

DOUTOR DA PRAGA

Um chapéu escuro cobrindo a cabeça, uma máscara bicuda escondendo seu rosto. A capa, luvas e botas, completam o serviço de tornar a figura completamente enigmática e anônima.

O Doutor da Praga é uma figura sinistra, e quase sempre sua presença é um mal sinal. Isso é claro, na mente dos ignorantes que nada sabem a respeito da Ciência e mais particularmente da Medicina.

No meio de um mundo tomado pela magia, superstição e ignorância, você é um dos poucos dotados de uma dose saudável de ceticismo, e também de perspicácia o bastante para explorar a miríade de segredos que a anatomia do corpo mantém trancados a sete chaves.

Claro, devemos admitir que nem todos os doutores tem boas intenções. Pesquisas nem sempre tem um propósito nobre, e os métodos utilizados nem sempre podem ser considerados "éticos". Mas mesmo assim, não se pode culpar a Ciência pelo uso que se faz dela.

Além disso, nem mesmo os bons doutores costumam fazer o tipo convencional. Coisas estranhas podem acontecer quando se passa tempo o bastante dissecando cadáveres e misturando reagentes num laboratório escuro.

PODER DA CIÊNCIA

Os doutores da praga acreditam no potencial da inteligência humana acima de tudo. E para eles, a forma mais eficaz de desenvolver esse potencial é através da ciência.

Suas habilidades podem parecer sobrenaturais ou mágicas para alguns, mas para eles, tudo pode ser explicado em termos científicos, mesmo que nem todos sejam capazes de compreender.

Alguns doutores da praga compartilham uma curiosidade também pelos conhecimentos arcanos, enquanto outros acham que se trata de uma perda de tempo. Outros acreditam que a magia é para poucos, e que a ciência é muito mais apropriada para a maioria das mentes. Outros ainda, acreditam que magia e ciência são dois lados da mesma moeda, abordagens diferentes para compreender o mundo.

De toda forma, os doutores da praga preferem colocar suas fichas nas explicações científicas do que na superstição transmitida pelos seus ancestrais ignorantes.

DOUTOR DA PRAGA

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Pílulas Conhecidas	-Cocções Diárias por Nível-				
				1º	2º	3º	4º	5º
1	+2	Letra de Médico, Farmacologia	2	2	-	-	-	-
2	+2	Especialização Médica	2	2	-	-	-	-
3	+2	-	2	2	1	-	-	-
4	+2	Melhoria de Atributo	2	3	1	-	-	-
5	+3	Especialidade Médica	2	3	1	1	-	-
6	+3	-	3	3	2	1	-	-
7	+3	Especialidade Médica	3	4	2	1	1	-
8	+3	Melhoria de Atributo	3	4	2	2	1	-
9	+4	Especialidade Médica	3	4	2	2	1	1
10	+4	-	3	4	3	2	2	1
11	+4	Especialidade Médica	4	4	3	3	2	1
12	+4	Melhoria de Atributo	4	4	3	3	2	2
13	+5	Especialidade Médica	4	4	3	3	3	2
14	+5	-	4	5	3	3	3	2
15	+5	Especialidade Médica	4	5	3	3	3	3
16	+5	Melhoria de Atributo	5	5	3	3	3	3
17	+6	Especialidade Médica	5	5	3	3	3	3
18	+6	-	5	5	4	3	3	3
19	+6	Melhoria de Atributo	5	5	4	3	3	3
20	+6	Especialidade Médica	5	5	4	3	3	3

APOTEOSE ANTRÓPICA

Os doutores da praga acreditam na Ciência como um meio dos mortais deixarem para trás as mazelas que os afligem: a fome, a peste e a velhice. Para esse fim, basta que a Ciência avance o suficiente.

É melhor do que fazer barganhas com seres sombrios ou desperdiçar os melhores dias da vida rogando súplicas a uma estátua glorificada qualquer.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um doutor da praga, você possui as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d6 por nível de doutor da praga

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

Pontos de Vida em Níveis Avançados: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por cada nível de doutor da praga

PROFICIÊNCIAS

Armadura: Nenhuma

Armas: Adagas, dardos, estilingues, cajados, bestas leves e redes

Ferramentas: Kit de Medicina, Kit de Farmacologia

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria

Perícias: Você automaticamente recebe a perícia Medicina e escolha mais uma entre Lidar com Animais, Arcana, História, Investigação, Natureza e Sobrevivência

LETRA DE MÉDICO

Você é capaz de escrever rapidamente, e num estilo que apenas doutores da praga são capazes de ler com clareza. Qualquer outro indivíduo que tente ler algo escrito por você em letra de médico deve passar num teste de Inteligência de CD: 8 + seu modificador de proficiência + seu modificador de inteligência, e não será capaz de extrair os detalhes da informação, apenas conseguirá ler por altos. Caso o indivíduo falhe, ele não poderá fazer uma nova tentativa para decifrar o que está escrito.

FARMACOLOGIA

Como um estudante da farmacologia, você tem um livro de fórmulas para o preparo de substâncias com as mais diversas aplicações.

PÍLULAS

No 1º nível, você conhece dois tipos de pílulas. Em níveis mais avançados você aprende novos tipos de pílula à sua escolha, conforme a **tabela** da classe. Consulte a seção **Pílulas** para mais detalhes.

LIVRO DE FÓRMULAS

No primeiro nível você possui um livro de fórmulas contendo três fórmulas de cocções de 1º nível à sua escolha.

PREPARANDO E UTILIZANDO COCÇÕES

A **tabela** de Doutor da Praga mostra quantas cocções você pode preparar e utilizar por dia. Para utilizar uma dessas cocções você deve gastar um dos seus usos diário do mesmo nível da cocção ou superior. Você recupera todos os seus usos após um descanso longo.

Você prepara uma lista de cocções que estão disponíveis para uso. Para fazê-lo escolha um número de cocções de seu Livro de Fórmulas igual a seu modificador de inteligência + seu nível de doutor da praga dividido por dois e arredondado para baixo (mínimo de uma cocção). As cocções devem ser de um nível que você é capaz de preparar e utilizar.

Por exemplo, se você é um doutor da praga de 3º nível, você possui quatro cocções diárias de 1º nível, e duas de 2º nível. Com uma inteligência de 16, sua lista de cocções preparadas do dia pode incluir seis cocções de 1º ou 2º nível em qualquer combinação. Se você preparar a cocção *bálsamo cicatrizante*, você pode utilizá-la gastando um dos seus usos diários de 1º nível ou um de 2º nível. Utilizar a cocção não a remove da sua lista de cocções preparadas.

Você pode mudar a sua lista de cocções preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de cocções requer que você invista tempo estudando seu livro de fórmulas e memorizando os ingredientes e passos do preparo, bem como os métodos e cuidados de uso da cocção: pelo menos 1 minuto por nível de cocção de cada cocção em sua lista.

ATRIBUTO DE COCÇÃO

Inteligência é seu atributo chave para preparo e uso das cocções, afinal elas são fruto de estudo e trabalho mental. Use seu modificador de inteligência quando você estiver determinando a CD de uma cocção que você utilizar e quando tiver de fazer uma rolagem de ataque quando estiver atacando com uma.

CD do teste de resistência à cocção = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque com cocção = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

SEU LIVRO DE FÓRMULAS

As cocções presentes no seu livro de fórmula à medida que você avança níveis representam o resultado dos seus esforços de pesquisa, bem como os avanços intelectuais que você teve a respeito das leis da natureza. É possível que você encontre outras fórmulas em suas aventuras. Você poderia encontrar fórmulas de cocções no livro de outro doutor da praga, por exemplo, ou em anotações misteriosas encontradas num velho baú em um laboratório subterrâneo abandonado.

Copiando uma Fórmula pra seu Livro.

Quando você encontrar a fórmula de uma cocção de 1º nível ou superior, você pode copiá-la para seu livro de fórmulas caso ela seja de um nível de cocção que você é capaz de produzir, e se você tiver tempo e recursos o bastante para decifrá-la e copiá-la.

Copiar uma fórmula para seu livro de fórmulas envolve reproduzir a forma básica da fórmula e decifrar o sistema de notação que foi usado pelo doutor da praga que a escreveu. Você tem que praticar a cocção da fórmula até que você compreenda os passos e cuidados necessários com os ingredientes, e então transcrever isso para seu livro de fórmulas usando seu próprio sistema de notação.

Para cada nível da cocção, o processo leva 2 horas e custa 50 po. O custo representa os ingredientes que você gasta durante os experimentos até dominar a fórmula, bem como a tinta necessária para as anotações. Uma vez que você tenha gasto o tempo e o dinheiro, você poderá preparar a cocção normalmente, como faz com suas demais cocções conhecidas.

Substituindo o Livro. Você pode copiar uma fórmula do seu livro de fórmulas para outro - por exemplo, se você quiser fazer uma cópia de segurança do seu livro. É como copiar uma fórmula nova para seu livro de fórmulas, exceto que é mais fácil e mais rápido, já que você já conhece a fórmula e compreende seu próprio sistema de notação. Você só precisa gastar 1 hora e 10 po para cada nível da fórmula copiada.

Se você perder seu livro de fórmulas, você pode usar o mesmo procedimento para transcrever as fórmulas das cocções que você tem preparadas para um novo livro de fórmulas. Preencher o resto do livro de fórmulas exigirá que você adquira novas fórmulas pelos meios tradicionais. Por essa razão, muitos doutores da praga costumam manter guardado um livro de fórmulas reserva em um local seguro.

A Aparência do Livro. Seu livro de fórmulas é uma compilação única de fórmulas, com suas próprias decorações e notas de rodapé. Pode ser um comum e funcional volume de capa dura que você ganhou de seu mestre, ou um elegante tomo de luxo que você encontrou numa livraria antiga, ou até mesmo uma coleção mal organizada de folhas com anotações que você juntou depois de perder seu antigo livro num acidente.

APRENDENDO FÓRMULAS DE 1º NÍVEL EM DIANTE

Cada vez que você ganhar um nível de doutor da praga, você pode adicionar uma fórmula de cocção de sua escolha ao seu livro de fórmulas. Essa fórmula deve ser de um nível que você é capaz de preparar e utilizar. Nas suas aventuras, é possível que você encontre outras fórmulas que pode adicionar ao seu livro (ver o adendo "Seu Livro de Fórmulas").

ESPECIALIZAÇÃO MÉDICA

Quando você alcance o 2º nível, você escolhe uma especialização médica, que potencializa e concentra suas habilidades de doutor da praga num campo específico. Sua escolha fará com que você receba habilidades no 2º nível, e novamente no 5º, no 7º, no 9º, no 11º, no 13º, no 15º, no 17º, e no 20º nível.

MELHORIA DE ATRIBUTO

Quando você alcança o 4º nível, e novamente no 8º, no 12º, no 16º e no 19º nível, você pode aumentar um dos seus atributos em +2, ou dois de seus atributos em +1. Você não pode utilizar essa característica para aumentar um dos seus atributos acima de 20.

ESPECIALIZAÇÕES MÉDICAS

Os doutores da praga costumam ter métodos e ideais semelhantes, porém diversos. Para realmente alcançar um nível elevado de maestria, o doutor da praga se vê obrigado a selecionar um campo de estudo mais estreito onde focará seus esforços de pesquisa. A especialização médica escolhida define que campo é esse.

MUTALISTA

"O que não te mata, te deixa mais estranho", Jeremias Olho-Torto, Mutalista

O Mutalista acredita que a maneira mais eficaz de combater a doença e atingir a apoteose não está meramente nas cocções, produtos externos, mas sim no potencial não explorado do próprio corpo. Na sua pesquisa, o Mutalista se utiliza de cobaias diversas, melhoradas através de cirurgias, ingestão de mutagênicos, e experimentos do gênero.

MUTANTE DE ESTIMAÇÃO

A partir de quando você adotar a especialização médica Mutalista, no 2º nível, você se torna capaz de criar e treinar uma criatura modificada

para assisti-lo e protegê-lo. Escolha uma criatura de tamanho Médio ou menor, e com classe de desafio 1/4 ou inferior, para ser seu companheiro animal. Adicione seu bônus de proficiência na CA da criatura, rolagens de acerto e dano de ataques, bem como quaisquer testes de resistência ou perícias em que a criatura seja proficiente. Além disso, a criatura recebe uma das mutações da **tabela** de Mutações Primárias à sua escolha.

A criatura te obedece tão bem quanto possível. Ela age no seu turno, apesar de não fazer nenhum ação, a menos que você a comande. No seu turno, você pode dar instruções para a criatura se mover (sem gastar nenhuma ação). Você pode usar sua ação para comandar a criatura a tomar a ação *Atacar*, ou *Correr*, ou *Desengajar*, ou *Esquivar* ou *Ajudar*.

Caso a criatura morra, você pode realizar uma operação mutalística em um outro espécime para substituí-la. A operação requer 8 horas de trabalho.

MUTAGÊNICO DE OBEDIÊNCIA

A partir do 5º nível você aperfeiçoou o controle sobre seu mutante de estimação, e não precisa mais dedicar tanta atenção para instruí-lo em combate. Toda vez que você usar sua ação para ordenar que seu mutante tome uma das ações *Atacar*, *Correr*, *Desengajar*, *Esquivar* ou *Ajudar*, você pode realizar um único ataque com uma arma que esteja empunhando, ou utilizar uma pílula como ação bônus. Além disso, a criatura recebe mais uma das mutações da **tabela** de Mutações Primárias à sua escolha. A criatura não pode receber uma mutação que já possua.

MUTAGÊNICO APRIMORADO DE OBEDIÊNCIA

A partir do 7º nível, em qualquer turno seu que seu mutante de estimação não ataque, você pode usar sua ação bônus para comandá-lo a tomar uma das ações *Correr*, *Desengajar*, *Esquivar* ou *Ajudar*. Você também pode gastar sua reação para instruir que seu mutante defenda uma outra criatura. As rolagens de ataque contra a criatura feitas por qualquer inimigo dentro do alcance corpo-a-corpo do mutante tem desvantagem.

Sempre que seu mutante de estimação tiver de resistir a um efeito de controle mental na sua presença, ele tem vantagem no teste. Além disso, ele recebe mais uma das mutações da **tabela** de Mutações Primárias à sua escolha. A criatura não pode receber uma mutação que já possua.

MESTRE MUTALISTA

A partir do 9º nível, sua habilidade como mutalista atinge um novo patamar. Uma vez por descanso longo, você pode realizar uma operação mutalística para substituir permanentemente uma das mutações primárias de seu mutante de estimação por outra mutação primária que ele não possua. A operação exige 4 horas de preparação e execução e seu mutante de estimação acumula 1 nível de exaustão.

Alternativamente, você pode realizar uma operação mutalística em seu mutante de estimação, ou em qualquer outra criatura de tamanho Grande ou menor, para lhe conceder os benefícios de uma mutação primária por 1 dia. A operação exige 4 horas de preparação e execução.

MUTAGÊNICOS AVANÇADOS

A partir do 11º nível, você é capaz de provocar mutações ainda mais impressionantes nas suas cobaias. Seu mutante de estimação recebe uma mutação da **tabela** de Mutações Avançadas.

OPERAÇÕES MUTAGÊNICAS

A Operação Mutagênica consiste de uma série de procedimentos, desde cirurgias até inoculação de mutagênicos, que o um Mutalista emprega para causar mutações controladas em suas cobaias.

Normalmente o Mutalista realiza suas cirurgias em seu Mutante de Estimação, ou outros animais e criaturas de baixa inteligência. Entretanto em alguns casos, o Mutalista pode realizar uma operação mutalística em humanóides e outras criaturas *Inteligentes*, isto é, sencientes e com inteligência o bastante para se sentirem existencialmente perturbadas pelo procedimento e seus efeitos.

Quando o Mutalista realizar uma operação mutagênica em um humanóide ou outra criatura *Inteligente* a criatura deverá realizar um teste de Sanidade de CD variando entre 10, 15 ou 20, de acordo com grau da mutação (primária, avançada ou apoteótica).

Caso a criatura tenha se submetido à operação de boa vontade, ela tem vantagem no teste de Sanidade.

Seu Mutante de Estimação sempre é bem sucedido nesses testes, mesmo que ele conte como uma criatura *Inteligente*.

MUTAÇÕES PRIMÁRIAS

Mutação	Descrição
Crescimento Desenfreado	A criatura aumenta em um sua classe de tamanho. Seus dados de vida mudam de acordo, e ela recebe +1 de Constituição e +1,5m em seus deslocamentos.
Reflexos Aprimorados	A criatura recebe proficiência em testes de resistência de Destreza +2 em CA
Hiper Densidade Muscular	A criatura recebe proficiência em <i>Atletismo</i> e +2 de Força.
Sentidos Aprimorados	A criatura recebe proficiência em <i>Percepção</i> e +2 de Sabedoria.
Mimetismo	A criatura recebe proficiência nas perícias <i>Esconder</i> e <i>Furtividade</i> e tem vantagem em ataques contra criaturas que estejam em combate corpo-a-corpo com um de seus aliados. Seus ataques contra criaturas surpresas sempre contam como críticos.
Hiper Metabolismo	A criatura recebe proficiência em testes de resistência de Constituição e +2 dados de vida.
Hiper Glândulas Adrenais	A criatura recebe +2 em rolagens de ataque e pode se mover uma distância igual a seu deslocamento quando realizar a ação <i>Atacar</i> . O deslocamento pode ser dividido de qualquer forma antes ou depois do ataque, como numa ação de movimento normal.
Hiper Regeneração	A criatura recupera todos os seus dados de vida após um descanso longo. A criatura pode gastar um dado de vida regenerar 1dv + seu nível de mutalista dividido por dois, arredondando para baixo, como uma ação livre. A criatura deve completar um descanso curto ou longo para utilizar essa habilidade novamente.
Mutação Anfibiogênica	A criatura se torna capaz de respirar debaixo água, e recebe um deslocamento aquático igual a seu deslocamento padrão. Além disso, toda vez que for atacar, pode substituir um de seus ataques por um ataque que lança um esguicho oleoso num alcance de 4,5m. O alvo deve passar num teste de resistência de destreza de CD igual a 8 + modificador de Destreza da criatura + bônus de proficiência ou seu deslocamento será reduzido pela metade por três rodadas. Durante essas três rodadas a criatura também se torna <i>Vulnerável à Fogo</i> se não tiver resistência ou imunidade a dano de <i>Fogo</i> .
Mutação Aracnogênica	A criatura recebe um deslocamento de escalada igual a seu deslocamento padrão. Além disso, toda vez que for atacar, pode substituir um de seus ataques por um ataque que lança uma rede de teia com alcance de 4,5m. O alvo deve passar num teste de resistência de destreza de CD igual a 8 + modificador de Destreza da criatura + bônus de proficiência ou ficará <i>Emaranhado</i> até que utilize sua ação para passar num teste de Destreza ou Força (mesma CD) ou até que a teia ou a criatura recebam dano igual à CD.
Hiper Acuidade Motora	A criatura recebe proficiência em <i>Acrobacia</i> e +2 de Destreza.
Neocórtex Desenvolvido	A criatura se torna capaz de tomar a ação <i>Usar Objeto</i> em combate, e interagir com objetos e mecanismos de acordo com as suas instruções. Além disso a criatura recebe +2 de Inteligência. Se isso aumentar a inteligência da criatura para 7 ou mais, ela conta como uma criatura <i>Inteligente</i> . Ela não é capaz de falar, mas é capaz de compreender seus comandos e se comunicar com você como se fosse um humanóide pouco inteligente. ¹

¹Caso o atributo opcional Sanidade seja adotado na campanha que você está jogando, uma criatura *Inteligente* também deve ter o seu valor de Sanidade determinado. Use um valor igual ao de Inteligência obtida após essa mutação.

MUTAÇÕES AVANÇADAS

Mutação	Descrição
Gigantismo	A criatura aumenta em uma sua categoria de tamanho. Seus dados de vida aumentam de acordo. Além disso, ela recebe +3m de deslocamento, e +4 de Força.
Reflexos Pré-Cognitivos	A criatura tem proficiência em testes de resistência de Destreza e +4 em CA. Sempre que a criatura puder realizar um teste de resistência de Destreza para reduzir o dano de um ataque, magia, ou efeito, ela não sofre nenhum dano caso passe no teste, e sofre o dano reduzido no caso de uma falha.
Potência Mutagênica	A criatura recebe +3 em rolagens de ataque e dano, e a CD de para resistir a suas habilidades também aumenta em +3.
Mutação Peçonhenta	Toda vez que um alvo for atingido por um golpe corpo-a-corpo da criatura, o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição de CD igual a 8 + modificador de Constituição da criatura + bônus de proficiência. Se o alvo fracassar no teste, sofrerá 4d6 de dano de veneno. Caso seja bem sucedido, sofrerá apenas 2d6 de dano. Se o alvo for reduzido a 0 PV ou menos, está estável, porém envenenado por 1 hora, e está paralizado enquanto estiver sob efeito desse envenenamento.
Cognição Extra-Sensorial	A criatura recebe proficiência em <i>Sobrevivência</i> , +4 de Sabedoria, e pode utilizar seus testes de <i>Sobrevivência</i> para rastrear alvos. A criatura possui Visão Cega de 18m, e Visão no Escuro de 36m.
Ferocidade Mutagênica	Quando a criatura tomar a ação Atacar, ela pode realizar um ataque extra.
Hiper Metabolismo Celular	Sempre que a criatura rolar dados de vida para regenerar PV, ela regenera o dobro do valor. A criatura recupera todos os seus dados de vida ao final de um descanso longo. A criatura recebe proficiência em testes de resistência de Constituição, e +3 de Constituição.
Psiquismo	A criatura se torna capaz de tomar a ação <i>Usar Objeto</i> em combate, e interagir com objetos e mecanismos de acordo com as suas instruções. Além disso a criatura recebe +4 de Inteligência. Se isso aumentar a inteligência da criatura para 7 ou mais, ela conta como uma criatura <i>Inteligente</i> . A criatura é capaz de se comunicar telepaticamente num raio de até 36m. Toda vez que a criatura tomar a ação <i>Atacar</i> , ela pode substituir um de seus ataques por um ataque psíquico. O ataque psíquico tem 36m de alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria com CD igual a 8 + modificador de Inteligência da criatura + bônus de proficiência. Se falhar, o alvo sofre 2d6 de dano, e está <i>Atordado</i> até o fim de seu próximo turno. Se passar, sofre apenas 1d6 de dano. ²

²Caso o atributo opcional Sanidade seja adotado na campanha que você está jogando, uma criatura *Inteligente* também deve ter o seu valor de Sanidade determinado. Use um valor igual ao de Inteligência obtida após essa mutação.

PÍLULAS

Pílulas são feitas a partir de compostos mais simples, e podem ser produzidas em grandes quantidades. Um doutor da praga tem acesso a um número ilimitado de pílulas. Segue uma lista de diversas pílulas.

PÍLULA DE FUMAÇA

Pílula

Casting Time: 1 ação

Range: 18m (12 hex)

Components: S

Duration: Três rodadas

Você lança uma pílula de fumaça e ela preenche de fumaça o espaço num raio de 3m (2 hex em cada direção).

PÍLULA CORROSIVA

Pílula

Casting Time: 1 ação

Range: 18m (12 hex)

Components: S

Duration: Três rodadas

Você lança uma pílula num alvo, ou num par de alvos que estejam no máximo a 1.5m um do outro (1 hex), que explode espalhando ácido. Os alvos devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Destreza, ou tomar 1d6 de dano. O dano dessa pílula aumenta quando você atinge o 5º nível (2d6), o 11º (3d6) e o 17º (4d6).

COCÇÕES

Cocções são preparos especiais que um doutor da praga pode preparar. Devido a complexidade e a carga de trabalho mental necessários, o doutor da praga pode preparar apenas algumas dessas cocções por dia, conforme a **tabela** da classe. Segue uma lista de diversas cocções.

BÁLSAMO CICATRIZANTE

Cocção de 1º nível

Casting Time: 1 ação

Range: Toque

Components: S

Duration: Instantâneo

Você ou um aliado regenera pontos de vida iguais a 1d8 + seu modificador de inteligência.

Níveis superiores. Para cada nível de cocção acima do primeiro, essa cocção regenera +1d8 de vida.