesmo criaturas escondidas ou invisíveis, assim como criaturas no Plano Etéreo, mas não lhe permite discernir a forma verdadeira de um metamorfo.

PASSAGEM INVISÍVEL

A partir do 27º nível, você pode ficar invisível com utilizando uma ação. A invisibilidade dura até que você realize um ataque ou conjure uma magia, ou até que sua concentração termine (como concentrando em uma magia). Enquanto estiver invisível, você não deixa nenhuma evidência física de sua passagem, e você só pode ser rastreado por meios mágicos. Qualquer equipamento que você estiver carregando ou vestindo, assim como seu familiar (se você possuir um), ficam invisíveis junto com você.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

O CORRUPTOR

AURA DIABÓLICA

Sua pele começa a radiar uma aura diabólica, fazendo homens e bestas tremerem de medo de você.

A partir do 23º nível, exceto se estiver incapacitado, sempre que uma criatura hostil iniciar seu turno a 3 metros de distância de você, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada até o início de seu próximo turno. Em caso de sucesso, a criatura se torna imune a esse efeito de medo durante as próximas 24 horas. Corruptores são imunes à sua aura diabólica.

FORMA ENEVOADA

A partir do 27º nível, como uma ação ou uma reação após ser atingido por um ataque corpo-a-corpo, você pode se transformar em uma névoa tóxica. Qualquer equipamento que você estiver carregando ou vestindo também é transformado. Você retorna a sua forma verdadeira se morrer, ou se utilizar uma ação bônus para reverter o efeito.

Enquanto estiver na Forma Enevoada, você está incapacitado e não pode falar. Você possui um deslocamento de voo de 9 metros, pode pairar e atravessar qualquer espaço que não seja hermeticamente fechado (por onde possa passar ar). Você possui vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Constituição e se torna imune a dano mundano.

Ainda, enquanto estiver nesta forma, você pode entrar e terminar seu deslocamento no espaço ocupado por uma criatura. Cada vez que a criatura iniciar o turno dela com você ocupando o mesmo espaço, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou será envenenada até o início de seu próximo turno. Enquanto envenenada desta forma, o alvo está magicamente incapacitado.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

O ETERNO

RESSURREIÇÃO ESPONTÂNEA

A partir do 23º nível, quando você morre, você pode retornar à vida no início de seu próximo turno como uma ação livre. Você aparece no quadrado desocupado mais próximo do local de onde você morreu. Você deve utilizar entre um e dez Dados de Vida quando ressuscitar desta maneira. Você está livre de quaisquer efeitos temporários que estavam ativos no momento de sua morte, mas efeitos permanentes permanecem.

Caso você não possua Dados de Vida remanescentes, você não pode ressuscitar desta maneira.

INIMIDADE ETERNA

Você aperta seus olhos, e mesmo divindades menores sabem que devem rezar. A partir do 27º nível, você pode rolar 3d20 em uma jogada de ataque e escolher o maior resultado. Esta habilidade pode ser utilizada mesmo que você sofra desvantagem na jogada de ataque.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

O GRANDE ANCIÃO

OLHOS NO VAZIO

A partir do 23º nível, como uma ação bônus, você pode convocar os horrores místicos do vazio através de seu patrono, que pode manter um olho observador em uma criatura à sua escolha. Enquanto a criatura alvo for observada desta maneira, você sabe sua localização precisa, o que ela diz, e possui uma descrição exata de tudo que estiver a 9 metros nos arredores dela. A criatura não fica sabendo que está sendo observada.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes equivalente a seu modificador de Carisma. Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

NEGAÇÃO MÍSTICA

Não há escapatória ao seu julgamento horrendo. A partir do 27º nível, quando uma criatura a 18 metros de distância tentar se teletransportar, você pode prevenir que ela o faça, utilizando uma reação.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes equivalente a seu modificador de Carisma. Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

MAGIA DE PACTO MÍSTICA

A partir do 22º nível, seus espaços de magia aumentam para espaços de 6º nível, embora você ainda não possa aprender magias maiores que de 5º nível através da sua característica de classe Magia de Pacto.

PERSONALIDADE TRANSCENDENTAL

Seu patrono já possui tanta influência sobre você, que sua força de vontade foi deturpada e potencializada além dos limites normais.

No 24º nível, seu valor de habilidade de Carisma aumenta em 2. Seu valor de Carisma máximo agora é 26.

ARCANA MÍSTICA ADICIONAL

No 26º nível, você pode escolher uma magia de 7º nível adicional como uma arcana da lista de magias do bruxo.

No 29º nível, você recebe uma magia de 8º nível adicional.

BARGANHA SOMBRIA

A partir do 28º nível, sempre que você realizar um descanso longo, você pode sacrificar 5 Dados de Vida para ganhar seu total de pontos de vida como pontos de vida temporários.

VESTÍGIOS MÍSTICOS

Você aprendeu a convocar o poder de seu patrono diretamente, drenando vestígios estranhos do ar, que somente seu patrono poderia produzir.

No 30º nível, você pode convocar seu patrono para potencializar sua próxima magia de 1º nível ou superior. Ao custo de dois espaços de magia, você pode conjurar a mesma magia três vezes na mesma rodada. Você pode escolher o mesmo alvo para as três conjurações da magia ou escolher alvos diferentes.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

INVOCAÇÕES MÍSTICAS

ADIVINHAÇÃO MÍSTICA

Pré-requisitos: 27º nível, patrono Grande Ancião

Após um descanso curto ou longo, você pode rolar 2d20. Escolha um número para guardar e descarte o outro. Você pode substituir a rolagem de qualquer jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade realizado por você ou por outra criatura pelo número escolhido. Você deve escolher utilizar esta habilidade antes da jogada ser realizada, e para utilizá-la em outras criaturas você deve ser capaz de vê-la, mesmo que através de seu familiar ou da habilidade Olhos no Vazio.

Uma adivinhação mística só pode ser utilizada uma vez. Quando você realizar um descanso curto ou longo, qualquer dado de adivinhação mística não utilizado é descartado.

CAMINHAR FAÉRICO

Pré-requisitos: 27º nível, patrono Arquifada

Utilizando uma ação bônus você pode magicamente se teletransportar para qualquer quadrado desocupado que você enxergar a até 12 metros de distância, e qualquer equipamento que você estiver carregando ou vestindo e teletransportado junto de você.

CANALIZAÇÃO VIGOROSA

Pré-requisitos: 21º nível, truque rajada mística

Quando conjurar *rajada mística*, você pode conjurar uma rajada a mais do que normalmente poderia.

CORRENTES DO VAZIO

Pré-requisitos: 27º nível, invocação voz do mestre das correntes

Você e seu familiar partilham uma conexão através do vazio. Como uma ação bônus, você pode instantaneamente se teletransportar até seu familiar, fazê-lo se teletransportar até você, ou trocar de lugar com ele.

DOM IRREVOGÁVEL

Pré-requisitos: 30º nível

Você adquire imortalidade e só pode morrer se for assassinado, caso em que você pode decidir se manifestar novamente em 1d4 dias. Você só pode se manifestar uma vez a cada três meses.

Adicionalmente, você para de envelhecer, se torna imune a envelhecer magicamente e não pode sofrer de exaustão.

FALANGE MÍSTICA

Pré-requisitos: 27º nível, invocação canalização vigorosa

Qualquer criatura que você atingir com sua *rajada mística* sofre desvantagem em todas as jogadas de ataque feitas contra você até o início de seu próximo turno.

LÂMINA FAMINTA

Pré-requisitos: 21º nível, invocação lâmina sedenta

Você pode atacar com sua arma de pacto três vezes, em vez de uma, quando realizar uma ação de ataque em seu turno.

LÂMINA DE SACRIFÍCIO

Pré-requisitos: 27º nível, invocação lâmina faminta

Sempre que você receber pontos de vida temporários por qualquer razão, você recebe o dobro do que normalmente receberia.

GRIMÓRIO DOS SEGREDOS ANTIGOS

Pré-requisitos: 27º nível, invocação livro de segredos antigos

Você pode escrever magias em seu Livro das Sombras, da mesma forma que um mago faria em seu grimório. Você pode escrever um número de magias equivalente a seu modificador de Carisma, e elas não podem ser de um nível maior que o 5º.

Você pode conjurar estas magias utilizando sua habilidade Magia de Pacto, e elas são consideradas magias de bruxo para você.

MAL ANTEDILUVIANO

Pré-requisitos: 30º nível

Se você for morto por uma criatura humanoide, ela é infestada pelo Mal Antediluviano, que corrompe seu interior e exterior ao longo dos dias. Após 2d4 dias, exceto se a criatura for purificada por uma *restauração maior* ou *desejo*, a criatura está perdida, e você se manifesta completamente sob sua pele. Você pode se passar por seu hospedeiro durante um dia, pois após isso sua pele cai e você toma sua própria aparência.

PELE DE BALOR

Pré-requisitos: 27º nível, patrono Corruptor

Sua CA nunca pode ser menor que 16, e como uma ação bônus você pode ativar uma aura de fogo. Enquanto esta aura estiver ativa, cada criatura (aliados e adversários) adjacentes a você sofrem 10 (3d6) pontos de dano de fogo, e objetos inflamáveis dentro da aura que não estejam sendo carregados entram em combustão. Qualquer criatura adjacente que lhe tocar ou atingir com um ataque corpo-a-corpo sofre 10 (3d6) pontos de dano.

VONTADE DO ETERNO

Pré-requisitos: 27º nível, patrono Eterno

Qualquer dano mágico que você sofrer é reduzido por um valor equivalente a seu modificador de Carisma.

CLÉRIGO ÉPICO

O Clérigo Épico		
Nível	Truques Conhecidos	Características de Classe
21º	6	Característica de Domínio Divino, Incremento em Valor de Habilidade
22º	6	Capacidade de Magia Estendida
23º	6	Canalizar Divindade (4/descanso)
24º	6	Destruir Mortos-Vivos (ND 5)
25º	6	Característica de Domínio Divino, Incremento em Valor de Habilidade
26º	7	Capacidade de Magia Estendida
27º	7	Canalizar Divindade Potencializada
28º	7	Característica de Domínio Divino
29º	7	Capacidade de Magia Estendida, Incremento em Valor de Habilidade
30º	7	Solar Divino, Destruir Mortos-Vivos (ND 6)

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

CARACTERÍSTICA DE DOMÍNIO DIVINO

Seu domínio escolhido lhe garante características de classe no 21º, 25º e 28º nível.

DOMÍNIO ARCANO

DISTORÇÃO DA TEIA

A partir do 21º nível, você pode distorcer e dobrar a Teia em torno de você como uma ação bônus, garantindo resistência a todo dano de magia que você sofrer, assim como vantagem nos testes de resistência contra magias de 7º nível ou inferior até o final de seu próximo turno.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes equivalente a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

CANALIZAR O ARCANO

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Abjuração Arcana tem seu raio aumentado para 18 metros, e o Nível de Desafio máximo para excomungar aumenta para 5.

PERSPICÁCIA ARCANO

Ao alcançar o 28º nível, a magia *detectar magia* se torna um efeito passivo para você e está sempre ativo. Adicionalmente, uma vez a cada descanso longo, caso você gaste ao menos 10 minutos estudando uma criatura, você saberá 1d6 magias de 7º nível ou inferior que a criatura seja capaz de conjurar (se for o caso).

DOMÍNIO DO CONHECIMENTO

CONHECIMENTO MÁGICO

Sua intuição profunda na arte da magia lhe permite frustrar magias ofensivas lançadas contra você de forma mais efetiva. A partir do 21º nível, você possui vantagem em testes de resistência contra magias hostis.

CANALIZAR CONHECIMENTO

A partir do 25º nível, você pode potencializar outros com sua habilidade Canalizar Divindade: Conhecimento das Eras.

INSTRUÍDO

A partir do 28º nível, você é capaz de ler e entender escritas em qualquer idioma.

DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

ESQUIVA VANTAJOSA

Quando um inimigo erra um ataque contra você, você pode usar sua reação para forçar o inimigo a atacar outro inimigo que esteja adjacente a você (se houver).

CANALIZAR ENGANAÇÃO

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Manto de Sombras pode ser ativada utilizando uma ação bônus, em vez de uma ação.

ELUSIVO

A partir do 28º nível, você é tão evasivo que os atacantes raramente ganham a mão alta sobre você. Nenhuma jogada de ataque contra você possui vantagem quando você não estiver incapacitado.

DOMÍNIO DA GUERRA

ARMADURA SAGRADA

A partir do 21º nível, como uma ação bônus, você pode ativar uma Armadura Sagrada que te envolve em uma luz brilhante. A Armadura Sagrada lhe concede +2 de CA, e inimigos sofrem desvantagem em jogadas de ataque contra você. O efeito dura por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Sabedoria.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

CANALIZAR GUERRA

A partir do 25º nível, o raio da sua habilidade Canalizar Divindade: Ataque Dirigido afeta todos os seus ataques no turno.

GOLPE DIVINO APRIMORADO

No 28º nível, o dano de seu Golpe Divino aumenta para 3d8.

DOMÍNIO DA LUZ

ADOTAR A LUZ

A partir do 21º nível, você se torna resistente a dano de fogo e dano radiante.

CANALIZAR A LUZ

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Radiação do Amanhecer tem seu raio aumentado para 18 metros, e seu dano é aumentado para 4d10 + seu nível de clérigo.

LABAREDA POTENCIALIZADA

A partir do 28º nível, sempre que você utilizar sua habilidade Labareda Protetora, a criatura afetada deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou ficará cega até o final de seu próximo turno.

DOMÍNIO DA NATUREZA

VIGÍLIA ELEMENTAL

A partir do 21º nível, ao utilizar sua habilidade Amortecer Elementos, você pode escolher conceder imunidade em vez de resistência aos elementos afetados.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

CANALIZAR NATUREZA

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Enfeitiçar Animais e Plantas tem seu raio aumentado para 18 metros, e sua duração é aumentada para 5 minutos.

LIGAÇÃO COM A NATUREZA

No 28º nível, você aprende uma magia de druida de 1º, 3º e 5º nível à sua escolha. Essas magias devem ser preparadas, mas não contam do seu total de magias preparadas.

DOMÍNIO DA TEMPESTADE

ABSORÇÃO MOLECULAR

A partir do 21º nível, você se torna resistente a dano de trovão e de eletricidade.

CANALIZAR TEMPESTADE

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Ira Destruidora também faz com que seu ataque atinja dois alvos adicionais a 1,5 metros do alvo original.

GOLPE DIVINO APRIMORADO

No 28º nível, o dano de seu Golpe Divino aumenta para 3d8.

DOMÍNIO DA VIDA

ARMADURA DE VIDA

A partir do 21º nível, sempre que você receber um efeito de cura, você ganha o mesmo tanto de pontos de vida como pontos de vida temporários, até um máximo equivalente à metade do seu nível de clérigo.

CANALIZAR VIDA

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Preservar a Vida pode restaurar uma criatura de volta a seus pontos de vida máximos.

GOLPE DIVINO INFUNDIDO COM VIDA

A partir do 28º nível, sua habilidade Golpe Divino cura você por um valor igual ao dano causado ao inimigo.

CAPACIDADE DE MAGIA ESTENDIDA

Ao alcançar o 22º nível, você recebe um espaço de magia de 6º nível adicional. No 26º nível você recebe um espaço de magia de 7º nível. No 29º nível você recebe um espaço de magia de 8º nível.

CANALIZAR DIVINDADE

A partir do 23º nível, você pode utilizar sua habilidade Canalizar Divindade quatro vezes entre descansos.

DESTRUIR MORTOS-VIVOS

A partir do 24º nível, quando um morto-vivo falhar no teste de resistência contra sua característica de classe Expulsar Mortos-Vivos, a criatura é instantaneamente destruída se seu Nível de Desafio for 5 ou menor. No 30º nível, o limite é aumentado para Nível de Desafio 6 ou menor.

CANALIZAR DIVINDADE POTENCIALIZADA

A partir do 27º nível, inimigos sofrem desvantagem em testes de resistência contra os efeitos de sua habilidade Canalizar Divindade que o obriguem a realizar um teste de resistência.

SOLAR DIVINO

A partir do 30º nível, sua conexão com o divino lhe permite assumir a forma de um Solar. Como uma ação, você se transforma em um ser de pura radiância e energia tempestuosa, magicamente se curando até o máximo de seus pontos de vida. Enquanto estiver nesta forma seus ataques com armas corpo-a-corpo causam um 2d8 pontos de dano radiante adicionais, você pode conjurar qualquer magia que conhecer (tendo a preparado ou não), e adquire Visão Verdadeira com um alcance de 9 metros.

Enquanto estiver nesta forma, como uma ação, você pode se teletransportar magicamente, junto com qualquer equipamento que você esteja carregando ou vestindo, para qualquer espaço desocupado que você seja capaz de enxergar a até 36 metros de distância.

Adicionalmente, como uma ação bônus você pode utilizar Cura pelas Mãos e magicamente curar outra criatura em 36 (8d8) pontos de dano, além de curar qualquer maldição, doença, veneno, cegueira ou surdez que esteja afligindo-o.

Sua forma Solar dura por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Sabedoria. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

DRUIDA ÉPICO

O Druida Épico		
Nível	Truques Conhecidos	Características de Classe
21º	5	Plenasciência (1), Incremento em Valor de Habilidade
22º	5	Capacidade de Magia Estendida
23º	5	Característica de Círculo Druídico
24º	5	Versatilidade Druídica
25º	5	Plenasciência (2), Incremento em Valor de Habilidade
26º	6	Capacidade de Magia Estendida
27º	6	Característica de Círculo Druídico
28º	6	Magias de Besta Desimpedidas
29º	6	Capacidade de Magia Estendida, Incremento em Valor de Habilidade
30º	6	Um com a Natureza

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

PLENASCIÊNCIA

A partir do 21º nível, o número de magias que você é capaz de preparar aumenta em 1. Posteriormente, no 25º nível, ela é aumentada em 1 novamente.

CAPACIDADE DE MAGIA ESTENDIDA

Ao alcançar o 22º nível, você recebe um espaço de magia de 6º nível adicional. No 26º nível você recebe um espaço de magia de 7º nível. No 29º nível você recebe um espaço de magia de 8º nível.

CARACTERÍSTICA DE CÍRCULO DRUÍDICO

Seu círculo escolhido lhe garante características de classe no 23º e 27º nível.

CÍRCULO DA TERRA

RECUPERAÇÃO NATURAL APRIMORADA

A partir do 23º nível, os espaços de magia recuperados através de Recuperação Natural podem ser de qualquer nível.

SEGREDOS MÁGICOS

A partir do 27º nível, sua sabedoria inata absorveu tanto conhecimento por observar outros conjuradores realizando sua magia que você aprendeu a replicar algumas de suas magias. Escolha duas magias de qualquer classe. As magias escolhidas são consideradas magias de druida para você.

CÍRCULO DA LUA

PROTEÇÃO DA LUA

A partir do 23º nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado por bestas ou monstrosidades e torna-se imune a veneno e doenças.

FORMA SELVAGEM MONSTRUOSA

A partir do 27º nível, sua habilidade Forma Selvagem lhe permite se transformar em monstrosidades, como um gorgon ou uma quimera. A forma monstruosa que você assume deve ser de tamanho Grande.

VERSATILIDADE DRUÍDICA

A partir do 24º nível, se você conjurar ao menos uma magia sem estar transformado, você dobra seu deslocamento no turno em que utilizar Forma Selvagem. Posteriormente, quando você retorna à sua forma natural de uma Forma Selvagem, na primeira magia que você conjurar após essa transformação, caso ela requeira uma jogada de ataque, você recebe vantagem nessa jogada, e caso ela requeira que uma outra criatura realize um teste de resistência, ela sofre desvantagem contra a magia.

MAGIAS DE BESTA DESIMPEDIDAS

A partir do 28º nível, você pode conjurar mais de suas magias de druida em qualquer forma que você assumir utilizando sua habilidade Forma Selvagem. Você pode realizar e prover componentes somáticos, verbais e materiais de qualquer magia de druida enquanto estiver em uma forma de besta ou monstrosidade.

UM COM A NATUREZA

A partir do 30º nível, você está permanentemente sob o efeito de *pele de árvore*, *movimentação livre*, *caminhar em árvores* e *comunhão com a natureza*.

Você também cura 10 pontos de vida a cada rodada, para de envelhecer e quaisquer membros perdidos se regeneram a cada dois minutos. Caso você tenha uma parte do corpo separada e segurá-la contra o ferimento, o membro se une instantaneamente.

FEITICEIRO ÉPICO

O Feiticeiro Épico				
Nível	Truques Conhecidos	Pontos de Feitiçaria	Magias Conhecidas	Características de Classe
21º	6	21	16	Característica de Origem de Feitiçaria, Incremento em Valor de Habilidade
22º	6	22	16	Capacidade de Magia Épica
23º	6	23	16	Maestria em Conjuração Flexível (1)
24º	6	24	16	Intensificar Magia
25º	6	25	17	Característica de Origem de Feitiçaria, Incremento em Valor de Habilidade
26º	7	26	17	Capacidade de Magia Épica
27º	7	27	17	Maestria em Conjuração Flexível (2)
28º	7	28	17	Característica de Origem de Feitiçaria
29º	7	29	18	Capacidade de Magia Épica, Incremento em Valor de Habilidade
30º	7	30	18	Conduíte da Teia

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

CARACTERÍSTICA DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

Sua Origem de Feitiçaria escolhido lhe garante características de classe no 21º, 25º e 28º nível.

LINHAGEM DRACÔNICA

ESCAMAS DE DRAGÃO

No 21º nível, quando você não estiver vestindo uma armadura, sua CA será igual a 15 + seu modificador de Destreza, e você adquire permanentemente resistência contra o tipo de dano associado a seu ancestral dracônico.

MEIO-DRAGÃO

Seu ancestral dracônico se mostra ainda mais em você. A partir do 25º nível, suas asas dracônicas crescem de tamanho, garantindo a você um deslocamento de voo equivalente ao dobro do seu deslocamento normal, e criaturas hostis sofrem desvantagem contra sua característica Presença Dracônica.

TRANSFORMAÇÃO PRISMÁTICA

Você aprendeu a manipular e dobrar sua própria estrutura molecular, sendo capaz de mimar um ancestral bem distante. No 28º nível, escolha um segundo Ancestral Dracônico e receba todos os benefícios associados a ele. Você não perde os benefícios de seu Ancestral Dracônico original.

FEITIÇARIA DA TEMPESTADE

FUGA DA TEMPESTADE

A partir do 21º nível, quando sua habilidade Fúria da Tempestade falhar em afastar um atacante de você, você pode, como parte da mesma reação, voar até 6 metros de distância sem provocar ataques de oportunidade.

ALMA DA TEMPESTADE

Sua habilidade Espírito do Vento se torna potencializada, permitindo que você conceda poderes maiores a seus aliados. A partir do 25º nível, como uma ação bônus, e sem reduzir seu próprio deslocamento, você pode escolher um número de criaturas igual a 3 + seu modificador de Carisma. As criaturas escolhidas adquirem um deslocamento mágico de voo de 18 metros durante 1 hora.

Uma vez que você potencialize uma ou mais criaturas dessa forma, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

MAESTRIA DA TEMPESTADE

No 28º nível, sempre que você iniciar a conjuração de uma magia de 1º nível ou superior que cause dano de eletricidade ou trovão, uma magia tempestuosa irrompe de você e causa dano de eletricidade ou trovão (escolha no momento que essa habilidade for ativada) equivalente a seu nível de feiticeiro a qualquer criatura a 3 metros de distância que você seja capaz de enxergar que você escolher.

MAGIA SELVAGEM

CAOS FORÇADO

Você aprendeu a manipular as forças de chance e o caos mais consistentemente. A partir do 21º nível, ao custo de dois pontos de feitiçaria, você pode utilizar a característica Marés de Caos mesmo que normalmente não estivesse apto a fazê-lo.

FEITIÇARIA DO CAOS

Magia selvagem surge naturalmente para você, permitindo que você a manipule para efeitos mais favoráveis. A partir do 25º nível, sempre que você rolar um Surto de Magia Selvagem, você pode ajustar sua rolagem em 1 para qualquer direção para cada ponto de feitiçaria que você dispende.

MAESTRIA DO CAOS

Você aprendeu a retirar mais poder de seus surtos de magia selvagem, masterizando essa arte além do logicamente possível. A partir do 28º nível, sempre que você rolar duas vezes na tabela de Surto de Magia Selvagem, você pode escolher entre utilizar qualquer um dos resultados ou os dois.

CAPACIDADE DE MAGIA ÉPICA

Ao alcançar o 22º nível, você recebe espaços adicionais de magias de 2º, 3º, 4º e 5º nível. No 26º nível você recebe espaços adicionais de magias de 6º e 7º nível. No 29º nível você recebe espaços adicionais de magias de 8º e 9º nível.

MAESTRIA EM CONJURAÇÃO FLEXÍVEL

A partir do 23º nível, sua característica de classe Conjuração Flexível lhe permite criar espaços de magia de 6º nível ao custo de 8 pontos de feitiçaria, e magias de 7º nível ao custo de 9 pontos de feitiçaria.

Ao alcançar o 27º nível, você verdadeiramente masteriza a arte da conjuração flexível. Uma vez em cada um de seus turnos, como uma ação ou uma ação bônus, você pode transformar um espaço de magia não utilizado em pontos de feitiçaria, ou transformar pontos de magia em espaços de magia não utilizados. Além disso, você é capaz de converter pontos de feitiçaria em magias de forma mais eficiente, como mostrado na tabela abaixo.

Criando Espaços de Magia	
Nível de Espaço de Magia	Custo de Pontos de Feitiçaria
1º	1
2º	2
3º	4
4º	5
5º	6
6º	7
7º	8

INTENSIFICAR MAGIA

A partir do 24º nível, você adquire a habilidade de intensificar suas magias ofensivas. Utilizando esta característica de classe, todas as variáveis e efeitos numéricos de uma magia são maximizados, e então dobrados. Uma magia intensificada causa o dobro de dano máximo, cura o dobro de pontos de vida, afeta duas vezes o máximo de criatura e por aí vai, conforme apropriado. Testes de resistência e testes resistidos não são afetados. Uma magia intensificada utiliza todos os espaços de magia do nível atual da magia, mas sempre utilizará no mínimo 3 espaços de magia, e uma vez que você utiliza essa habilidade, automaticamente sofre um nível de exaustão.

Por exemplo, você pode conjurar a magia *bola de fogo* utilizando todos os espaços de magia de 5º nível (no mínimo 3), para causar 120 pontos de dano de fogo em um raio de 12 metros, em vez de 10d6 pontos de dano em um raio de 6 metros como se tivesse utilizado um único espaço de magia de 5º nível.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utiliza-la novamente.

CONDUÍTE DA TEIA

Tocar a Teia se tornou tão natural para você, que você agora pode retirar poderes divinos dela. Isto não vem de graça, e seu corpo mortal é afetado pelos poderes perversos e instáveis radiando em você.

A partir do 30º nível, como uma ação livre e ao custo de 5 pontos de feitiçaria, você pode se tornar um Conduíte da Teia até o final de seu turno. Enquanto esta habilidade estiver ativa, você não está limitado a conjurar apenas uma magia por turno, mas sofre desvantagem em todos os testes de resistência em que você não é proficiente, e é vulnerável a todos os tipos de dano que você não for resistente.

GUERREIRO ÉPICO

O Guerreiro Épico	
Nível	Características de Classe
21º	Retomar o Fôlego Superior (1d12), Incremento em Valor de Habilidade
22º	Disciplina Incansável
23º	Ataque Extra (5)
24º	Manobra de Estocada
25º	Retomar o Fôlego Superior (1d20), Incremento em Valor de Habilidade
26º	Verdadeiramente Indomável
27º	Característica de Arquétipo Marcial
28º	Ataque Extra (6)
29º	Surto de Adrenalina, Incremento em Valor de Habilidade
30º	Avatar de Guerra, Vantagem em Teste de Morte

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe, exceto para Força e Constituição, que você pode aprimorar até 28.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

RETOMAR O FÔLEGO SUPERIOR

A partir do 21º nível, sua habilidade Retomar o Fôlego lhe permite recuperar pontos de vida equivalentes a 1d12 + seu modificador de Constituição + seu nível de guerreiro. No 25º nível esse valor aumenta para 1d20 + seu modificador de Constituição + seu nível de guerreiro.

DISCIPLINA INCANSÁVEL

A partir do 22º nível, seu treinamento metódico e rígido, que vai além de exercícios físicos, lhe fez capaz de suportar atividades extenuantes que causariam exaustão a qualquer um, assim como lhe fez proficiente com outra perícia à sua escolha dentre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência.

Adicionalmente, quando sofrer um nível de exaustão, você pode escolher ignorar a exaustão. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

ATAQUE EXTRA

A partir do 23º nível, você pode atacar cinco vezes, em vez de uma, quando usar a ação de ataque durante seu turno. O número de ataques aumenta para seis quando você alcançar o 28º nível de guerreiro.

MANOBRA DE ESTOCADA

A partir do 24º nível, quando um inimigo confirmar um acerto crítico em você utilizando uma arma corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para transformar esse ataque em um ataque comum e imediatamente realizar um contra-ataque como parte da mesma reação. Exceto se o inimigo tiver vantagem em seu ataque contra você, você ganha vantagem em seu contra-ataque.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes equivalente a seu modificador de Inteligência (mínimo 1). Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

VERDADEIRAMENTE ÍNDOMÁVEL

A partir do 26º nível, você não é mais forçado a realizar uma nova rolagem quando realizar a habilidade de classe Indomável, mas em vez disso, pode rolar uma vez adicional gastando mais utilizações desta habilidade.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

Ao alcançar o 27º nível, você recebe uma característica de classe dependendo de seu Arquétipo Marcial.

CAMPEÃO

PRECISÃO CIRÚRGICA

Seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 17 a 20 nas jogadas de ataque.

CAVALEIRO ARCANO

MAGIA DE GUERRA SUPERIOR

Quando você realiza uma ação de ataque, você pode utilizar sua ação bônus para conjurar uma magia de 3º nível ou superior, mesmo que isso normalmente requeira uma ação.

CAVALEIRO DRAGÃO PÚRPURA

VANGUARDA

Você pode estender o uso de sua Manobra de Estocada a seus aliados. Quando você utilizar sua Manobra de Estocada, você pode escolher um aliado no alcance de 18 metros que também corra risco de sofrer um ataque. Caso essa criatura seja capaz de vê-lo e escutá-lo, o primeiro acerto crítico contra ela antes do final do próximo turno dela será reduzido a um ataque normal.

MESTRE DE BATALHA

SENHOR DA GUERRA

Você aprende duas manobras adicionais, recebe um Dado de Superioridade Adicional, e seus Dados de Superioridade se tornam d20.

SURTO DE ADRENALINA

No 29º nível, você recebe uma utilização adicional de Surto de Ação entre descansos.

VANTAGEM EM TESTE DE MORTE

Seu físico aprimorado em combate lhe fez muito difícil de ser morto. A partir do 30º nível, qualquer teste de resistência contra morte que você realizar é feito com vantagem.

AVATAR DE GUERRA

Ao alcançar o 30º nível, o guerreiro se torna um Avatar de Guerra, aumentando imensamente suas estatísticas e de seus aliados próximos. Você e seus aliados a 3 metros de alcance recebem pontos de vida temporários a cada rodada, dados adicionais, chamados de Dados de Guerra, para jogadas de dano com ataques com armas, como mostrado na tabela abaixo.

Adicionalmente, enquanto estiver nesta forma, o número de Dados de Guerra que você recebe são dobrados, todos seus ataques são realizados com vantagem e você possui vantagem em todos os testes de resistência.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utiliza-la novamente.

Avatar de Guerra		
Rodada	Pontos de Vida Temporários	Dados de Guerra
1	30	5d6
2	20	3d6
3	10	1d6

LADINO ÉPICO

O Ladino Épico		
Nível	Ataque Furtivo	Características de Classe
21º	11d6	Adaptável, Incremento em Valor de Habilidade
22º	11d6	Esquiva Vantajosa
23º	12d6	Iniciativa Superior
24º	12d6	Truque da Troca
25º	13d6	Sentir Armadilhas, Incremento em Valor de Habilidade
26º	13d6	Personalidade Inabalável
27º	14d6	Característica de Arquétipo de Ladino
28º	14d6	Talento Confiável Aprimorado
29º	15d6	Oportunista Furtivo, Incremento em Valor de Habilidade
30º	15d6	Intuição Anatômica, Vantagem em Teste de Morte

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

ADAPTÁVEL

A partir do 21º nível, você não pode mais sofrer desvantagem em nenhuma jogada de dado, embora uma desvantagem ainda possa negar uma vantagem que você possua.

ESQUIVA VANTAJOSA

Você aprendeu não apenas evitar golpes e projéteis, mas a usá-los contra seus inimigos. A partir do 22º nível, quando um inimigo erra um ataque com arma contra você, você pode usar sua reação para forçar o inimigo a atacar outro inimigo que esteja adjacente a você (se houver).

INICIATIVA SUPERIOR

A partir do 23º nível, você pode adicionar seu bônus de proficiência em jogadas de iniciativa.

TRUQUE DA TROCA

A partir do 24º nível, se você sofrer um ataque que cause mais que duas vezes seus dados de vida + seu modificador de Constituição, você pode escolher trocar de lugar com uma criatura voluntária a até 9 metros de distância, e ela sofre o dano em seu lugar. Este dano não pode ser reduzido ou prevenido de nenhuma maneira.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

SENTIR ARMADILHAS

A partir do 25º nível, você detecta automaticamente todas as armadilhas a 3 metros de você, desde que você não esteja realizando uma disparada ou viajando a passos rápidos pelo local.

PERSONALIDADE INABALÁVEL

A partir do 26º nível, sua força de vontade se torna extrema. Você adquire proficiência em testes de resistência de Carisma.

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO DE LADINO

Ao alcançar o 27º nível, você recebe uma característica de classe dependendo de seu Arquétipo de Ladino.

ASSASSINO

MESTRE DA MORTE

A partir do 27º nível, quando uma criatura é surpreendida e afetada pelo seu Golpe Letal, ela não pode realizar um teste de resistência contra ele, e se você matar a criatura através desta habilidade, você imediatamente ganha uma outra ação, inclusive podendo realizar um Ataque Furtivo neste turno, mas você não adiciona os benefícios de seu Golpe Letal a este segundo ataque.

ESPADACHIM

MESTRE DO RISCO E RECOMPENSA

Ao alcançar o 27º nível, você pode utilizar sua habilidade Mestre Duelista qualquer número de vezes entre descansos.

LADRÃO

MESTRE DA FURTIVIDADE

A partir do 27º nível, você possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade), independentemente de quanto você se deslocou neste turno.

Adicionalmente, se você se esconder na escuridão, você não pode ser detectado por uma criatura a não ser que ela possua Visão Verdadeira, sentido sísmico ou escolher se revelar para ela.

MANIPULADOR

MESTRE DO CONHECIMENTO E DA INTUIÇÃO

A partir do 27º nível, você possui vantagem em testes de História, Intuição, Investigação e Religião. Além disso, suas habilidades Mestre da Intriga e Manipulador Intuitivo não mais requerem que você gaste um minuto de preparação.

TRAPACEIRO ARCANO

MESTRE DA EMBOSCADA MÁGICA

A partir do 27º nível, você pode utilizar seu Ataque Furtivo em conjunto com qualquer magia que você seja capaz de conjurar que envolva uma jogada de ataque, e suas Mãos Mágicas podem ser utilizadas para aplicar um Ataque Furtivo. As demais regras para Ataque Furtivo se aplicam normalmente.

Adicionalmente, quando você conjurar *mãos mágicas*, a magia materializa três mãos, em vez de uma. Todas as mãos podem ser controladas usando uma única ação bônus.

TALENTO CONFIÁVEL APRIMORADO

A partir do 28º nível, suas perícias escolhidas são bem mais próximas da perfeição do que já experimentado por qualquer mortal. Sempre que você realizar um teste de habilidade que lhe permitir adicionar seu bônus de proficiência, você pode tratar uma rolagem de 14 ou menos no d20 como um resultado 15.

OPORTUNISTA FURTIVO

A partir do 29º nível, quaisquer ataques de oportunidade que você realizar são considerados ataques de oportunidade desde que você não sofra desvantagem na jogada de ataque.

Adicionalmente, você pode usar sua reação para realizar um ataque de oportunidade quando uma criatura hostil entrar em sua área de alcance.

VANTAGEM EM TESTE DE MORTE

Seu físico aprimorado em combate lhe fez muito difícil de ser morto. A partir do 30º nível, qualquer teste de resistência contra morte que você realizar é feito com vantagem.

INTUIÇÃO ANATÔMICA

Seu entendimento de anatomia universal lhe permite causar dano superior, quando você estará apto a realizar um ataque em um ponto fraco de um inimigo, e te garante um melhor entendimento da fisiologia de qualquer criatura. A partir do 30º nível, sempre que você confirmar um acerto crítico, todos os seus dados de dano são considerados pelo valor máximo.

Adicionalmente, você recebe vantagem em todos os testes de Medicina.

MAGO ÉPICO

O Mago Épico		
Nível	Truques Conhecidos	Características de Classe
21º	6	Característica de Tradição Arcana, Incremento em Valor de Habilidade
22º	6	Capacidade de Magia Lendária
23º	6	Estudo Focado
24º	6	Memória Profunda
25º	6	Característica de Tradição Arcana, Incremento em Valor de Habilidade
26º	7	Capacidade de Magia Lendária
27º	7	Malabarismo Prismático
28º	7	Característica de Tradição Arcana
29º	7	Capacidade de Magia Lendária, Incremento em Valor de Habilidade
30º	7	Arquimago

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO ARCANA

Seu domínio escolhido lhe garante características de classe no 21º, 25º e 28º nível.

ESCOLA DE ABJURAÇÃO

ARMADURA ARCANA

A partir do 21º nível, você fica permanentemente sob o efeito de uma armadura arcana aprimorada. Enquanto você não estiver usando uma armadura, sua CA é 16 + seu modificador de Destreza.

ARTIMANHA DO ABJURADOR

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de abjuração, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

BLOQUEIO ARCANO

A partir do 28º nível, você fica permanentemente sob o efeito das magias *difícultar detecção* e *proteção contra o mal* e *proteção contra o bem*.

ESCOLA DE ADIVINHAÇÃO

VISÃO DA ADIVINHAÇÃO

A partir do 21º nível, você adquire Visão Verdadeira com um alcance de 9 metros.

ARTIMANHA DO ADIVINHADOR

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de adivinhação, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

MESTRE DO CONHECIMENTO

A partir do 28º nível, você fica permanentemente sob o efeito da magia *conhecimento lendário*.

ESCOLA DE CONJURAÇÃO

FIEL COMPANHEIRO

A partir do 21º nível, você possui permanentemente um companheiro, como se tivesse conjurado a magia *cão fiel de Mordenkainen*. Como uma ação, você pode comandar seu cão a estar alerta ou não, e você pode mudar a frase de segurança a qualquer momento utilizando uma ação bônus.

ARTIMANHA DO CONJURADOR

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de conjuração, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

MASTERIZANDO O CÍRCULO

A partir do 28º nível, você pode conjurar *círculo de teletransporte* utilizando uma ação sem consumir nenhum componente material. Quaisquer círculos que você criar dessa maneira serão permanentes. Você pode destruir qualquer um de seus próprios círculos utilizando uma ação, desde que você esteja no mesmo plano de existência.

Adicionalmente, você pode destruir quaisquer outros *círculos de teletransporte* que você encontrar utilizando uma ação.

ESCOLA DE ENCANTAMENTO

CONJURAÇÃO PODEROSA

A partir do 21º nível, criaturas possuem desvantagem nos testes de resistência contra suas magias de encantamento.

ARTIMANHA DO ENCANTADOR

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de encantamento, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

MESTRE ENCANTADOR

A partir do 28º nível, você pode conjurar *missão* utilizando uma ação sem consumir um espaço de magia. Quando você a conjurar dessa maneira, a magia tem duração de 1 hora.

ESCOLA DE EVOCAÇÃO

ESCUDO PRISMÁTICO

A partir do 21º nível, você pode se envolver em chamas de todas as cores, emanando luz num raio de 3 metros e penumbra num raio adicional de mais 3 metros. Você pode criar ou dissipar esse escudo utilizando uma ação bônus.

Enquanto o escudo estiver ativo, as chamas lhe concedem resistência a dano de eletricidade, fogo e frio. Adicionalmente,

sempre que uma criatura adjacente lhe atingir com um ataque corpo-a-corpo, o escudo irrompe em chamas. O atacante sofre 2d6 pontos de dano de eletricidade, 2d6 pontos de dano de fogo e 2d6 pontos de dano de frio.

ARTIMANHA DO EVOCADOR

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de evocação, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

DIRETOR

A partir do 28º nível, você pode adicionar seu bônus de proficiência à jogada de dano de qualquer magia de mago de evocação que requeira um ataque à distância.

ESCOLA DE ILUSÃO

ILUSÕES CONVINCENTES

A partir do 21º nível, suas magias de ilusão que falhariam a inspeção física podem passar como reais. Por exemplo, se você mudar a aparência de um aliado, tornando-o mais baixo, como a magia *similaridade*, e um guarda inspecionar sua altura, o guarda irá percebê-lo com a altura proposta pela magia, mesmo que seu aliado seja mais alto.

ARTIMANHA DO ILUSIONISTA

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de ilusão, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

FRAUDE ILUSÓRIA

A partir do 28º nível, você fica permanentemente sob o efeito da magia *aura mágica de Nystul*, recebendo todos os seus efeitos.

Adicionalmente, como uma ação bônus, você pode invocar uma duplicata ilusória de você mesmo como se tivesse conjurado a magia *reflexos*.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

ESCOLA DE NECROMANCIA

AURA DA MORTE

A partir do 21º nível, você pode conjurar *círculo da morte* em você mesmo como uma magia de 6º nível utilizando uma ação sem consumir nenhum componente material. Entretanto, o raio da magia é reduzido para 4,5 metros. Você pode dissipar o círculo utilizando uma ação bônus.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes equivalente a seu modificador de Inteligência. Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

ARTIMANHA DO NECROMANTE

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de necromancia, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

NATUREZA IMORTAL

A partir do 28º nível, caso você seja reduzido a 0 pontos de vida ou morra, você pode cair para 1 ponto de vida em vez disso e recebe pontos de vida temporários equivalente a metade de seus pontos de vida máximos.

Adicionalmente, a cada 10 anos passados você envelhece apenas 1, e não pode ser envelhecido magicamente.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

ESCOLA DE TRANSMUTAÇÃO

PEDRA DO TRANSMUTADOR MESTRA

A partir do 21º nível, sua Pedra do Transmutador possui todos seus quatro efeitos simultaneamente.

ARTIMANHA DO TRANSMUTADOR

A partir do 25º nível, quando você conjurar uma magia de transmutação, ela recebe todos os benefícios como se tivesse sido conjurada em um espaço de magia um nível superior, até o máximo do 9º nível.

ETÉREO

A partir do 28º nível, como uma ação bônus, você pode conjurar *forma etérea* como uma magia de 9º nível sem utilizar um espaço de magia.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utilizá-la novamente.

LÂMINA CANTANTE

ATAQUE EXTRA

A partir do 21º nível, você pode atacar três vezes, em vez de uma, quando usar a ação de ataque durante seu turno.

ARTIMANHA DO LÂMINA CANTANTE

A partir do 25º nível, qualquer arma que você empunhar pode ser utilizada como seu foco arcano, e você é capaz de prover os componentes somáticos de uma magia mesmo que esteja empunhando uma arma em cada mão.

CANÇÃO DA TOLERÂNCIA

A partir do 28º nível, sua canção da lâmina se firma completamente, e se torna permanente enquanto você estiver consciente.

CAPACIDADE DE MAGIA LENDÁRIA

Ao alcançar o 22º nível, você recebe espaços adicionais de magias de 6º e 7º nível. No 26º nível você recebe espaços adicionais de magias de 8º e 9º nível. No 29º nível você recebe espaços de magias de 10º, 11º e 12º nível.

Os espaços de magia de 10º, 11º e 12º nível poder ser utilizados para conjurar qualquer magia que você conhecer. Caso uma magia seja aumentada por ser conjurada em um espaço de nível de magia superior, ela recebe esse efeito. Por exemplo, caso você conjure uma *bola de fogo* utilizando um espaço de magia de 12º nível, ela causará 17d6 pontos de dano.

ESTUDO FOCADO

No 23º nível, você adquire proficiência em testes de resistência de Constituição para manter a concentração.

MEMÓRIA PROFUNDA

A partir do 24º nível, como uma ação bônus, você pode trocar uma magia memorizada por outra qualquer.

Você pode utilizar essa habilidade duas vezes. Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

MALABARISMO PRISMÁTICO

Você se tornou um especialista em diversificar suas conjurações.

No 27º nível, quando você conjurar uma magia de 1º nível ou superior que não seja da mesma escola que a última magia que você conjurou, você pode conjurar essa nova magia como se estivesse utilizando um espaço de magia de um número acima. As duas magias devem ser conjuradas num intervalo de 1 minuto.

ARQUIMAGO

Seu nome é amplamente conhecido, e seu conhecimento arcano só é rivalizado pelos próprios deuses. Ao alcançar o 30º nível, você é capaz de conjurar um Grimório das Eras, que só pode ser aberto por você e mais ninguém. Caso o livro seja destruído ou perdido, você é capaz de conjura-lo de volta utilizando uma ação bônus. O livro desaparece em um lampejo de luz se você morrer.

Todas as magias de mago existente estão registradas no livro em uma linguagem que somente você é capaz de entender, e o livro possui um número infinito de páginas, deixando espaço para que você tenha total liberdade para criar suas próprias magias.

MONGE ÉPICO

O Monge Épico				
Nível	Artes Marciais	Chi	Movimento sem Armadura	Características de Classe
21º	1d10	21	+9m	Garra do Tigre Negro (1d4), Incremento em Valor de Habilidade
22º	1d10	22	+9m	Sentir o Perigo
23º	1d12	23	+9m	Caminho dos Mil Punhos (1)
24º	1d12	24	+10,5m	Ser Como Água (1)
25º	1d12	25	+10,5m	Garra do Tigre Negro (2d4), Incremento em Valor de Habilidade
26º	1d12	26	+10,5m	Ser Como Água (1)
27º	1d12	27	+10,5m	Característica de Tradição Monástica
28º	1d12	28	+12m	Caminho dos Mil Punhos (2)
29º	2d6	29	+12m	Corpo e Mente, Incremento em Valor de Habilidade
30º	2d6	30	+12m	Nirvana, Vantagem em Teste de Morte

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

GARRA DO TIGRE NEGRO

Sua velocidade, reação e proeza marcial tornaram seus ataques mais letais. A partir do 21º nível, você pode adicionar 1d4 de dano de Energia a qualquer ataque bem sucedido usando Rajada de Golpes e Raio de Sol Radiante disparados como uma ação bônus. A partir do 25º nível, esse dano bônus aumenta para 2d4.

SENTIR O PERIGO

No 22º nível, você desenvolve um sentido sobrenatural de quando as coisas próximas não são como deveriam, garantindo a você um benefício quando se esquivar do perigo. Você possui vantagem em testes de resistência de Destreza contra efeitos que você pode ver, como armadilhas e magias. Para receber este benefício, você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

CAMINHO DOS MIL PUNHOS

A partir do 23º nível, sempre que você utilizar seu Rajada de Golpes ou Raio de Sol Radiante, você pode realizar três ataques como uma ação bônus, em vez de dois. Ao alcançar o 28º nível, esse bônus aumenta para quatro ataques.

SER COMO ÁGUA

A partir do 24º nível, sempre que um oponente Grande ou menor errar um ataque contra você ou falhar em lhe agarrar, usando sua reação ele fica agarrado por você. Pelo custo de 1 ponto de chi, você pode escolher derrubá-lo ou arremessá-lo a 3 metros.

Adicionalmente, a partir do 26º nível, sempre que a criatura lhe atingir com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para sofrer somente metade do dano do ataque, e imediatamente realizar um ataque corpo-a-corpo contra ele.

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

Ao alcançar o 27º nível, você recebe uma característica de classe dependendo de sua Tradição Monástica.

CAMINHO DA ALMA DO SOL

QUEIMAR AS CÔRNEAS

Ao alcançar o 27º nível, seu Escudo de Sol pode alcançar um brilho que só é menor que o do próprio sol. Quando seu Escudo do Sol está levantado, ao custo de 2 pontos de chi por rodada, criaturas hostis sofrem desvantagem em todas as jogadas de ataque contra você. Ainda, quaisquer criaturas a 3 metros de você devem obter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofrem queimaduras nas córneas, que efetivamente os deixa cegos. Eles podem repetir o teste de resistência ao final de seus turnos, cessando o efeito quando obtiver um sucesso, e se tornando imune a este efeito durante as próximas 24 horas.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes equivalente a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

CAMINHO DA MÃO ABERTA

SOCO DA MORTE DE UM DEDO SÓ

Você aprendeu a técnica do Soco da Morte de Um Dedo Só. No 27º nível, quando você utilizar uma ação de ataque para realizar um ataque corpo-a-corpo, caso você não utilize as características Ataque Extra ou Rajada de Golpes, você pode realizar um Soco da Morte de Um Dedo Só.

Utilizando essa habilidade, seu ataque é garantidamente um acerto crítico e aplica todos os efeitos de sua técnica da Mão Aberta e habilidades Ataque Atordoante e Palma Vibrante.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

CAMINHO DA MORTE LONGA

TOQUE DA MORTE LONGA

A partir do 27º nível, ao custo de 1 ponto de chi você pode utilizar sua habilidade Toque da Morte quando um aliado reduzir a 0 pontos de vida uma criatura adjacente a você.

Adicionalmente, sempre que você utilizar o Toque da Morte nessas condições, você recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente aos pontos de vida temporários recebidos.

CAMINHO DOS QUATRO ELEMENTOS

AFINIDADE ELEMENTAL

A partir do 27º nível, você aprende a conjurar *raio ardente* ao custo de 1 ponto de chi, *relâmpago* ao custo de 2 pontos de chi, *escudo de fogo* ao custo de 3 pontos de chi e *conjurar elemental* ao custo de 4 pontos de chi.

CAMINHO DA SOMBRA

MESTRE OPORTUNISTA

A partir do 27º nível, quando você normalmente estaria apto a realizar um ataque corpo-a-corpo utilizando sua habilidade Oportunista, em vez disso você pode utilizar seu Rajada de Golpes ao custo de 1 ponto de chi.

CORPO E MENTE

A partir do 29º nível, todos os efeitos de cura sobre você são aumentados em 2d4. Quando receber um efeito de cura, você pode aumentar esse bônus para 2d10 ao custo de 1 ponto de chi.

VANTAGEM EM TESTE DE MORTE

Seu físico aprimorado em combate lhe fez muito difícil de ser morto. A partir do 30º nível, qualquer teste de resistência contra morte que você realizar é feito com vantagem.

NIRVANA

A partir do 30º nível, confirmar um acerto crítico infunde seu corpo. Em um acerto crítico confirmado, role 1d4 e receba o valor rolado em pontos de chi ou adicione esse número de d6 como dano de eletricidade, fogo, frio ou força ao ataque.

Adicionalmente, você adquire resistência a todos os danos de concussão, cortante ou perfurante de armas mágicas, e imunidade a esses danos de armas mundanas.

PALADINO ÉPICO

O Paladino Épico	
Nível	Características de Classe
21º	Cura pelas Mãos Aprimorada (1), Incremento em Valor de Habilidade
22º	Saúde Divina Aprimorada
23º	Golpe Divino Superior (1)
24º	Alma Divina, Conduta Justa
25º	Cura pelas Mãos Aprimorada (2), Incremento em Valor de Habilidade
26º	Capacidade de Magia Estendida
27º	Característica de Juramento Sagrado
28º	Golpe Divino Superior (2)
29º	Glória, Incremento em Valor de Habilidade
30º	Solar Abrasador

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe, exceto para Força e Constituição, que você pode aprimorar até 28.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

CURA PELAS MÃOS APRIMORADA

A partir do 21º nível, sua Cura pelas Mãos pode curar maldições. Ao alcançar o 25º nível, quando você utilizar sua Cura pelas Mãos para curar, você também concede à criatura curada um número de pontos de vida temporários equivalente à metade dos pontos de vida curados.

SAÚDE DIVINA APRIMORADA

A partir do 22º nível, a magia divina *Ihe* torna imune a maldições.

GOLPE DIVINO SUPERIOR

A partir do 23º nível, o dano de seu Golpe Divino Aprimorado é aumentado para 3d8 de dano radiante. Ao alcançar o 28º nível, os dados de dano de seu Golpe Divino e Golpe Divino Aprimorado são aumentados para d10.

CONDUTA JUSTA

A partir do 24º nível, seu espírito divino *Ihe* concede vantagem em testes de Performance e Persuasão realizados contra criaturas de tendência bondosa, e em testes de Intimidar contra criaturas de tendência maligna.

ALMA DIVINA

No 24º nível, seu Sentido Divino está sempre ativo e você não pode ser surpreendido por corruptores e mortos-vivos, e você sempre sabe quando ouve uma mentira.

Adicionalmente, você pode utilizar sua habilidade Canalizar Divindade duas vezes entre descansos.

CAPACIDADE DE MAGIA ESTENDIDA

Ao alcançar o 26º nível, você recebe um espaço de magia de 5º nível adicional.

CARACTERÍSTICA DE JURAMENTO SAGRADO

Ao alcançar o 27º nível, você recebe uma característica de classe dependendo de seu Juramento Sagrado.

JURAMENTO DOS ANCIÕES

FÚRIA DA NATUREZA APRIMORADA

A partir do 27º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Fúria da Natureza pode ser utilizada com uma ação bônus, e a criatura alvo sofre desvantagem em seu teste de resistência.

JURAMENTO DA COROA

VIRAR A MARÉ APRIMORADA

A partir do 27º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Virar a Maré pode afetar aliados mesmo que eles tenham mais de metade de seus pontos de vida, e sua cura é aumentada para 3d6 + seu modificador de Carisma.

JURAMENTO DE DEVOÇÃO

ARMA SAGRADA APRIMORADA

A partir do 27º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Arma Sagrada *Ihe* permite adicionar seu bônus de proficiência como dano adicional, em vez de somente seu modificador de Carisma.

JURAMENTO DE VINGANÇA

VOTO DE INIMIZADE APRIMORADO

A partir do 27º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Voto de Inimizade pode ser movida para um novo alvo utilizando uma ação bônus quando o alvo original da habilidade for reduzido a 0 pontos de vida ou cair inconsciente.

GLÓRIA

No 29º nível, você escolhe duas magias de clérigo de 6º para serem consideradas magias de paladino para você. Você conjura essas magias como magias de 6º nível, mas utiliza um espaço de magia de 5º nível.

SOLAR ABRASADOR

A partir do 30º nível, sua conexão com o divino *Ihe* permite assumir a forma de um Solar. Como uma ação bônus, você se transforma em uma forma angelical à sua escolha. Por exemplo, você pode consistir em pura luz radiante, ou como um anjo antigo defensor da natureza. Uma vez que você se transforma, seu tamanho se torna Grande, você magicamente se cura até o máximo de seus pontos de vida, e seus ataques corpo-a-corpo causam um adicional de 27 (6d8) pontos de dano radiante.

Você também pode entrar no espaço ocupado por outras criaturas, causando 20 pontos de dano radiante à criatura na primeira vez que entrar em seu espaço neste turno, e outras

criaturas sofrem desvantagem em ataques de oportunidade contra você.

Sua forma Solar dura por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Carisma. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

PATRULHEIRO ÉPICO

O Patrulheiro Épico	
Nível	Características de Classe
21º	Explorador Mestre (1), Incremento em Valor de Habilidade
22º	Andarilho
23º	Matador de Inimigos Superior (1)
24º	Incremento em Inimigo Favorito
25º	Explorador Mestre (2), Incremento em Valor de Habilidade
26º	Capacidade de Magia Estendida
27º	Característica de Conclave de Patrulheiro
28º	Matador de Inimigos Superior (2)
29º	Inimigo Favorito Aprimorado, Incremento em Valor de Habilidade
30º	Matador de Inimigos Renomado

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe, exceto para Força e Constituição, que você pode aprimorar até 28.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dívida Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

EXPLORADOR MESTRE

A partir do 21º nível, quando estiver em seu terreno favorito, seu grupo nunca fica perdido, mesmo por meios mágicos, e seu grupo inteiro pode se mover furtivamente em deslocamento normal. Ao alcançar o 25º nível, você pode escolher um quarto terreno favorito, e você possui vantagem em testes de Intuição, Investigação, Natureza e Sobrevivência em qualquer de seus terrenos favoritos.

ANDARILHO

Ao alcançar o 22º nível, nenhuma magia pode reduzir seu deslocamento abaixo do máximo, e nenhum terreno sólido é considerado terreno difícil para você.

MATADOR DE INIMIGOS SUPERIOR

A partir do 23º nível, sua habilidade Matador de Inimigos lhe permite adicionar seu modificador de Sabedoria nas jogadas de ataque e jogadas de dano simultaneamente. Ao alcançar o 28º nível, sua habilidade Matador de Inimigos não é mais limite a um único ataque em cada turno, e se torna uma habilidade passiva para todos os ataques realizados contra inimigos favoritos.

INCREMENTO EM INIMIGO FAVORITO

No 24º nível, você escolhe um quarto inimigo favorito, e no 29º nível, você escolhe um quinto.

CAPACIDADE DE MAGIA ESTENDIDA

Ao alcançar o 26º nível, você recebe um espaço de magia de 5º nível adicional.

CARACTERÍSTICA DE CONCLAVE DE PATRULHEIRO

Ao alcançar o 27º nível, você recebe uma característica de classe dependendo de seu Conclave de Patrulheiro.

CONCLAVE DA BESTA

UM COM A BESTA

Seu companheiro animal agora pode ser uma besta Imensa de Nível de Desafio 7 ou inferior. Além disso, a besta recebe +3 metros de deslocamento, e pode adicionar seu modificador de Sabedoria e bônus de proficiência em jogadas de ataque e dano.

CONCLAVE DO CAÇADOR

INSTINTOS PREDATÓRIOS

Ao alcançar o 27º nível, escolha uma outra característica entre Presa do Caçador, Táticas Defensiva e Defesa de Caçador Superior.

MATADOR DE INIMIGOS RENOMADO

Você se torna amplamente conhecido por matar certos tipos de criaturas. Seu renome é tão abrangente, que seus inimigos favoritos ficam facilmente amedrontados simplesmente por te ver.

A partir do 30º nível, seus inimigos favoritos sofrem desvantagem em todas as jogadas de ataque contra você, e você possui vantagem em todos os testes de resistência contra magias que eles conjurem contra você.

Adicionalmente, todos os seus ataques são realizados com vantagem, e na primeira vez que um inimigo favorito for atacado por você, ele deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Sabedoria. Uma criatura afetada pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, cessando o efeito em caso de sucesso e se tornando imune a esse efeito de medo durante as próximas 24 horas.

Caso você possua um companheiro animal, aplique os bônus dessa característica a ele também.

OPÇÕES DE CLASSE PARA VILÕES

ÉPICOS

Aqui você irá encontrar características para os arquétipos de vilões do Guia do Mestre: Domínio da Morte para o Clérigo e Quebrador de Juramentos para o Paladino. Estes arquétipos de vilões são incomuns, uma vez que as características de classes que eles recebem substituem as opções das classes básicas e não somente as características específicas dos arquétipos. Como Mestre você deve considerar cautelosamente se irá permitir que os jogadores utilizem essas opções.

CLÉRIGO: DOMÍNIO DA MORTE

Um Clérigo do Domínio da Morte segue as mesmas regras de progressão que todos os outros clérigos, com as seguintes modificações: como todos os outros domínios divinos, eles recebem características únicas no 21º, 25º e 28º nível. Adicionalmente, a característica Solar Divino é substituída pela característica Morte Encarnada.

CARACTERÍSTICA DE DOMÍNIO DIVINO

Seu domínio escolhido lhe garante características de classe no 21º, 25º e 28º nível.

DOMÍNIO DA MORTE

ESPASMOS DE MORTE

A partir do 21º nível, sempre que você causar dano necrótico a uma criatura, os pontos de vida máximos da criatura são reduzidos no mesmo valor.

CANALIZAR A MORTE

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Toque da Morte se espalha para todas as criaturas a 3 metros de distância.

GOLPE DIVINO APRIMORADO

No 28º nível, o dano de seu Golpe Divino aumenta para 3d8.

MORTE ENCARNADA

A partir do 30º nível, sua conexão com a morte lhe permite encarnar a morte por um curto período de tempo. Como uma ação, você se transforma em um ser de pura energia necrótica. Enquanto estiver nesta forma você pode conjurar qualquer magia que você conhecer, estando preparada ou não, e você adquire Visão Verdadeira com um alcance de 18 metros. Adicionalmente, você recebe as seguintes características enquanto estiver nesta forma:

- Você não pode ser reduzido a menos de 1 ponto de vida. Qualquer dano que você sofrer que te reduziria a 0 ou menos pontos de vida, em vez disso lhe fazem retornar a sua forma natural.
- Você não pode ser enfeitiçado ou cair inconsciente, e se torna imune a dano necrótico.
- Caso você reduza uma criatura a 0 pontos de vida enquanto estiver nesta forma, você recebe pontos de vida temporários equivalente aos pontos de vida máximos da criatura morta como se tivesse colhido sua alma, e a criatura morta não pode ser ressuscitada por nenhum meio além da magia *desejo*.
- Caso uma criatura falhe por 5 ou mais contra uma de suas magias que cause dano necrótico, você pode rolar o dobro de dados de dano.
- Seus ataques com magias que causam dano necrótico adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

- Quando suas características de classe Ceifador ou Ceifador Aprimorado lhe permitirem conjurar uma magia em duas criaturas que estejam adjacentes você pode conjurar a magia em três criaturas que estejam a 1,5 metros entre si.

Sua forma de Morte Encarnada dura por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Sabedoria. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

Você pode cessar sua forma de Morte Encarnada como uma ação bônus.

Quando você retorna a sua forma natural, você deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição para cada rodada gasta transformado em Morte Encarnada (CD 12 + número de rodadas gastas em Morte Encarnada). Para cada teste em que falhar, você sofre um nível de exaustão.

PALADINO: QUEBRADOR DE JURAMENTOS

Um Paladino Quebrador de Juramentos segue as mesmas regras de progressão que todos os outros paladinos, com as seguintes modificações: como todos os outros juramentos sagrados, eles recebem características únicas no 21º, 25º e 28º nível. Adicionalmente, a característica Cura pelas Mãos Aprimorada é substituída pela característica Mãos Vampíricas, a característica Conduta Justa é substituída por Infâmia, a característica Glória é substituída por Inglória, e a característica Solar Abrasador é substituída por Temor Encarnado.

MÃOS VAMPÍRICAS

A partir do 21º nível, você pode utilizar sua habilidade Cura pelas Mãos para infligir dano a outras criaturas, causando metade do dano que normalmente curaria. Ao alcançar o 25º nível, quando você utilizar sua habilidade Cura pelas Mãos para infligir dano, você também se cura uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dobro do dano causado.

INFÂMIA

A partir do 24º nível, seu espírito divino lhe concede vantagem em testes de Performance e Persuasão realizados contra criaturas de tendência maligna, e em testes de Intimidar contra criaturas de tendência bondosa.

CARACTERÍSTICA DE JURAMENTO SAGRADO

Ao alcançar o 27º nível, você recebe uma característica de classe dependendo de seu Juramento Sagrado.

QUEBRADOR DE JURAMENTOS

CONTROLAR MORTOS-VIVOS APRIMORADO

A partir do 27º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Controlar Mortos-Vivos pode ser atingir um número de alvos equivalente a seu modificador de Carisma.

INGLÓRIA

No 29º nível, você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de armas mágicas. Adicionalmente, sempre que você for atingido por um ataque corpo-a-corpo, você pode utilizar sua reação para irromper em chamas necróticas, causando o dano necrótico equivalente ao dano sofrido a todas as criaturas a 3 metros de distância. Uma criatura atingida por estas chamas pode realizar um teste de resistência de Destreza contra a CD de suas magias para sofrer somente metade do dano em caso de sucesso.

TEMOR ENCARNADO

A partir do 30º nível, sua conexão odiosa com a morte e o terror lhe permite assumir uma forma horrenda por um curto período de tempo. Como uma ação, você se transforma no Temor Encarnado. Quando se transforma, você fica com sangue coagulando por toda sua pele, aumentando o terror que sua imagem causa aos outros. Cada criatura num raio de 9 metros que seja capaz de te ver ou ouvir deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição contra a CD de suas magias ou é reduzida a 0 pontos de vida. No caso de um sucesso no teste de resistência, a criatura fica amedrontada até o início de seu próximo turno. Você recebe as seguintes características enquanto estiver nesta forma:

- Seu tamanho é Grande.
- Você adquire deslocamento de voo equivalente a seu deslocamento normal.
- Seus ataques corpo-a-corpo com armas causam 27 (6d8) de dano necrótico adicional.
- Você não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou cair inconsciente, e se torna imune a dano necrótico.
- Se falhar em um teste de resistência, você pode utilizar sua reação para obter um sucesso em vez disso.
- Se você confirmar um acerto crítico em uma criatura, a criatura fica amedrontada até o final de seu turno mesmo que a criatura normalmente não possa ficar amedrontada.
- Como uma ação bônus você pode mirar uma criatura ou um objeto sozinho a até 9 metros de distância. A criatura deve ser de tamanho Grande ou menor para ser afetada por essa magia, e um objeto pode pesar até 150 quilos. Caso o alvo seja uma criatura, você deve realizar um teste resistido de Carisma contra um teste de Força da criatura. Caso você vença o teste, você arremessa o alvo a até 9 metros em qualquer direção, inclusive para cima. Caso o alvo entre em contato com uma superfície resistente ou um objeto pesado, o alvo sofre 1d6 pontos de dano para cada 3 metros em que for movido. Caso o alvo seja um objeto que não está sendo carregado ou vestido, você pode arremessa-lo a 18 metros em qualquer direção. Você pode utilizar o objeto como uma arma à distância, atacando uma criatura que estiver em seu caminho (bônus de ataque = bônus de proficiência + modificador de Carisma) e causar 5 (2d4) pontos de dano de concussão.

Sua forma de Morte Encarnada dura por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Carisma. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

Você pode cessar sua forma de Temor Encarnado como uma ação bônus.

TRAÇOS RACIAIS ÉPICOS

Ao alcançar o 25º nível de personagem, você recebe uma característica dependendo da sua raça.

Raça	Característica de 25º nível
Anão da Colina	Resiliência Anã. Seus pontos de vida máximos aumentam em 25.
Anão da Montanha	Maestra Anã em Armaduras. Você adquire proficiência com armaduras pesadas.
Elfo, Alto	Alta Magia. Você aprende uma magia de 1º nível à sua escolha da lista de magias de mago.
Elfo das Florestas	Manobrabilidade Élfica. Seu deslocamento aumenta em 3 metros.
Elfo Negro (Drow)	Cabana Drow. Você aprende a conjurar <i>pequena cabana de Leomund</i> como uma ação bônus. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez a cada descanso longo.
Halfling Pés Leves	Mimetismo. Você se esconder mesmo que seus inimigos estejam te observando.
Halfling Robusto	Tolerância Robusta. Você é imune a dano de venenos.
Humano	Adaptabilidade. Você adquire proficiência com uma perícia à sua escolha, e aprende um idioma adicional.
Draconato	Sopro de Dragão. O dano de sua Arma de Sopro é dobrado, e agora você pode utilizá-la duas vezes entre descansos.
Gnomo da Floresta	Agora Você Me Vê. Você pode conjurar <i>invisibilidade</i> uma vez a cada descanso longo.
Gnomo das Rochas	Maravilha Mecânica. Gastando uma hora e 100 po em componentes materiais, você é capaz de construir um brinquedo que pode identificar itens mágicos e localizar portas e armadilhas secretas.
Meio-Elfo	De Dois Mundos. Você pode escolher seu traço racial entre os traços de elfos e humanos desta tabela.
Meio-Orc	Brutal. Você possui vantagem em testes de Intimidação, e sua característica Resistência Implacável é recuperada após um descanso curto.
Tiefling	Ancestral Infernal. Sua Visão no Escuro aumenta para 36 metros, e você possui vantagem em testes de resistência contra efeitos de medo.
Aarakocra	Força de Asas Aprimorada. Você pode vestir armaduras médias enquanto usa sua característica de Voo. Adicionalmente, você pode atacar com suas asas utilizando uma ação, causando 1d10 pontos de dano de concussão. Você é proficiente com seu ataque com asas.
Gnomo das Profundezas	Astúcia das Profundezas. Você não perde sua vantagem em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma quando um efeito impõe uma desvantagem a você.
Genasi da Água	Elementar. Você pode conjurar a magia <i>tempestade de gelo</i> como uma magia de 7º nível uma vez com essa habilidade sem consumir nenhum componente material, e você recupera essa habilidade após realizar um descanso longo.
Genasi do Ar	Elementar. Você se torna resistente a dano elétrico, e pode conjurar a magia <i>levitar</i> uma vez com essa habilidade sem consumir nenhum componente material, e você recupera essa habilidade após realizar um descanso longo.
Genasi do Fogo	Elementar. Você pode conjurar a magia <i>bola de fogo</i> como uma magia de 7º nível uma vez com essa habilidade sem consumir nenhum componente material, e você recupera essa habilidade após realizar um descanso longo.
Genasi da Terra	Elementar. Você se torna resistente a dano de veneno, e pode conjurar a magia <i>passos sem pegadas</i> uma vez com essa habilidade sem consumir nenhum componente material, e você recupera essa habilidade após realizar um descanso longo.
Golias	Raízes da Montanha. Sua Tolerância de Pedra é alterada para d20, e você possui vantagem em testes de resistência contra qualquer efeito que tente lhe mover ou derrubar.

HERÓIS DO ORIENTE ÉPICOS

Aqui você irá encontrar características épicas para arquétipos, classes e raças descritas no livro **Heróis do Oriente: Compêndio do Jogador e do Mestre** (também disponível em DMsGuild.com).

BÁRBARO

CARACTERÍSTICA DE CAMINHO PRIMITIVO

CAMINHO DOS MÚSCULOS

FEROCIDADE

A partir do 27º nível, sua Fúria se torna permanente.

CAMINHO DO GUERREIRO TOTÊMICO

A partir do 27º nível, você também pode escolher o seguinte totem:

SIMBIOSE TOTÊMICA

Fênix: Se você falhar em um teste de resistência enquanto estiver em fúria você pode escolher obter um sucesso em vez disso. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utiliza-la novamente.

BARDO

CARACTERÍSTICA DE COLÉGIO DE BARDO

COLÉGIO DA GUEIXA

DANÇA SEDUTORA

A partir do 27º nível, você pode utilizar sua ação para executar uma dança sedutora. Todas as criaturas hostis num alcance de 18 metros que você pode te enxergar devem obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria, ou sofrerão desvantagem em todos os ataques contra você até o final de seu próximo turno. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso curto ou longo antes de utiliza-la novamente.

BRUXO

CARACTERÍSTICA DE PATRONO TRANSCENDENTAL

MÍSTICO SEISHIN

HAPPO ZANSHIN

Seu espírito lhe garante uma prontidão preternatural ao perigo, uma vez que agora ele pode reagir por si mesmo, e permanece alerta mesmo que você não esteja. A partir do 23º nível, você pode realizar duas reações a cada turno, e não pode ser surpreendido quando estiver dormindo ou desperto.

PRESCIÊNCIA DA INVULNERABILIDADE

Seu espírito agora é capaz de absorver completamente golpes menores. A partir do 27º nível, sempre que você sofrer 10 pontos de dano ou menos, você não sofre dano algum.

CLÉRIGO

CARACTERÍSTICA DE DOMÍNIO DIVINO

DOMÍNIO DO XAMANISMO

BÊNÇÃO DO ESPÍRITO

A partir do 21º nível, seu espírito lança uma benção sobre você, dependendo seu patrono que você escolheu.

Espírito Ancestral. Se você falhar em manter a concentração em uma magia, você pode em vez disso escolher obter um sucesso.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utiliza-la novamente.

Espírito Animal. Você pode utilizar sua reação para despendar um espaço de magia de clérigo para focar seu alerta na região em torno de você. Durante 1 minuto por nível do espaço de magia gasto, você pode sentir os seguintes tipos de criaturas que estão presentes em 1,5 quilômetros de distância: aberrações, celestiais, corruptores, dragões, elementais, fadas e mortos-vivos. Esta habilidade não revela o número de criaturas ou sua localização.

Espírito Demoníaco. Você pode conjurar *ataque visual* uma vez utilizando um espaço de magia de clérigo sem consumir um espaço de magia. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utiliza-la novamente.

Espírito Primordial. Você pode conjurar *passo nebuloso* à vontade sem consumir um espaço de magia.

CANALIZAR SENTIDO ESPIRITUAL

A partir do 25º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Sentido Espiritual tem seu raio aumentado para 90 metros.

RAÍZES ESPIRITUAIS

A partir do 28º nível, você pode conjurar *forma etérea* e *falar com os mortos* à vontade.

DOMÍNIO SHUGENJA

VIDÊNCIA ELEMENTAL

A partir do 21º nível, quando você detectar um elemento com sua característica sentir elementos, você pode conjurar um ritual que lhe permita ver através do elemento por até 10 minutos. Você retém sua visão normal quando o conjura, mas você não é capaz de ver além dos 90 metros de alcance da sua característica sentir elementos. Quando estiver vendo através de um elemento, você perde seus outros sentidos e se torna inalerta (não percebe nada) ao seu redor.

Você pode dissipar esse efeito como uma ação bônus. O efeito também é cessado se você sofrer dano ou cair inconsciente.

DESTRUIR ELEMENTAIS E CORRUPTORES

A partir do 25º nível, quando um elemental ou um corruptor falha em um teste de resistência contra sua habilidade Expulsar Elementais, a criatura é instantaneamente destruída se seu Nível de Desafio for 5 ou menor.

PERSONIFICAÇÃO ELEMENTAL APRIMORADA

No 28º nível, você recebe outra característica de classe dependendo da Afinidade Elemental que você escolheu no 2º nível.

Água. Seu metabolismo elemental lhe restaura para seus pontos de vida máximos e lhe cura de qualquer efeito que reduziram seus pontos de vida máximos.

Ar. Você pode utilizar a habilidade Despistar qualquer número de vezes entre descansos.

Fogo. O alcance de sua habilidade Erupção aumenta para 3 metros e o dano aumenta para 2d10 pontos de dano de fogo.

Terra. O alcance de sua habilidade Abalar Estruturas é dobrado.

DRUIDA

CARACTERÍSTICA DE CÍRCULO DRUÍDICO

CÍRCULO DO CAOS

RECUPERAÇÃO CAÓTICA APRIMORADA

A partir do 23º nível, quando você recuperar espaços de magia equivalentes a seu nível de druida através de sua habilidade Recuperação Caótica, em vez disso você recupera todos os seus espaços de magia utilizados.

CAOS CONTROLADO

A partir do 27º nível, você recebe um modesto controle sobre seus Surtos de Magia Selvagem. Sempre que você rolar um Surto de Magia Selvagem, você pode rolar duas vezes e escolher um dos dois.

CÍRCULO DO ELEMENTARISMO

COMPANHEIRO ELEMENTAL APRIMORADO

A partir do 23º nível, quando você utilizar a magia *encontrar familiar* para invocar um mephit, em vez disso você invoca 3 mephit do mesmo tipo, com os quais você compartilha os pensamentos.

CARNAGEM

A partir do 27º nível, suas magias de dano atravessam resistências de dano contra ácido, eletricidade, fogo e frio.

CÍRCULO DA FADA TOCADA

SENTIR EMOÇÕES APRIMORADO

A partir do 23º nível, sua habilidade Sentir Emoções tem seu raio aumentado para 36 metros.

OLHOS DA ARQUIFADA

A partir do 27º nível, você automaticamente enxerga através de qualquer ilusão criada por uma magia de 6º nível ou inferior, e possui vantagem para enxergar através de ilusões de 7º nível ou superior. Adicionalmente, você percebe automaticamente se uma criatura que você enxerga está enfeitiçada.

FEITICEIRO

CARACTERÍSTICA DE ORIGEM DE FEITIÇARIA

DISCÍPULO DO VAZIO

RESISTÊNCIA MÁGICA

A partir do 21º nível, você possui vantagem em testes de resistência contra magias.

SER O VAZIO

A partir do 25º nível, quando você utilizar a habilidade Sentir o Vazio você pode interagir com os arredores como se você estivesse fisicamente presente. Você pode falar com uma criatura, pegar um item ou conjurar uma magia. Caso você fale com uma criatura ou conjure uma magia, ela se torna ciente de você e onde você está. Caso você pegue um item, ele estará em sua mão quando sua consciência retornar a seu corpo.

SUPRESSÃO DO VAZIO SELETIVA

A partir do 28º nível, você pode escolher quais criaturas dentro da sua Supressão do Vazio são afetadas por seus efeitos.

GUERREIRO

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO MARCIAL

CAÇADOR DE BRUXAS

BANIR O MAL APRIMORADO

Ao alcançar o 27º nível, você pode rolar três dados de dano de arma adicionais quando utilizar sua habilidade Banir o Mal em vez de dois dados adicionais.

LADINO

CARACTERÍSTICA DE ARQUÉTIPO LADINO

ESCARAMUÇADOR

BOTE

A partir do 27º nível, você não pode mais ser surpreendido, e sempre pode realizar seu turno especial de sua característica Emboscada.

ESPIÃO DAS SOMBRAS

CORRIDA DO VENTO APRIMORADA

A partir do 27º nível, seu deslocamento de voo aumenta para 18 metros.

MAGO

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO ARCANA

WU JEN

MAESTRIA ELEMENTAL APRIMORADA

No 21º nível, você recebe outra característica de classe dependendo da Maestria Elemental que você escolheu no 2º nível.

Água. Seus pontos de vida máximos nunca podem ser reduzidos.

Fogo. Sempre que você realizar uma jogada de Dados de Vida para recuperar pontos de vida, você pode rolar dois dados e utilizar o melhor resultado.

Madeira. Você fica permanentemente sob o efeito de *andar em Metal*. Qualquer dano que você sofrer é reduzido em 3.

árvores.

Terra. Você possui vantagem em testes de resistência de Constituição.

ACUIDADE CRÍTICA

A partir do 25º nível, seus ataques com magias adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de ataque.

ESPÍRITO VIGILANTE

A partir do 28º nível, suas jogadas de iniciativa não podem ser inferior a 10.

MONGE

CARACTERÍSTICA DE TRADIÇÃO MONÁSTICA

CAMINHO DA JUSTA FÚRIA

MAESTRIA EM FRENESI DO CHI

A partir do 27º nível, você pode utilizar seu Frenesi do Chi três vezes entre descansos.

CAMINHO DA PUREZA

OLHAR AFERROADO

A partir do 27º nível, você aprende como utilizar o olhar aferroado ancião, transformando seus olhos em orbes de pura luz radiante. Escolha uma única criatura a 9 metros de distância que você é capaz de ver e que também é capaz de ver você. Você pode tentar apreender a mente do alvo realizando um teste resistido de Sabedoria (Intuição) ou Inteligência (Investigação) contra o alvo (ele escolhe qual teste utilizar).

Caso você obtenha sucesso, o alvo fica paralisado por 1 minuto. Você pode liberar o alvo deste efeito quando bem desejar (nenhuma ação é necessária).

Uma criatura paralisada dessa forma pode utilizar sua ação para tentar escapar. Para fazê-lo, ela deve obter sucesso em um teste resistido de Sabedoria (Intuição) ou Inteligência (Investigação) contra um teste seu de Sabedoria (Intuição).

CAMINHO DOS SÍMBOLOS ANTIGOS

MAESTRIA EM TATUAGEM

A partir do 27º nível, você adquire duas tatuagens adicionais.

PALADINO

CARACTERÍSTICA DE JURAMENTO SAGRADO

JURAMENTO DO DEFENSOR RESOLUTO

DEFESA SAGRADA APRIMORADA

A partir do 27º nível, sua habilidade Canalizar Divindade: Defesa Sagrada também concede +2 de CA a todos os aliados afetados.

PATRULHEIRO

CARACTERÍSTICA DE CONCLAVE DE PATRULHEIRO

ISHI

TÁTICAS DE BATALHA SUPERIORES APRIMORADAS

A partir do 27º nível, você pode utilizar suas Táticas de Batalha Superiores um número de vezes equivalente a seu modificador de Sabedoria entre descansos.

MESTRE NITEN

GOLPE NITEN

A partir do 27º nível, sempre que você obtiver sucesso atingindo um alvo utilizando duas armas de ataque corpo-a-corpo diferentes em um mesmo turno, você pode imediatamente realizar um ataque com vantagem utilizando as duas armas ao simultaneamente.

TRAÇOS RACIAIS ÉPICOS

ORIENTAIS

Ao alcançar o 25º nível de personagem, você recebe uma característica dependendo da sua raça.

Raça	Característica de 25º nível
Anão Korobokuru	Exterminador de Pestes. Você sempre possui vantagem em jogadas de ataque contra goblins, hobgoblins, kobolds e bugbears.
Nezumi de Algodão	Autoestima Inquebrável. Você não pode ser enfeitiçado.
Nezumi do Crepúsculo	Furtivo. Você sempre possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade).
Nezumi Pálido	Garras de Cavar. Seu deslocamento de cavar aumenta para 9 metros.
Hengeyokai	Transformação Suave. Você pode se transformar em sua forma animal utilizando uma ação bônus.
Povo Espírito do Bambu	Amigo dos Animais. Você fica permanentemente sob o efeito da magia <i>falar com animais</i> .
Povo Espírito da Montanha	Performance do Pico. Terreno montanhoso e com pedras não são considerados terrenos difíceis para você.
Povo Espírito do Rio	Nadador Campeão. Seu deslocamento de natação aumenta para 18 metros.
Vanara	Suavidade da Selva. Seu deslocamento normal e de escalar aumentam em 3 metros.

KENSAI ÉPICO

O Kensai Épico		
Nível	Pontos de Chi	Características de Classe
21º	21	Característica de Disciplina Marcial, Incremento em Valor de Habilidade
22º	22	Ressonância Aprimorada
23º	23	Graça Aprimorada
24º	24	Vínculo com Arma Aprimorado
25º	25	Característica de Disciplina Marcial, Incremento em Valor de Habilidade
26º	26	Ressonância Aprimorada
27º	27	Clareza de Batalha Aprimorada
28º	28	Característica de Disciplina Marcial
29º	29	Vínculo com Arma Aprimorado, Incremento em Valor de Habilidade
30º	30	Manobra Épica, Vantagem em Teste de Morte

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

CARACTERÍSTICA DE DISCIPLINA MARCIAL

Seu domínio escolhido lhe garante características de classe no 21º, 25º e 28º nível.

MESTRE DA LÂMINA

PAZ INTERIOR APRIMORADA

A partir do 21º nível, você não pode ser surpreendido no início de um combate, seja utilizando sua habilidade Golpe Lampejante ou não.

MESTRE DO LAMPEJO

A partir do 25º nível, o alcance de sua habilidade Golpe Lampejante é aumentada para 12 metros.

MESTRE KAI

A partir do 28º nível, sua habilidade Kai pode ser utilizada duas vezes entre descansos curtos.

MESTRE DA MÃO INVISÍVEL

MÃO INVISÍVEL APRIMORADA

A partir do 21º nível, o alcance de sua habilidade Mão Invisível aumenta para 24 metros.

MESTRE TELECINÉTICO

A partir do 25º nível, você ganha dois Impulsos Telecineéticos adicionais.

ARREMESSO ARROJADO

A partir do 28º nível, o alcance da sua habilidade Arremessar aumenta para 60 metros.

SAMURAI

POSIÇÃO DE BATALHA VIGOROSA

A partir do 21º nível, você pode Tonificar uma Posição de Batalha adicional.

MESTRE DA RESSONÂNCIA

A partir do 25º nível, quando atacar com sua Arma Vínculo utilizando as duas mãos, você recebe três dados adicionais de sua habilidade Ressonância em vez de dois.

MAESTRIA DE POSIÇÃO DE BATALHA APRIMORADA

A partir do 28º nível, você pode possuir duas Posições de Batalha Potencializadas ativas simultaneamente.

SHINOBI

LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ

A partir do 21º nível, você pode conjurar *passo nebuloso* à vontade sem consumir um espaço de magia.

LUZ E SOMBRA

A partir do 25º nível, os benefícios que você recebe através da característica Moradia nas Sombras se torna permanente.

MAESTRIA EM MANOBRA

No 28º nível, qualquer manobra ninpo e de sombras que você conhece agora custam 1 ponto de chi a menos para ser iniciada (custo mínimo 1).

OPÇÃO DE CLASSE PARA VILÕES: DESTRUIDOR

DESESPERO APRIMORADO

A partir do 21º nível, o dano de sua habilidade Desespero aumenta para 4d6.

OLHAR ATERRORIZANTE

A partir do 25º nível, o custo dos efeitos *sono*, *pânico* ou *adoecer* de seu *ataque visual* é reduzido em 1 ponto de chi.

MAESTRIA EM DESTRUIÇÃO

No 28º nível, criaturas sempre sofrem desvantagem contra sua habilidade Destruição, e o custo dessa habilidade é reduzido para 6 pontos de chi.

RESSONÂNCIA APRIMORADA

A partir do 22º nível, seus ataques com sua Arma Vinculada ignoram todas as resistências. Ao alcançar o 26º nível, o bônus de dano de sua habilidade Ressonância aumenta para 1d12 de dano de energia.

GRAÇA APRIMORADA

A partir do 23º nível, você não pode mais sofrer desvantagem em ataques que utilizar sua Arma Vinculada.

VÍNCULO COM ARMA APRIMORADO

A partir do 24º nível, você pode adicionar d6 a todas as jogadas de ataque realizadas com sua Arma Vinculada em vez de d4.

Este bônus aumenta para d8 no 29º nível.

CLAREZA DE BATALHA APRIMORADA

A partir do 27º nível, você também pode utilizar sua Clareza de Batalha para negar um efeito que lhe deixe amedrontado ou atordoado.

VANTAGEM EM TESTE DE MORTE

Seu físico aprimorado em combate lhe fez muito difícil de ser morto. A partir do 30º nível, qualquer teste de resistência contra morte que você realizar é feito com vantagem.

MANOBRA ÉPICA

Ao alcançar o 30º nível, você pode aprender uma Manobra Épica das listadas abaixo.

DESMANCHE ESPIRITUAL

Você aponta sua Arma Vinculada para um alvo e canalizar uma enorme energia espiritual em um único ponto.

Custo: 10 pontos de chi.

Como uma ação você canaliza energias espirituais em uma criatura. A criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofre dano de energia equivalente à sua habilidade Ressonância, e sofre dano de energia adicional equivalente à metade de seus pontos de vida máximos.

RESSONÂNCIA ESTRONDOSA

Ao bater sua Arma Vinculada no chão, energias espirituais irradiam em todas as direções.

Custo: 10 pontos de chi.

Como uma ação você bate sua Arma Vinculada no chão. Todas as criaturas à sua escolha num raio de 18 metros deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou sofrem dano de energia equivalente à sua habilidade Ressonância e ficam atordoados durante 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de todos os seus turnos, cessando o efeito em caso de sucesso no teste.

RIO ESPIRITUAL

Energias espirituais flutuam através de sua Arma Vinculada revigorando você.

Custo: 15 pontos de chi.

Como uma ação você canaliza energias espirituais de sua Arma Vinculada para você. Você se cura até o máximo de seus pontos de vida e cura qualquer doença, maldição e veneno que estiver lhe afligindo.

SHOGUN ÉPICO

O Kensai Épico		
Nível	Dados de Comando	Características de Classe
21º	6	Característica de Disciplina Estratégica, Incremento em Valor de Habilidade
22º	6	Lei Marcial Aprimorada
23º	6	Grito de Guerra Aprimorado
24º	6	Descanso Caridoso Aprimorado
25º	7	Característica de Disciplina Estratégica, Incremento em Valor de Habilidade
26º	7	Lei Marcial Aprimorada
27º	7	Grito de Guerra Aprimorado
28º	7	Característica de Disciplina Estratégica
29º	8	Grito de Guerra Aprimorado, Incremento em Valor de Habilidade
30º	8	Liderança Exemplar Aprimorada

INCREMENTO EM VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 21º nível, e novamente no 25º e 29º níveis, você pode aprimorar um valor de habilidade à sua escolha em 2, ou você pode aprimorar dois valores de habilidade à sua escolha em 1. Ao contrário dos níveis anteriores, agora você pode aprimorar seus valores de habilidade até 24 utilizando essa característica de classe.

Alternativamente, se o Mestre permitir, em vez de aprimorar um valor de habilidade, você pode escolher uma Dádiva Épica (como no Guia do Mestre) ou um Talento (como no Livro do Jogador).

CARACTERÍSTICA DE DISCIPLINA ESTRATÉGICA

Seu domínio escolhido lhe garante características de classe no 21º, 25º e 28º nível.

DISCIPLINA DA ARANHA

AURA ARACNA

A partir do 21º nível, você emana uma aura de 1,5 metros de raio, concedendo a seus aliados dentro da aura um bônus de 1d6 pontos de dano de veneno em seus ataques corpo-a-corpo bem sucedidos.

LUTA SUJA APRIMORADA

A partir do 25º nível, o dano extra de sua habilidade Luta Suja aumenta para 4d6 pontos de dano de veneno.

CONSELHO DE EMBUSTEIRO APRIMORADO

No 28º nível, você pode afetar qualquer número de criaturas ao alcance de sua habilidade Conselho de Embusteiro, consumindo um Dado de Comando para cada criatura afetada.

DISCIPLINA DO CARANGUEJO

MAESTRIA EM AURA

A partir do 21º nível, o alcance da sua Aura de Caranguejo é aumentada para 9 metros.

DEFENSAS REFORÇADAS

A partir do 25º nível, sua CA aumenta em 1.

COMANDO HEROICO

A partir do 28º nível, quando você utiliza sua habilidade Orientação, a criatura afetada por rerolar seu Dado de Comando, escolhendo o melhor resultado entre os dois dados.

DISCIPLINA DA FÊNIX

MAESTRIA EM AURA

A partir do 21º nível, o alcance da sua Aura da Fênix é aumentada para 9 metros.

DECRETO DO GUERREIRO APRIMORADO

A partir do 25º nível, o dano extra de sua habilidade Decreto do Místico aumenta para d6.

CHAMAS DA VIDA APRIMORADAS

No 28º nível, a cura de sua característica Chamas da Vida aumenta para um valor equivalente a seu modificador de Carisma.

DISCIPLINA DA GARÇA

MAESTRIA EM AURA

A partir do 21º nível, o alcance da sua Aura da Garça é aumentada para 9 metros.

ASAS DA GARÇA APRIMORADAS

A partir do 25º nível, suas Asas de Garça podem lhe manter pairando entre turnos.

BANDO DESIMPEDIDO APRIMORADO

A partir do 28º nível, você pode afetar qualquer número de criaturas ao alcance de sua habilidade Bando Desimpedido, consumindo um Dado de Comando para cada criatura afetada.

DISCIPLINA DO PÉGASO

MAESTRIA EM AURA

A partir do 21º nível, o alcance da sua Aura de Unicórnio é aumentada para 9 metros.

DEFENSAS REFORÇADAS

A partir do 25º nível, montarias amigáveis afetadas pela sua Aura de Unicórnio podem realizar a ação Disparada como uma ação bônus.

RESISTÊNCIA MÁGICA

A partir do 28º nível, você possui vantagem em testes de resistência contra magias.

DISCIPLINA DO TIGRE

INVESTIDA BESTIAL

A partir do 21º nível, o alcance de sua habilidade Agressão Bestial é aumentada para 3 metros.

DECRETO DO GUERREIRO APRIMORADO

A partir do 25º nível, o dano extra de sua habilidade Decreto do Místico aumenta para d6.

DESPEDAÇAR ARMADURA

A partir do 28º nível, a redução de armadura de sua habilidade Romper Armadura é aumentada para 3.

DISCIPLINA DO WYVERN

COMANDOS ANTEDILUVIANOS

A partir do 21º nível, seus Dados de Comando se transformam em d10.

FOCO DRACÔNICO

A partir do 25º nível, você recebe um Dado de Comando adicional.

MESTRE COMANDANTE APRIMORADO

No 28º nível, sempre que você rolar um Dado de Comando, você pode rolar três dados e escolher o melhor resultado.

LEI MARCIAL APRIMORADA

A partir do 22º nível, quando você realizar uma jogada de iniciativa e não possuir Dados de Comando remanescentes, você recupera 3 Dados de Comando.

No 26º nível esse bônus aumenta para 4 Dados de Comando.

GRITO DE GUERRA APRIMORADA

A partir do 23º nível, o alcance de sua habilidade Grito de Guerra aumenta para 18 metros. A partir do 27º nível, criaturas podem ser afetadas por seu Grito de Guerra mesmo que não possam ser enfeitiçadas, e mesmo que possam te ver mas não te ouvir. A partir do 29º nível, criaturas sofrem desvantagem em testes de resistência contra seu Grito de Guerra.

DESCANSO CARIDOSO APRIMORADO

A partir do 24º nível, sua habilidade Descanso Caridoso também afeta criaturas aliadas a 9 metros de distância.

LIDERANÇA EXEMPLAR APRIMORADA

A partir do 30º nível, sua habilidade Liderança Exemplar concede vantagem a seus aliados quando você atinge uma criatura hostil uma vez, em vez de duas.

CLASSES DE PRESTÍGIO ÉPICAS

Classes de prestígio trazem ao jogo uma larga gama de opções para representar opções especializadas e treinamento único disponível para todas as classes, mas restritas por certos pré-requisitos.

Uma classe de prestígio tipicamente oferece acesso a mecânicas de jogo únicas disponíveis somente para membros desta classe. Estas mecânicas refletem conhecimento, segredos e técnicas específicas impossíveis de serem masterizadas sem ganhar o respeito e a confiança daqueles que já possuem esse conhecimento.

ACÓLITO DA CORRUPÇÃO

O Acólito da Corrupção	
Nível	Características de Classe
1º	Forma Alternativa, Sentido Diabólico, Sugestão Diabólica
2º	Resistência Mágica, Escudo Mental
3º	Favor do Diabo, Pele da Danação

Acólitos da corrupção procuram ganhar poder substituindo suas peles pela de um diabo, lentamente se tornando mais diabólico física e mentalmente. Uma vez que a corrupção cria raízes, o acólito sente um impulso irresistível em corromper aqueles à sua volta – não contra suas vontades, claro. O acólito usualmente encontra maneiras maquiavélicas para convencer os outros a assinar um contrato comprometedor em troca de algum favor urgente.

PRÉ-REQUISITOS

Carisma 17. Acólitos da corrupção necessitam de uma forte força de vontade para suportar as forças transcendentais fluindo em sua mente e alma.

Constituição 15. Acólitos da corrupção necessitam de uma constituição muito acima para média, para que seus corpos não se desfaçam durante o Ritual de Vinculação.

Personagem de Nível 20. Acólitos da corrupção devem possuir um poder imenso, e você deve possuir 20 níveis de personagem antes de poder adquirir níveis nesta classe de prestígio.

Completar uma tarefa especial. Você deve se submeter ao Ritual de Vinculação. O ritual é uma blasfêmia que foi erradicada anos atrás da maioria das livrarias arcanas, mas algumas cópias praticamente inegáveis – ou ao menos perto disso – sobreviveram com promessas de um grande poder.

Personagens que encontram esses documentos podem escolher destruí-lo ou ignorá-los, mas a esse momento a tentação já ocorreu. Aqueles que o encontram podem simplesmente cometer um pequeno erro e se ver completamente dentro do ritual.

O Ritual de Vinculação é doloroso e não pode ser aceito levemente. O ritual dura 5 minutos do início ao fim e, uma vez que se inicia, nada pode interromper seu progresso. A essência diabólica consome a pele do personagem, que sofre 1d4 pontos de dano agonizantes a cada rodada do ritual – candidatos espertos mantêm algumas poções de cura à mão, ou um aliado preparado com algumas magias de cura.

Ao final do ritual, a pele do acólito escorre um óleo ralo, quase imperceptível. Entretanto, conforme ele adquire níveis adicionais na classe de prestígio, sua pele escurece, brota espinhos e gradualmente lhe garantem uma fisionomia diabólica. A essência diabólica também começa a sussurrar segredos sórdidos a seu hospedeiro, impulsionando-o ao mal (o hospedeiro pode aceitar ou ignorar esses conselhos conforme seu temperamento.)

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d12 por nível de acólito da corrupção.

Dados de vida por nível: 1d12 (ou 7) + seu modificador de Constituição por nível de acólito da corrupção.

PROFICIÊNCIAS

Ferramentas: Nenhuma.

Testes de Resistência: Nenhum.

Perícias: Nenhuma.

EQUIPAMENTOS

A classe de prestígio acólito da corrupção não lhe confere nenhum equipamento especial.

FORMA ALTERNATIVA

Você pode conjurar a magia *alterar-se* à vontade, sem consumir um espaço de magia. Enquanto você estiver transformado dessa maneira, você possui vantagem em testes de Carisma (Persuasão).

SENTIDO DIABÓLICO

Você pode enxergar normalmente na escuridão, tanto mágica quanto mundana, a uma distância de 36 metros.

SUGESTÃO DIABÓLICA

Você pode conjurar a magia *sugestão* sem consumir um espaço de magia ou componentes materiais. Quando a magia é conjurada desta forma, o alvo também fica enfeitiçado por você caso falhe em seu teste de resistência, a duração da magia é indefinida, e você não precisa manter a concentração na magia. Humanoides sofrem desvantagem no teste de resistência.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

RESISTÊNCIA MÁGICA

A partir do 2º nível, você possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

ESCUDO MENTAL

A partir do 2º nível, seus pensamentos não podem ser lidos por telepatia ou outros meios, exceto se você permitir. Você pode apresentar pensamentos falsos realizando um teste resistido de Carisma (Persuasão) contra um teste de Sabedoria (Intuição) do leitor de mentes.

Adicionalmente, não importa o que você diga, magias que determinem se você está dizendo a verdade sempre indicarão que você está sendo verdadeiro, caso você deseje, e você não pode ser compelido a dizer a verdade através de magia.

FAVOR DO DIABO

A partir do 3º nível, você pode tocar uma criatura voluntária para concedê-la um dos seguintes favores:

CONHECIMENTO

A criatura tocada adquire conhecimento perfeito sobre um campo de estudo específico, como arqueologia, história, leis de um país ou região, ou similares. Após 1d4 dias o valor de Inteligência da criatura cai para 4 durante 2d6 dias. As magias *restauração maior* ou *desejo* podem restaurar o valor de Inteligência da criatura.

PODER

A criatura tocada recebe vantagem em todos os testes de perícia e jogadas de ataque e resistência a dano de concussão, cortante e perfurante. Após 1d4 dias a criatura sofre desvantagem em todos os testes de perícia e jogadas de ataque, e se torna vulnerável a dano de concussão, cortante e perfurante. Os efeitos prejudiciais duram por 2d6 dias, exceto se removidos com as magias *restauração maior* ou *desejo*.

RIQUEZA

A criatura tocada recebe riquezas na forma de vários rubis, safiras e outras gemas preciosas, num valor total de 5d100 vezes o seu modificador de Carisma. Após 1d4 dias ela perde pertences no dobro do valor que ela recebeu ou todos os seus pertences, o que for menor. Sua riqueza será roubada, perdida em jogos de azar, reivindicada pelo rei devido a erros de impostos, ou através de outro meio que o acólito desejar.

SAÚDE

A criatura tocada adquire uma saúde perfeita, dobrando seu valor máximo de pontos de vida e adquirindo imunidade a doenças e venenos. Após 1d4 dias o valor máximo de pontos de vida da criatura são reduzidos à metade do valor original, e ela é infligida por uma doença que a deixa incapaz de se mover ou falar. Os efeitos prejudiciais duram por 2d6 dias, mas podem ser curados por qualquer magia ou poção que cure doenças.

O efeito benéfico de um favor pode ser prolongado por 1d4 dias através da utilização repetida desta característica de classe. Apenas uma criatura pode ser afetada por um efeito benéfico dessa habilidade ao mesmo tempo.

A primeira vez que uma criatura voluntária aceitar o favor de sua habilidade Favor do Diabo, ela deve obter sucesso em um teste de Carisma CD 5. Toda vez que ela aceitar um favor posteriormente, a CD aumenta em 5. Quando uma criatura bondosa ou neutra falha no teste de resistência, ela se torna maligna. Caso uma criatura maligna falhe no teste de resistência, ela morre e você consome sua alma, recebendo suas memórias em vida.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

PELE DA DANAÇÃO

No 3º nível, sua aparência e alma já foram sobrepostas por sua metamorfose final. Você se torna um diabo em vez de um humanoide, adquirindo as seguintes características:

- Você adquire vulnerabilidade a dano radiante.
- Você adquire resistência a dano de fogo.
- Você recebe vantagem em testes de Carisma e testes de resistência de Carisma.
- Você não pode morrer de idade, e não pode ser envelhecido magicamente.
- Você não pode ficar envenenado.

ARQUILÂMINA

O Arquilâmina	
Nível	Características de Classe
1º	Arma Escolhida, Quebrador de Magia
2º	Murmúrio da Lâmina, Ataque Certoiro
3º	Assalto Impiedoso, Ataque Extra

O arquilâmina é um mestre de suas armas, tendo descoberto um vínculo primitivo entre eles, permitindo-o a extrapolar a arte de qualquer guerreiro comum.

PRÉ-REQUISITOS

Força ou Destreza 17. Arquilâminas possuem uma imensa força ou agilidade assombrosa quando empunham suas armas.

Inteligência, Sabedoria ou Carisma 15. Arquilâminas necessitam possuir um atributo mental bem acima da média, para só assim compreenderem completamente a conexão pessoal com uma arma para torná-la parte de si mesmo.

Personagem de Nível 25. Arquilâminas devem possuir um poder quase divino, e você deve possuir 25 níveis de personagem antes de poder adquirir níveis nesta classe de prestígio.

Completar uma tarefa especial. Você deve ganhar a atenção de um PdM arquilâmina, que deve aceitar ensiná-lo os caminhos antigos das habilidades de um arquilâmina. Você completar tarefas praticamente impossíveis, ou vencer outro aprendiz de arquilâmina para alcançar algum progresso nesta classe de prestígio.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de arquilâmina.

Dados de vida por nível: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de arquilâmina.

PROFICIÊNCIAS

Ferramentas: Nenhuma.

Testes de Resistência: Nenhum.

Perícias: Nenhuma.

EQUIPAMENTOS

A classe de prestígio arquilâmina não lhe confere nenhum equipamento especial.

ARMA ESCOLHIDA

Meditando durante 8 horas com uma arma corpo-a-corpo sem ser perturbado, você cria um vínculo com sua arma, tornando-a uma extensão do seu corpo. Possuir uma Arma Escolhida é pré-requisito para utilizar muitas das características dessa classe de prestígio.

QUEBRADOR DE MAGIA

Sua maestria com seu espírito interior lhe garante um limite sobrenatural, permitindo que você afete magia mesmo que você não tenha habilidades de conjuração. Você pode afetar efeitos de energia como uma *muralha de energia* com sua Arma Escolhida, destruindo-a como a magia *desintegrar* faria se fosse conjurada sobre ela.

Você também pode defletir raios mágicos como se fossem objetos físicos. Você adiciona seu modificador de Força ou de Destreza à sua CA ou testes de resistência contra qualquer ataque de raio mágico.

MURMÚRIO DA LÂMINA

A partir do 2º nível, focando em seu espírito você pode manejar sua arma corpo-a-corpo no ar e canalizar a energia do golpe à distância. Com sua Arma Escolhida você agora é capaz de atingir alvos a até 6 metros de distância além de seu alcance normal como uma ação de ataque, da mesma forma que faria corpo-a-corpo. Seu alcance não é aumentando, portanto, você não pode efetuar ataques de oportunidade à distância. Os ataques desferidos disparam murmúrios fantasmagóricos de energia no ar enquanto você a maneja.

ATAQUE CERTEIRO

Seus ataques não podem perder o momento quando você os desfere. A partir do 2º nível, você não pode mais sofrer desvantagem em ataques com sua Arma Escolhida.

ASSALTO IMPIEDOSO

Seus golpes são desferidos com tanta velocidade, força e precisão que eles se unem como um só. A partir do 3º nível, todos os seus ataques desferidos com sua Arma Escolhida durante seu turno são considerados um único ataque para propósitos de testes de resistência de concentração.

ATAQUE EXTRA

A partir do 3º nível, você pode atacar uma vez a mais com sua Arma Escolhida quando usar a ação de ataque durante seu turno, independentemente de quantos ataques você realizaria.

ESCOLHIDO

O Escolhido		
Nível	Características de Classe	Ataque Furtivo
1º	Mantra do Escolhido	+1d6
2º	Lâmina Destrutiva	+2d6
3º	Ressonância da Alma	+3d6

O escolhido é um mestre da adaga ou espada que é escolhido por um representante de sua fé para destruir inimigos de sua igreja. Aqueles que se tornam escolhidos buscam aqueles que ofendem sua divindade e, com os poderes recebidos, os fazem pagar por seus pecados com sangue.

PRÉ-REQUISITOS

Destreza 15. Escolhidos necessitam ser ágeis e ligeiros para se mover sem esforços, evitar detecção e atacarem brutalmente.

Sabedoria ou Carisma 17. Escolhidos devem possuir Sabedoria e Carisma altos, para realmente entenderem sua conexão e papel nos planos de sua divindade.

Proficiência na perícia Religião. Um escolhido deve possuir um bom entendimento sobre religião.

Personagem de Nível 20. Escolhidos devem possuir um poder imenso, e você deve possuir 20 níveis de personagem antes de poder adquirir níveis nesta classe de prestígio.

Pertencer a uma igreja. Você deve ser afiliado a uma divindade em particular e ser associado à sua igreja.

Completar uma tarefa especial. Você deve ganhar a atenção de um sacerdote de alto escalão da igreja, que aprove e sanciona seu treinamento nos campos de treinamento ocultos da igreja. Um PdM sênior irá aceita-lo como seu aprendiz. À medida que avança de níveis como escolhido você deve completar tarefas cada vez mais difíceis.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de escolhido.

Dados de vida por nível: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de escolhido.

PROFICIÊNCIAS

Ferramentas: Nenhuma.

Testes de Resistência: Nenhum.

Perícias: Nenhuma.

EQUIPAMENTOS

A classe de prestígio escolhido não lhe confere nenhum equipamento especial.

ATAQUE FURTIVO

Você sabe como atingir subitamente e explorar a distração de um inimigo. Uma vez por turno, você pode causar 1d6 pontos de dano adicionais a uma criatura em um ataque que você possuir vantagem na jogada de ataque. O ataque deve ser com uma arma de acuidade ou uma arma à distância. Você não precisa possuir vantagem na jogada de ataque se outro inimigo de seu alvo estiver adjacente a ele, desde que o inimigo não esteja incapacitado e você não sofra desvantagem na jogada de ataque.

O total de dano adicional causado aumenta conforme você avança níveis nessa classe, conforme mostrado na coluna Ataque Furtivo na tabela O Escolhido.

MANTRA

Escolhidos mantêm sua fé com um mantra interior que eles mantêm no decorrer do dia. Você aprende dois mantras da lista abaixo. Quando realiza um descanso longo, você pode escolher seu mantra do dia dos mantras que você conhece.

Mantra da Adoração. Seu amor por sua divindade lhe protege, e lhe concede +1 de bônus na CA.

Mantra de Devoção. Este mantra enaltece seu espírito, e lhe concede vantagem em testes de resistência de Sabedoria.

Mantra do Fanatismo. Este mantra potencializa seus golpes, fazendo você causar 1d6 pontos de dano adicionais em um ataque bem sucedido com uma arma, e 2d6 pontos de dano adicionais com sua Lâmina Destrutiva.

Mantra do Pressentimento. Este mantra reforça seu estado de alerta, e lhe concede vantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

Mantra do Serviço Tenente. Este mantra apura seu acuidade em combate, e lhe concede +1 de bônus nas suas jogadas de ataque com armas.

LÂMINA DESTRUTIVA

Meditando durante 8 horas com uma arma corpo-a-corpo sem ser perturbado, você descobre a alma da arma e forma uma conexão entre ela e seu deus.

Apenas uma arma pode ser selecionada como sua Lâmina Destrutiva por vez. Quando atacar um alvo de uma tendência oposta à de sua divindade, sua Lâmina Destrutiva recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano, e você não pode sofrer desvantagem nas jogadas de ataque contra ela.

Uma nova arma pode ser selecionada para substituir uma Lâmina Destrutiva a qualquer momento, mas você deve meditar durante 8 horas novamente com a nova arma.

RESSONÂNCIA DA ALMA

A partir do 3º nível, você pode comungar durante 24 horas com a alma de sua Lâmina Destrutiva para se tornar um com ela. Posteriormente, como uma ação, você pode focalizar a força de sua própria alma e de sua Lâmina Destrutiva em um único ataque à distância devastador. Realize uma única jogada de ataque para determinar se todos os seus ataques deste turno acertam o alvo. Este ataque lhe permite utilizar todos os seus dados de dano adicional do Ataque Furtivo, independentemente se você estava qualificado para tal ou não, e o ataque possui um alcance de 30 metros. Contra criaturas de uma tendência oposta à de sua divindade, este ataque causa 4d6 pontos de dano adicionais.

Caso você selecione uma nova Lâmina Destrutiva, você deve comungar com esta arma antes de poder utilizar esta habilidade.

Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve realizar um descanso longo antes de utilizá-la novamente.

GUERRAMORFO

O Guerramorfo		
Nível	Características de Classe	Pontos de Transformação
1º	Armas Mórnicas	2
2º	Cura Mórnic, Reorganização Estrutural	4
3º	Corpo Mórnic, Multimorfo	6

A maioria dos personagens marciais se contam com equipamentos manufaturados como espadas e escudos ou dotes naturais como presas e garras para sobreviver no campo de batalha. O guerramorfo acha essas opções limitadas, preferindo fazer crescer e evoluir suas próprias armas e armaduras para lidar com a ameaça com suas próprias mãos. Abençoado com a habilidade de mudar de forma no momento que desejar, guerramorfos se deleitam surpreendendo seus inimigos fazendo crescer garras massivas, armadura de pele ou outras surpresas desagradáveis.

PRÉ-REQUISITOS

Constituição 17. Guerramorfos devem possuir um físico incrível, para conseguir suportar as distensões físicas inumanas quando ele está transformando.

Habilidade Mudar Forma. Guerramorfos devem ser capazes de mudar sua forma através de meios mágicos (como uma magia de transmutação) ou através de uma característica de classe (como a habilidade forma selvagem do druida).

Personagem de Nível 20. Guerramorfos devem possuir um poder imenso, e você deve possuir 20 níveis de personagem antes de poder adquirir níveis nesta classe de prestígio.

Completar uma tarefa especial. Você deve localizar um mestre guerramorfo, que deve se voluntariar para lhe ensinar seus segredos. Caso ele o faça, ele deve lhe solicitar para reunir diversos materiais diferentes de um monte de planos de existência, para ser capaz de preparar a Mistura de Transmutação Genética – uma poção que desestabiliza sua estrutura genética, permitindo que você a reorganize naturalmente em algum grau. Após beber a poção, você deve passar 24 horas descansando, enquanto um casulo se forma lentamente ao seu redor. Após sair do casulo após as 24 horas de descanso, você se torna apto a adquirir o 1º nível nesta classe de prestígio.

Antes de estar apto a avançar para o 2º nível nesta classe de prestígio, você deve reunir materiais para a Mistura de Reorganização Estrutural, permitindo a você um maior controle de seu corpo, após mais uma vez passar 24 horas descansando enquanto é envolto por um casulo.

Para alcançar o 3º nível nesta classe de prestígio, você deverá reunir materiais para a Mistura da Multiformação. Após beber a poção, você deve passar uma semana inteira descansando, enquanto uma grande carapaça de casulo se forma em torno de você.

Caso seu descanso seja interrompido após você beber qualquer uma das misturas, você deve reiniciar todo o processo do começo novamente.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de guerramorfo.

Dados de vida por nível: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de guerramorfo.

PROFICIÊNCIAS

Ferramentas: Nenhuma.

Testes de Resistência: Destreza.

Perícias: Nenhuma.

EQUIPAMENTOS

A classe de prestígio guerramorfo não lhe confere nenhum equipamento especial.

PONTOS DE TRANSFORMAÇÃO

Você possui um número de Pontos de Transformação, como mostrado na coluna Pontos de Transformação na tabela O Guerramorfo. Você recupera todos os pontos de transformação gastos ao realizar um descanso curto ou longo.

Todas as formas assumidas duram 1 minuto, até que você perca sua consciência, ou até escolher terminá-la com uma ação bônus, o que ocorrer primeiro.

ARMAS MÓRNICAS

Você pode fazer crescer armas naturais, seja substituindo um membro existente, ou fazendo crescer membros totalmente novos. Você pode escolher essa transformação das listadas na seção Armas Naturais e Membros Adicionais abaixo, mas você só pode possuir um membro adicionais de cada vez.

Você deve gastar 2 Pontos de Transformação para criar um membro adicional, e 1 Ponto de Transformação para moldar uma arma natural.

Alternativamente, ao custo de 1 Ponto de Transformação, você pode transformar uma mão em um ferramenta simples como um martelo, um gancho, uma pá ou similar.

Você é proficiente com todas suas Armas Mórnicas, e recebe um bônus mágico de +1 em todas as jogadas de ataque e dano que realizar com elas.

ARMAS NATURAIS

ESCUDO CARAPAÇA

Como uma ação bônus, um de seus antebraços cresce para se tornar um escudo, duro como a mais resistente das escamas de dragão, e cheio de espinhos tortuosos. A transformação lhe concede +3 de CA, e sempre que uma criatura obtiver sucesso em uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra você, ela sofre 1d6 pontos de dano perfurante.

GARRAS DE ADAMANTE

Como uma ação bônus, uma de suas mãos faz crescer garras enormes, que causam dano cortante equivalente a 1d10 + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha).

LÂMINAS DE PUNHO

Como uma ação bônus, uma de suas mãos se transforma em duas lâminas curtas, que são consideradas armas de acuidade. Essas lâminas causam dano cortante equivalente a 2d4 + seu modificador de Destreza.

PINÇAS FARPADAS

Como uma ação bônus, uma de suas mãos se transforma em uma pinça farpada enorme, que causam dano perfurante equivalente a 1d18 + seu modificador de Força. Você possui

vantagem em testes de agarrar com a pinça, e toda vez que uma criatura iniciar seu turno agarrada desta maneira, ela sofre 1d8 pontos de dano perfurante.

PRESAS VENENOSAS

Como uma ação bônus, sua mandíbula cresce de tamanho, e presas enormes crescem nela, lhe permitindo realizar um ataque de mordida. Esse ataque causa dano perfurante equivalente a 1d16 + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha). Uma criatura atingida pelo seu ataque de mordida deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição ou ficara envenenada até o final de seu próximo turno.

PUNHO DE PEDRA

Como uma ação bônus, um de seus punhos cresce a um tamanho sobrenatural e se torna duro como a mais dura das pedras. Seu punho de pedra que causam dano de concussão equivalente a 1d10 + seu modificador de Força.

MEMBROS ADICIONAIS

CAUDA LAMINADA

Como uma ação, você pode criar uma cauda que possui lâminas afiadas em sua ponta. A cauda causa dano cortante equivalente a 2d6 + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha). Utilizando sua reação, você pode utilizar sua cauda laminada para realizar um ataque de oportunidade contra uma criatura hostil que entrar em sua área ameaçada.

ESPINHOS PERFURANTES

Como uma ação, você pode criar espinhos massivos de seu pescoço e ombros e dispará-los como projéteis. Os espinhos causam dano perfurante equivalente a 2d6 + seu modificador de Destreza e possuem um alcance de 9/27 metros.

FERRÃO PERFURADOR DE ARMADURA

Como uma ação, você pode criar um grande tentáculo de suas costas, com um ferrão forte e escamoso em sua ponta. O ferrão causa dano perfurante equivalente a 1d10 + seu modificador de Força, possui um alcance de 3 metros, e ignora qualquer CA maior que 20.

TENTÁCULO ESMAGADOR

Como uma ação, você pode criar um tentáculo massivo de suas costas, com uma concha de carapaça em formato semelhante a uma marreta na ponta. O tentáculo esmagador causa dano de concussão equivalente a 1d12 + seu modificador de Força e possui um alcance de 4,5 metros. Adicionalmente, o tentáculo esmagador causa o dobro de dano contra estruturas.

REORGANIZAÇÃO ESTRUTURAL

Sua estrutura esquelética, pele e localização dos órgãos está em constante fluxo, mudança e adaptação, lhe permitindo sofrer menos dano e absorver ataques que normalmente lhe deixariam desorientado.

A partir do 2º nível, você não pode ser atordoado, e todo dano que você sofrer é reduzido em 1.

CURA MÓRFICA

Como um guemamorfo, você é capaz de modificar sua forma onde feridas aparecem, criando uma pele fina no local.

A partir do 2º nível, utilizando sua ação, você recupera 20 pontos de vida.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes equivalente a seu modificador de Constituição. Você recupera todas as utilizações gastas ao realizar um descanso longo.

CORPO MÓRFICO

Ao alcançar o 3º nível, você pode alterar seu corpo em várias formas, lhe garantindo habilidades que de outras formas seriam difíceis ou impossíveis de obter. Você pode escolher essas transformações da lista de Transformações Corporais listadas abaixo, mas você só pode possuir uma transformação ativa de cada vez.

Todas as Transformações Corporais custam 2 Pontos de Transformação para serem ativadas.

TRANSFORMAÇÕES CORPORAIS

ADAPTAÇÃO AQUÁTICA

Como uma ação, você adapta seu corpo ao ambiente aquático, fazendo crescer guelras e membranas entre seus dedos. Você pode respirar embaixo da água e adquire um deslocamento de natação equivalente a seu deslocamento normal.

ASAS EMPLUMADAS

Como uma ação, quatro grandes asas emplumadas crescem de suas costas, lhe garantindo um deslocamento de voo equivalente a seu deslocamento normal.

CARAPAÇA DE ADAMANTE

Como uma ação, você altera sua estrutura molecular, endurecendo sua pele e se tornando quase impenetrável. Você adquire resistência a dano de concussão, cortante e perfurante, não pode sofrer acertos críticos e sua CA se torna 15 + seu modificador de Constituição. Você não pode assumir essa transformação se estiver vestindo uma armadura pesada.

LOCOMOÇÃO DIGITÍGRADA

Como uma ação, você altera a estrutura de suas pernas, aumentando seu deslocamento em 6 metros, e dobrando a distância e altura de seus pulos.

MEMBROS COMPRIDOS

Como uma ação, você estica seus braços, aumentando seu alcance em 1,5 metros.

MIMICAR AMBIENTE

Como uma ação, você reorganiza suas moléculas, diminuindo seu peso e fazendo sua pele alterar de cor e estrutura dependendo de seus arredores. Você pode se Esconder em mesmo sendo observado por uma criatura, possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade), e todos os ataques sofrem desvantagem contra você.

SENTIDO SONAR

Como uma ação, você reorganiza e transforma diversos aspectos craniais, adquirindo Percepção às Cegas a um alcance de 18 metros e possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção).

TENTÁCULOS DE SUÇÃO

Como uma ação, quatro tentáculos longos e esguios crescem de suas costas, cada um capaz de se prender a uma superfície sólida. Você adquire deslocamento de escalar equivalente a seu deslocamento normal, pode escalar silenciosamente e possui vantagem em testes de Destreza (Acrobacia).

MULTIMORFO

Ao alcançar o 3º nível, você pode ativar duas transformações que requerem uma ação simultaneamente utilizando somente uma ação, e duas transformações que requerem uma ação bônus utilizando uma única ação bônus. Esta característica não diminui o custo em Pontos de Transformação.

Adicionalmente, você recebe +2 de bônus em suas jogadas de ataque e dano com suas Armas Mórficas.

GUERREIRO BURILADO

O Guerreiro Burilado	
Nível	Características de Classe
1º	Cortar o Vento, Membros de Aço (1)
2º	Endurecido, Membros de Aço (1)
3º	Pele Grossa, Membros de Aço (1)

O guerreiro burilado representa o ápice da condição física, e aprendeu a masterizar seu corpo como uma ferramenta e uma arma. Ele procura emular o aço, mas descobre que a carne é superior em todos os aspectos.

PRÉ-REQUISITOS

Força 17. Guerreiros burilados possuem uma força imensa.

Constituição 17. Guerreiros burilados necessitam de uma alta constituição.

Proficiência na perícia Atletismo. Um guerreiro burilado deve estar em forma.

Personagem de Nível 20. Guerreiros burilados devem possuir um poder imenso, e você deve possuir 20 níveis de personagem antes de poder adquirir níveis nesta classe de prestígio.

Completar uma tarefa especial. Você deve encontrar um PdM guerreiro burilado e competir com ele para mostrar seu valor. Caso ele ou ela decida que você vale a pena, ele irá orientá-lo nos caminhos do guerreiro burilado. Entretanto, esteja avisado que guerreiros burilados são vaidosos, e ele pode solicitar que você forje um pente dourado em fogo de dragão, ou esculpir uma estátua em sua honra com suas mãos nuas. Estas tarefas devem se tornar cada vez menos significantes conforme você progride nesta classe de prestígio.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 2d6 por nível de guerreiro burilado.

Dados de vida por nível: 2d6 (ou 7) + seu modificador de Constituição por nível de guerreiro burilado.

PROFICIÊNCIAS

Ferramentas: Nenhuma.

Testes de Resistência: Nenhum.

Perícias: Nenhuma.

EQUIPAMENTOS

A classe de prestígio guerreiro burilado não lhe confere nenhum equipamento especial.

CORTAR O VENTO

Um guerreiro burilado se torna tão afiado que sua resistência ao ar é diminuída. Ou seu físico simplesmente os permite correr mais rápido. Seu deslocamento é aumentado em 3 metros.

MEMBROS DE AÇO

Os membros de um guerreiro burilado se tornam duros e afiados como aço e podem ser utilizados como armas. Você adquire proficiência com ataques desarmados, e agora eles causam dano de concussão ou cortante (à sua escolha) equivalente a 1d8 + seus modificador de Força e são tratados como mágicos para o propósito de superar resistência mágica.

A partir do 2º nível, o dano aumenta para 1d10 + seu modificador de Força, e no 3º nível o dano aumenta para 1d12 + seu modificador de Força.

ENDURECIDO

A partir do 2º nível, qualquer dano de concussão, cortante ou perfurante que você sofrer de armas mundanas é reduzido em 3.

PELE GROSSA

Ao alcançar o 3º nível, você recebe +3 de CA.

VIAJANTE ESTRANHO

O Viajante Estranho	
Nível	Características de Classe
1º	Alma Ardente, Talismã
2º	Raízes da Alma, Viagem Emergencial
3º	Refúgio Seguro, Surfar em Almas, Eterno

Um dos maiores mistérios necromânticos é a habilidade de mover almas de um corpo para outro e como utilizar este truque para habitar o corpo de um estranho, adquirindo uma forma deturpada e parasítica de imortalidade. Usualmente, esta arte é tão perigosa quanto poderosa, mas para o viajante estranho a experiência é uma forma de viver. Eles abandonaram sua forma verdadeira e agora se movem de corpo em corpo como um vírus, carregando conhecimento e poder, alcançando seus objetivos no mundo utilizando os corpos de outras pessoas como representantes.

Quando eles se transferem para um novo corpo, seus olhos brilham com o fogo de suas almas, já que eles abanam seus espíritos até que consigam viver sem uma forma material. Eles são os estranhos em terras estranhas, e frequentemente adquirem hábitos dos muitos corpos que habitam. Uma coisa é certa: eles possuem pouca consideração pelas pessoas que eles habitam.

PRÉ-REQUISITOS

Carisma 17. Viajantes estranhos necessitem de uma personalidade tremendamente forte para serem capazes de forçar suas almas no corpo de outras criaturas.

Proficiência na perícia Arcanismo. Um viajante estranho deve entender profundamente as forças arcanas.

Personagem de Nível 25. Viajantes estranhos devem possuir um poder quase divino, e você deve possuir 25 níveis de personagem antes de poder adquirir níveis nesta classe de prestígio.

Possuir moralidade flexível. Viajantes estranhos invadem os corpos de outras criaturas e destroem suas almas. Isto é algo que muitos se negariam a fazer.

Completar uma tarefa especial. Você deve encontrar o tomo chamado "O Talismã e o Viajante", e terminar de ler suas 5 mil páginas em isolamento total.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d6 por nível de viajante estranho.

Dados de vida por nível: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por nível de viajante estranho.

PROFICIÊNCIAS

Ferramentas: Nenhuma.

Testes de Resistência: Carisma.

Perícias: Nenhuma.

EQUIPAMENTOS

A classe de prestígio viajante estranho não lhe confere nenhum equipamento especial.

ALMA ARDENTE

Você masterizou a habilidade de se mover entre corpos. Como uma ação, você pode conjurar a magia *recipiente arcano* sem consumir um espaço de magia ou componentes materiais. Quando a conjurar desta maneira o efeito possui duração indeterminada.

Para os propósitos desta magia, qualquer corpo que você possuir também é considerado um receptáculo, então você pode utilizar os sentidos concedidos por estar em um receptáculo de *recipiente arcano* e possuir novos corpos a partir desta forma. Você retorna ao último corpo que você possuiu caso seu corpo atual seja assassinado, caso ele esteja dentro do alcance da magia e falhe em um teste de resistência. Caso ele não esteja dentro do alcance da magia ou obtenha sucesso no teste de resistência, você morre.

Adicionalmente, você não envelhece mais, embora os corpos que você possuir envelheçam normalmente.

TALISMÃ

Você é magicamente acompanhado por um talismã sempre que trocar de corpo. Esta é uma peça de joia simples que custa ao menos 1.000 po. Este item é um objeto minúsculo com 20 pontos de vida e CA 20. Caso seja removido do corpo que você está possuindo, você é automaticamente forçado a possuir um novo corpo, e nunca poderá possuir este mesmo corpo novamente. Caso você não possa possuir um novo corpo, você morre.

O talismã é magicamente recriado ou movido toda vez que você possuir um novo corpo, então, enquanto você viver, ele continuará a existir.

RAÍZES DA ALMA

No 2º nível, você se torna imune a qualquer efeito que moveria sua alma ou iria encerrar sua possessão de um corpo (exceto remover seu talismã). Qualquer efeito que prende sua alma em seu corpo atual ainda funciona, e você irá morrer caso o corpo que você estiver possuindo morrer enquanto este efeito estiver ativo.

Você também pode permanecer em um corpo possuído em um campo antimagia ou outro efeito antimagia, embora você fique aprisionado naquele corpo até que saia da área da magia.

VIAGEM EMERGENCIAL

A partir do 2º nível, quando você está em um corpo e ele morre, você pode imediatamente tentar possuir um novo corpo como uma reação (ou retornar a seu último corpo, como usual).

REFÚGIO SEGURO

A partir do 3º nível, se o corpo em que você está morrer, e você não conseguir possuir um outro corpo, sua alma é transferida para seu Talismã e ele é considerado um receptáculo. Caso o Talismã seja destruído enquanto contém sua alma, você morre sem chance de possuir um novo corpo.

SURFAR EM ALMAS

A partir do 3º nível, como uma ação, você pode utilizar sua magia *recipiente arcano* um número de vezes por rodada equivalente a seu modificador de Carisma, ou até que uma criatura obtenha um sucesso contra sua habilidade *recipiente arcano*, o que ocorrer primeiro. Isto lhe permite realizar várias

possessões muito rapidamente e até mesmo viajar longas distâncias em áreas altamente populosas.

ETERNO

A partir do 3º nível, caso você morra, você retorna à vida com sua alma intacta em seu Talismã um ano depois. O Talismã é recriado a 1d4 x 1,5 quilômetros do local de sua morte.

**OBRIGADO
PELO SEU
APOIO**

